

RAPPORT CONCERNANT LA PRATIQUE COMPÉTITIVE DU JEU VIDÉO (e-sport)

Rudy **SALLES** • Jérôme **DURAIN** •

Avec le concours d'Aloïs **KIRCHNER**



**Rapport concernant
la pratique compétitive du jeu vidéo
(e-sport)**

Établi par

Rudy SALLES
Député des Alpes-Maritimes

Jérôme DURAIN
Sénateur de Saône-et-Loire

Avec le concours
d'**Aloïs KIRCHNER**
Inspecteur des finances

- JUIN 2016 -

PREFACE

En avril dernier, nous rendions public notre rapport intermédiaire concernant l'e-sport. Celui-ci n'est pas resté lettre morte, puisque les sénateurs et le Gouvernement s'en sont emparés pour adopter plusieurs mesures fortes (dans le cadre de la discussion du projet de loi pour une république numérique) : création d'un régime de contrôle adapté pour les compétitions de jeux vidéo, d'un statut et d'un contrat de travail spécifique pour les joueurs professionnels, de dispositions adaptées pour la protection des mineurs.

Au-delà de l'aspect législatif, nous avons constaté un véritable enthousiasme autour de la question de l'e-sport, tant en France qu'à l'étranger. Une fois n'est pas coutume, notre pays est à la pointe : **en matière d'e-sport, en France, on avance.**

La France est une grande nation du jeu vidéo. Elle a su développer une relation particulière avec cet objet si difficilement définissable. La touche française, avec des titres comme *Alone in the Dark*, *Another World* ou *Rayman* ont marqué l'histoire du jeu. Aujourd'hui la France compte de nombreux atouts (tant en termes d'éditeurs, de studios... que de joueurs) et sait se montrer attractive pour la création vidéo-ludique.

Le jeu vidéo reste cependant encore difficile à appréhender pour beaucoup d'acteurs, et notamment pour les pouvoirs publics : simple divertissement pour enfants, œuvre d'art, outil d'apprentissage ou industrie culturelle, il s'avère trop diversifié et évolutif pour être catalogué de manière définitive.

Le développement accéléré des compétitions amateurs et professionnelles de jeu vidéo témoigne ainsi des mutations rapides qui s'opèrent. Si l'e-sport ne représente encore qu'une fraction de l'ensemble « jeu vidéo », tous les acteurs que nous avons rencontrés s'accordent à prévoir une croissance économique significative du secteur. **Au rythme actuel, les enjeux financiers de l'e-sport dépasseront ceux du tennis en 2020 !** Il ne s'agit donc pas d'un nouvel eldorado, mais certainement d'une opportunité économique importante, que la France ne doit pas manquer. Ajoutons que les territoires investis, qui ne se limitent pas aux grandes métropoles (Poitiers, Lyon, Tours en France, Katowice en Pologne pour ne citer que les plus connus) bénéficient très favorablement du développement des compétitions depuis plusieurs années.

Au-delà de ces stricts enjeux financiers, nous avons découvert pendant cette mission des champions, des organisateurs de tournois aguerris et des diffuseurs respectés qui permettent à notre pays de compter sur la mappemonde e-sportive. La francophonie, l'importance de l'industrie nationale du jeu vidéo et peut être une dose inexplicable de *French flair* ont en tout cas fait naître une communauté dynamique. Il s'agit là incontestablement d'une forme d'influence qu'il faut encourager.

Tout au long de nos travaux, nous avons gardé à l'esprit ce souci de développement, sans toutefois négliger la régulation rendue nécessaire par quatre enjeux :

- ◆ rassurer les familles des joueurs souvent jeunes ;
- ◆ permettre un déroulement équitable des compétitions ;
- ◆ éviter que les enjeux financiers n'entraînent dérives et fraudes ;
- ◆ et, surtout, protéger les joueurs eux-mêmes.

Favoriser le développement du secteur tout en le régulant : la ligne de crête est étroite. Nous avons donc abordé cette mission avec une humilité d'autant plus grande que l'univers que nous découvrons évolue très vite, rendant l'art de la prévision difficile.

Rapport

Nous avons bénéficié de la volonté de la communauté du jeu vidéo compétitif de partager sa passion avec le plus grand nombre. Surtout, les acteurs du secteur se sont avérés des interlocuteurs responsables et ouverts. Il faut d'ailleurs rappeler que c'est la communauté elle-même qui a demandé une clarification de la part des pouvoirs publics lors de la consultation sur le projet de loi pour une république numérique porté par Axelle Lemaire. La réalité de l'univers de l'e-sport est au final bien loin de la caricature qui en est parfois faite : des *geeks* coupés du monde qui seraient l'exact opposé des athlètes traditionnels.

Au contraire, bien des similitudes avec l'univers sportif nous ont semblé évidentes. Il est certainement prématuré de reconnaître l'e-sport comme un véritable sport : le secteur du jeu vidéo compétitif apparaît en effet aujourd'hui trop peu structuré pour se constituer en une fédération agréée, même si des progrès importants ont été faits ces dernières semaines. **Pour autant, fermer définitivement la porte à un tel rapprochement institutionnel avec le monde du sport constituerait indiscutablement une erreur.** Ce rapprochement, en ce qu'il contribuerait à promouvoir les valeurs éducatives du sport, nous semble même devoir être encouragé.

Les e-sportifs, comme les athlètes traditionnels, s'entraînent, connaissent des transferts, sont soumis à une compétition sans frontière, deviennent des icônes... et des supports publicitaires, ne peuvent espérer que des carrières courtes. Ajoutons que les athlètes traditionnels sont souvent des e-sportifs de niveau respectable !

Si nous donnons les moyens à notre pays de progresser encore dans la hiérarchie du jeu vidéo compétitif et d'accueillir toujours plus de compétitions, de conserver ses joueurs et ses équipes, il n'est pas inenvisageable que la France devienne un leader. Nous sommes dans une année olympique, et l'e-sport sera présent à Rio sous une forme encore modeste. La candidature de Paris à l'organisation des jeux de la XXXIII^{ème} olympiade fournira peut-être l'opportunité d'amplifier cette dynamique. Nous l'écrivions plus haut : le marché de l'e-sport dépassera bientôt celui du tennis. Pourtant **les tournois du grand chelem électronique n'existent pas encore. À nous de nous assurer que la France en soit une étape incontournable !**

Jérôme Durain,
Sénateur de Saône-et-Loire

Rudy Salles,
Député des Alpes-Maritimes

« Le sport consiste à déléguer au corps quelques-unes des vertus les plus fortes de l'âme : l'énergie, l'audace, la patience. C'est le contraire de la maladie. »

Jean Giraudoux, *Le Sport*, Notes et maximes, 1928

SYNTHESE

Le secteur du jeu vidéo est aujourd'hui mature en France : 34,6 millions de français ont une pratique vidéo-ludique, dont 51 % jouent à des jeux payants. La France est le 7^{ème} marché mondial en valeur (2,7 Md\$ en 2014), et le 3^{ème} marché européen. Les taux de croissance sont modérés : 3,8 % par an en moyenne sur la période 2012-2015 (cf. section 1.1).

S'agissant plus particulièrement de la pratique compétitive du jeu vidéo (parfois appelée e-sport), elle est en pleine expansion. Entre 4,5 et 7 millions de français ont une affinité forte avec les compétitions de jeux vidéo, et environ 850 000 français seraient des joueurs de jeux vidéo compétitifs. La taille du marché mondial de l'e-sport serait de l'ordre de 600 M\$, avec des taux de croissance annuels de l'ordre de 30 % par an ; **à ce rythme, les revenus de l'e-sport dépasseront les 1,5 Md€ (soit la taille approximative du marché mondial du tennis) en 2020.** Le nombre de compétitions et les enjeux financiers (*prize pools*) de ces compétitions sont en croissance encore plus rapide (un doublement de ces indicateurs aurait été constaté entre 2014 et 2015 – cf. section 1.2). **L'enjeu économique est donc sérieux, et la France peut développer son attractivité pour l'organisation de compétitions et l'implantation d'équipes professionnelles de niveau international.**

Des obstacles juridiques réels existent cependant aujourd'hui. Notamment, les compétitions de jeux vidéo tombent aujourd'hui en France sous le coup de l'interdiction des loteries, bien que de nombreuses compétitions soient organisées sous un régime de tolérance administrative (section 2.1.1). **La mission préconise donc une clarification législative, permettant d'explicitement autoriser la tenue de compétitions physiques¹** impliquant une participation raisonnable aux frais d'organisation de la part des compétiteurs (section 2.1.2). La protection des mineurs devra être assurée, avec la mise en place d'un régime d'autorisation parentale et un encadrement des gains en compétition des mineurs¹ (section 2.2). La diffusion audiovisuelle des compétitions pourra être encouragée, afin d'accroître leur audience ; cela passera vraisemblablement par une clarification du statut de ces programmes, permettant une meilleure gestion de leurs droits d'exploitation, ainsi que leur diffusion sans risque d'être qualifiés de publicité dissimulée² (section 2.3).

L'attractivité de la France passe également par l'existence d'un statut adapté du joueur professionnel ; son statut social pourra donc être précisé et rapproché de celui du sportif professionnel, avec un contrat de travail adapté¹ (section 3.1) ; une politique adaptée de visa pourra être mise en place pour attirer les meilleurs joueurs internationaux (section 3.2).

Enfin, la mission propose d'aller vers la mise en place d'une structure partenariale de gouvernance de l'e-sport, se rapprochant du fonctionnement des fédérations sportives. Cela nécessitera néanmoins d'associer les éditeurs de jeux vidéo compétitifs, qui jouent un rôle particulier, et d'adopter une approche volontariste pour accélérer la structuration de ce secteur par nature très atomisé³ (section 4.1). La mission suggère donc la mise en place d'une commission spécialisée pour jeter les bases de cette gouvernance, qui pourra s'appuyer sur l'association France eSports récemment créée par les acteurs (section 4.2).

Enfin, la fiscalité applicable au secteur pourra être clarifiée par une prise de position de l'administration. Le taux de TVA applicable aux droits d'entrée des spectateurs de compétitions pourra également être réduit (section 4.3).

¹ Ces dispositions figurent dans le projet de loi république numérique tel qu'adopté au Sénat en avril 2016.

² Ces programmes utilisent en effet un produit commercial, le jeu vidéo, comme support ; pour autant une compétition n'est pas à proprement parler une publicité pour ledit jeu.

³ La pratique amateur a en effet largement lieu sur internet, sans que les joueurs ne se regroupent en association.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	7
1 LE SECTEUR DU JEU VIDEO COMPETITIF, AUSSI DENOMME E-SPORT, SE DEVELOPPE RAPIDEMENT.....	8
1.1 Le secteur du jeu vidéo est une industrie culturelle mature : le jeu vidéo est un loisir courant, pratiqué par une large part de la population française et mondiale	8
1.2 Au-delà d'une pratique purement récréative, la pratique compétitive des jeux vidéo, et ses retombées économiques, se développent très rapidement.....	10
1.2.1 <i>Les publics concernés par l'e-sport sont importants, y compris en France</i>	<i>10</i>
1.2.2 <i>Les compétitions de jeux vidéo, et leurs enjeux financiers, sont en forte croissance.....</i>	<i>11</i>
1.3 Les jeux utilisés comme support aux compétitions sont de types variés, et évoluent rapidement ; ils font généralement appel de manière prédominante à l'intelligence et à l'habileté physique des joueurs.....	14
2 LE STATUT DES COMPETITIONS DE JEUX VIDEO DOIT ETRE PRECISE POUR PERMETTRE LEUR DEVELOPPEMENT	16
2.1 Le principe général d'interdiction des loteries doit être aménagé, pour lever l'insécurité juridique entourant les compétitions de jeux vidéo.....	16
2.1.1 <i>Depuis le 17 mars 2014, la plupart des compétitions de jeux vidéo entrent dans le champ de l'interdiction des loteries.....</i>	<i>16</i>
2.1.2 <i>Une exemption au principe général d'interdiction des loteries, ne remettant pas en cause le système actuel de régulation des jeux d'argent, pourrait être fondée principalement sur l'analyse du modèle économique des compétitions.....</i>	<i>18</i>
2.1.3 <i>Les autorités de régulation des jeux d'argent existantes ont un rôle important à jouer dans le développement durable de l'e-sport.....</i>	<i>25</i>
2.2 Sous réserve d'autorisation parentale, les mineurs doivent pouvoir participer à des compétitions de jeu vidéo, lorsque les enjeux financiers en sont limités, et que les jeux utilisés ont un contenu approprié.....	27
2.2.1 <i>Les compétitions de jeux vidéo ne constituent pas en elles-mêmes un risque supplémentaire.....</i>	<i>27</i>
2.2.2 <i>L'accès aux compétitions doit être conditionné à une autorisation parentale dûment informée, sur la base du label PEGI.....</i>	<i>27</i>
2.2.3 <i>Les gains en compétition des mineurs de 16 ans doivent être encadrés.....</i>	<i>28</i>
2.2.4 <i>Des dispositions permettant aux joueurs compétitifs professionnels de jeu vidéo de suivre un cursus scolaire et universitaire normal devront à terme être trouvées.....</i>	<i>29</i>
2.3 La diffusion audiovisuelle des compétitions de jeux vidéo peut être favorisée par un cadre législatif et réglementaire adapté.....	30
2.3.1 <i>Le risque de publicité dissimulée inhérent à la diffusion de compétitions de jeux vidéo semble pouvoir être maîtrisé par une délibération adaptée du Conseil supérieur de l'audiovisuel.....</i>	<i>30</i>
2.3.2 <i>L'application du label PEGI doit être adaptée à la diffusion audiovisuelle de compétitions.....</i>	<i>30</i>

2.3.3	<i>La question des droits est centrale au modèle économique et de développement de l'e-sport</i>	32
3	LE STATUT DES JOUEURS COMPETITIFS DOIT ETRE SECURISE	34
3.1	Un contrat de travail adapté aux spécificités de l'e-sport permettrait de sécuriser la situation des joueurs professionnels et des équipes	34
3.1.1	<i>Un contrat de travail spécifique est nécessaire</i>	34
3.1.2	<i>Parmi les contrats de travail existants, le plus adapté au secteur de l'e-sport est le CDD spécifique du sportif et de l'entraîneur professionnel</i>	36
3.1.3	<i>Les autres types de contrats de travail existants, et notamment le régime des intermittents du spectacle envisagé par certains acteurs, semblent devoir être exclus pour les joueurs compétitifs de jeu vidéo</i>	38
3.2	Une politique de visa adaptée à l'e-sport doit être mise en place.....	38
4	LA STRUCTURATION DE L'ECOSYSTEME DU JEU VIDEO COMPETITIF PEUT ETRE ENCOURAGEE PAR LES POUVOIRS PUBLICS, DANS UNE LOGIQUE DE DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE	41
4.1	Une régulation d'ensemble de l'e-sport semble nécessaire pour permettre son développement durable ; l'autorégulation pure semble insuffisante à terme.....	41
4.1.1	<i>Les enjeux présents et à venir de l'e-sport, notamment à haut niveau, sont, dans la pratique, très proches de ceux du sport</i>	41
4.1.2	<i>Des différences réelles existent, notamment au niveau de la pratique amateur, ne permettant pas l'émergence naturelle d'une fédération</i>	43
4.1.3	<i>Les éditeurs jouent d'ores et déjà un rôle de régulation, partiel et hétérogène</i>	44
4.2	Un système de régulation associant l'État aux acteurs de l'e-sport, s'inspirant du modèle des fédérations et ligues professionnelles sportives, semble le plus à même de permettre son développement équilibré	45
4.2.1	<i>La régulation de l'e-sport doit associer étroitement la puissance publique et les acteurs du secteur, pour permettre son développement dans de bonnes conditions</i>	45
4.2.2	<i>La mission préconise la création d'une commission spécialisée du CNOSF pour traiter de manière durable la question de la régulation de l'e-sport</i>	47
4.2.3	<i>À défaut, une construction juridique ex-nihilo peut être envisagée, qui devra alors vraisemblablement être complétée à moyen terme</i>	51
4.3	Le secteur émergent de l'e-sport professionnel pourrait bénéficier dans son développement d'une clarification de la fiscalité applicable	52
4.3.1	<i>Le statut des gains de compétitions gagnerait à être précisé</i>	52
4.3.2	<i>La fiscalité des droits d'entrée aux compétitions pourrait être alignée avec celle pesant sur les spectacles ou manifestations sportives</i>	54
4.3.3	<i>La fiscalité des dons effectués par les spectateurs pourrait être clarifiée</i>	54
4.4	L'organisation d'une ou plusieurs compétitions de jeu vidéo à portée internationale pourrait permettre d'accélérer la structuration du secteur	55
5	RAPPEL DES PROPOSITIONS	57

INTRODUCTION

Le Premier ministre a, par lettre du 18 janvier 2016, chargé M. Rudy Salles, député des Alpes-Maritimes, et M. Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire, d'une mission portant sur les compétitions de jeux vidéo, ou « *e-sport* »⁴. Cette mission s'inscrivait dans le cadre de la discussion du projet de loi pour une République numérique, voté courant janvier en première lecture à l'Assemblée nationale, et devant être discuté au Sénat en avril. Elle a été effectivement lancée le 2 février 2016, lors d'une réunion interministérielle.

La mission a mené près de 70 auditions qui l'ont amenée à rencontrer plus de 120 personnes, permettant d'obtenir une vision d'ensemble du secteur. Des échanges ont eu lieu avec toutes les administrations concernées (numérique, culture, jeunesse et sports...), ainsi qu'avec l'ensemble du secteur des compétitions de jeux vidéo : éditeurs, organisateurs de compétitions associatifs ou commerciaux, joueurs et équipes professionnelles, diffuseurs et commentateurs, sponsors. Ces auditions ont été complétées par une consultation écrite qui a suscité plus de 50 contributions.

Les opérateurs de jeux d'argent, en réseau physique ou en ligne, et les administrations chargées de leur régulation ont également été consultés. Les services économiques de nos ambassades en Allemagne, en Corée du sud, aux États-Unis et en Suède ont pris part à une étude comparative. Enfin la mission a associé des personnalités qualifiées dans le domaine de la prévention des addictions et de la protection de la jeunesse, pour rendre un avis éclairé sur ces questions.

Conformément à la lettre de mission, un rapport intermédiaire a été remis dès le 15 mars 2016. Celui-ci contenait les principales propositions d'ordre législatif, en amont de la discussion du projet de loi pour une république numérique au Sénat. Cela a permis au Gouvernement et aux sénateurs d'y intégrer par voie d'amendement certaines propositions clefs, notamment celles visant à exempter les compétitions de jeux vidéo du régime général d'interdiction des loteries, ainsi que la proposition visant à créer un statut spécifique de l'e-sportif professionnel ainsi qu'un contrat de travail adapté. La dynamique ainsi créée a servi de catalyseur à l'action des professionnels du secteur qui se sont structurés en association, et pourront à l'avenir dialoguer plus efficacement avec le Gouvernement pour finaliser une régulation adaptée de l'e-sport en France.

Ce rapport définitif se base donc pour l'essentiel sur le rapport intermédiaire, et le complète sur certains aspects :

- ◆ la section 1 a été enrichie de nouvelles données permettant de mieux cerner la croissance du marché de l'e-sport en France et dans le monde ;
- ◆ la question du régime juridique des droits d'exploitation des compétitions a été approfondie (cf. section 2.3.3) ;
- ◆ enfin la mission s'est attachée à approfondir les conditions de localisation de grandes compétitions en France (cf. section 4.4).

⁴ La lettre de mission ciblait la question des « *compétitions de jeux vidéo* » ; se conformant à l'usage international et par souci de concision, le présent rapport intermédiaire utilise indifféremment les expressions « *compétitions de jeux vidéo* », « *pratique compétitive du jeu vidéo* » et « *e-sport* » pour désigner ces activités, sans pour autant présupposer du traitement devant en être fait.

1 Le secteur du jeu vidéo compétitif, aussi dénommé e-sport, se développe rapidement

1.1 Le secteur du jeu vidéo est une industrie culturelle mature : le jeu vidéo est un loisir courant, pratiqué par une large part de la population française et mondiale

Dans le monde, plus d'un milliard⁵ de personnes jouent à des jeux vidéo. Cette pratique massive recouvre des réalités extrêmement variées, du pratiquant occasionnel de jeux très simples sur *smartphone*, au joueur régulier de jeux complexes, le plus souvent sur console ou ordinateur.

En 2014, la France comptait 34,6 millions de joueurs, dont 51 % dépensent de l'argent dans le cadre de leur pratique (soit 49 % de joueurs ne pratiquant que des jeux gratuits). Le marché du jeu vidéo en France s'est élevé à 2,7 Md\$, soit le 7^{ème} marché mondial (le premier marché étant la Chine, et le second, les États-Unis), et le 3^{ème} marché en Europe (après le Royaume-Uni et l'Allemagne).

Tableau 1 : Données concernant les principaux marchés du jeu vidéo

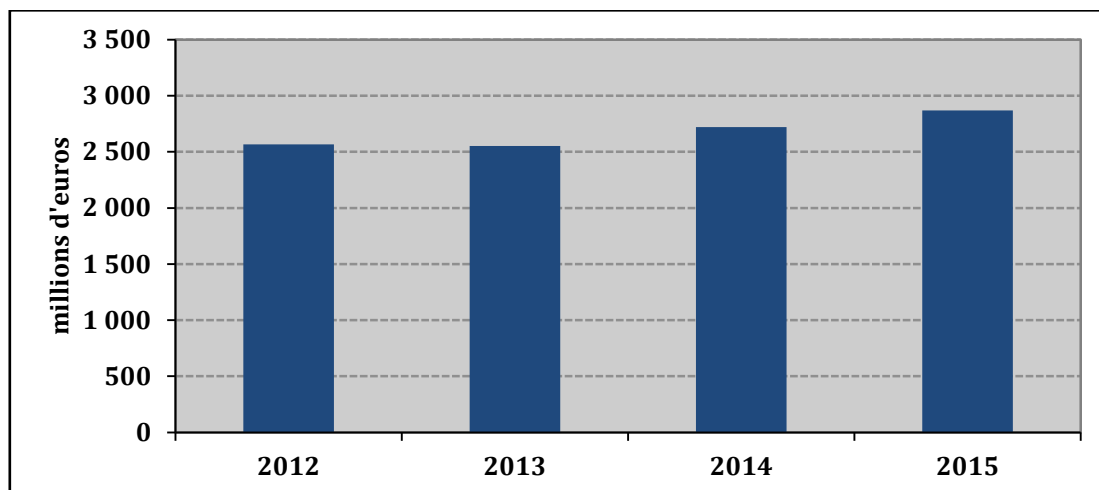
Pays	Population (millions, 2014)	Joueurs (millions, 2015)	Part des joueurs payants (%)	Dépense moyenne par joueur payant et par an (\$)	Marché (M\$, 2015)	Rang (par valeur du marché)
Chine	1 364	446,3	35%	142,29	22 227	1
États-Unis	319	184,9	59%	201,32	21 962	2
Japon	127	66,5	59%	314,21	12 328	3
Corée du Sud	50	25,2	55%	287,01	3 978	4
Allemagne	81	41,5	56%	157,23	3 654	5
Royaume-Uni	64	36,4	61%	159,12	3 533	6
France	66	30,7	49%	163,53	2 460	7
Canada	36	18,4	48%	205,05	1 811	8
Espagne	46	23,9	50%	130,88	1 564	9
Italie	61	23,8	50%	126,47	1 505	10
Suède	10	4,5	52%	147,86	346	20

Sources : Banque mondiale (populations), NewZoo (autres données) ; les chiffres d'affaires mentionnés sont basés sur les ventes du secteur du jeu vidéo, et excluent les ventes de hardware (consoles, accessoires), les taxes, les revenus business to business, et le secteur des jeux d'argent en ligne.

Les chiffres publiés par le syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL) pour le marché français laissent apparaître une croissance annuelle moyenne du marché de 3,8 % par an sur la période 2012—2015 (cf. graphique 1). NewZoo prédit une croissance annuelle moyenne du marché français de 1,5 % sur la période 2014-2018. Ces taux de croissance modérés du marché global du jeu vidéo reflètent une certaine maturité de cette industrie en France, qui s'y développe depuis maintenant une quarantaine d'années.

⁵ Source : NewZoo (agence de recherche marketing dans le domaine du jeu vidéo), de même que toutes les statistiques de cette section sauf mention contraire.

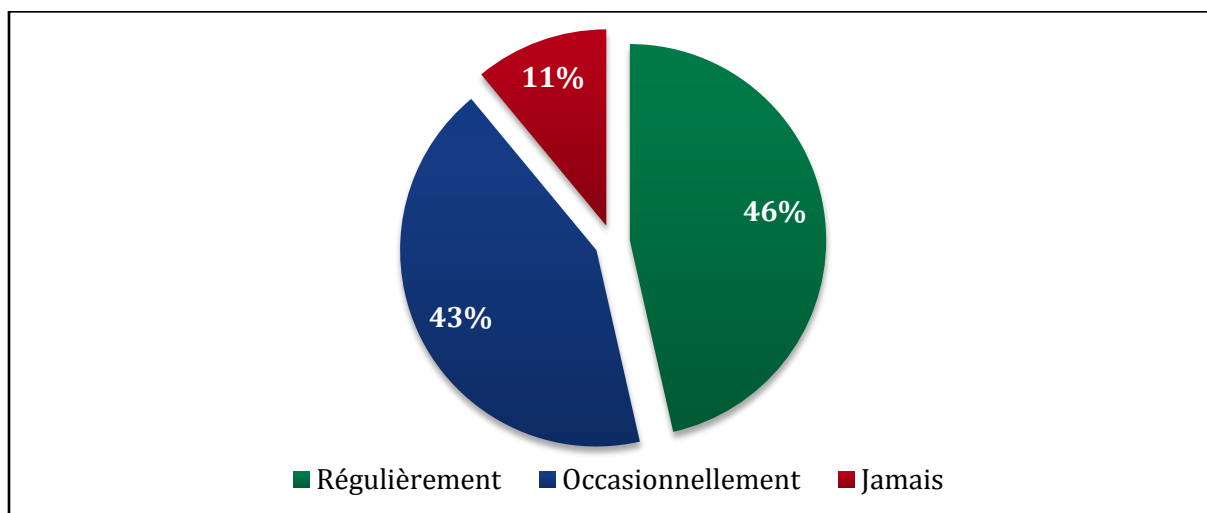
Graphique 1 : Le marché du jeu vidéo en France (chiffre d'affaires en millions d'euros)



Source : Syndicat des éditeurs de logiciel de loisir (SELL) et institut GfK ; ventes de consoles, d'accessoires, de logiciels de jeu sur tous supports (ventes physiques et dématérialisées).

Les joueurs sont souvent jeunes, avec des taux de pénétration extrêmement élevés dans cette catégorie. Ainsi, 89 % des 15-34 ans⁶ pratique au moins occasionnellement les jeux vidéo (94 % s'agissant des hommes, 84 % s'agissant des femmes). La différence entre les sexes est plus marquée lorsque l'on s'intéresse à la pratique « régulière » des jeux vidéo, qui touche 63 % des hommes de l'échantillon, contre 30 % des femmes (47 % en moyenne). On ne constate dans ces tranches d'âge pas de diminution significative du taux de pratique du jeu vidéo, puisque si l'on limite l'analyse aux 25-34 ans, 87 % d'entre eux ont une pratique au moins occasionnelle, et 45 % ont une pratique régulière.

Graphique 2 : Fréquence de pratique du jeu vidéo chez les 15-34 ans français



Source : Étude UniteamSport réalisée en juin 2015, en collaboration avec Toluna, effectuée sur un panel représentatif de 2 000 français âgés de 15 à 34 ans.

⁶ Étude Uniteam Sport réalisée en juin 2015, en collaboration avec Toluna, effectuée sur un panel représentatif de 2 000 français âgés de 15 à 34 ans.

1.2 Au-delà d'une pratique purement récréative, la pratique compétitive des jeux vidéo, et ses retombées économiques, se développent très rapidement

1.2.1 Les publics concernés par l'e-sport sont importants, y compris en France

La recherche *marketing* fournit quelques éléments chiffrés concernant la pratique compétitive des jeux vidéo (chiffres 2014 fournis par NewZoo) ; le périmètre et les méthodes de calcul de ces chiffres étant relativement peu précises, il convient de les considérer comme des ordres de grandeur réalistes, et non comme des valeurs absolues :

- ◆ globalement, 205 millions de personnes sont spectateurs occasionnels ou réguliers de compétitions de jeux vidéo (4,5 millions de personnes pour la France) ;
- ◆ sur ces 205 millions de personnes, 89 millions de personnes⁷ ont un niveau d'engagement important (soit spectateurs très réguliers, soit eux-mêmes joueurs ; 1,7 millions de personnes pour la France) ;
- ◆ sur ces 89 millions, 32 millions⁸ de personnes sont des joueurs occasionnels ou réguliers à des jeux vidéo compétitifs (850 000 pour la France) ;
- ◆ 13 millions de personnes sont des joueurs réguliers de jeux vidéo compétitifs (398 000 pour la France⁹).

Une autre étude¹⁰, réalisée en France sur un échantillon représentatif de jeunes âgés de 15 à 34 ans, fournit des chiffres significativement supérieurs. Ainsi, 44 % de cette population (soit environ 7 millions de jeunes français) aurait une affinité avec l'e-sport (c'est-à-dire qu'elle effectue au moins occasionnellement l'une des activités mentionnées au graphique 3).

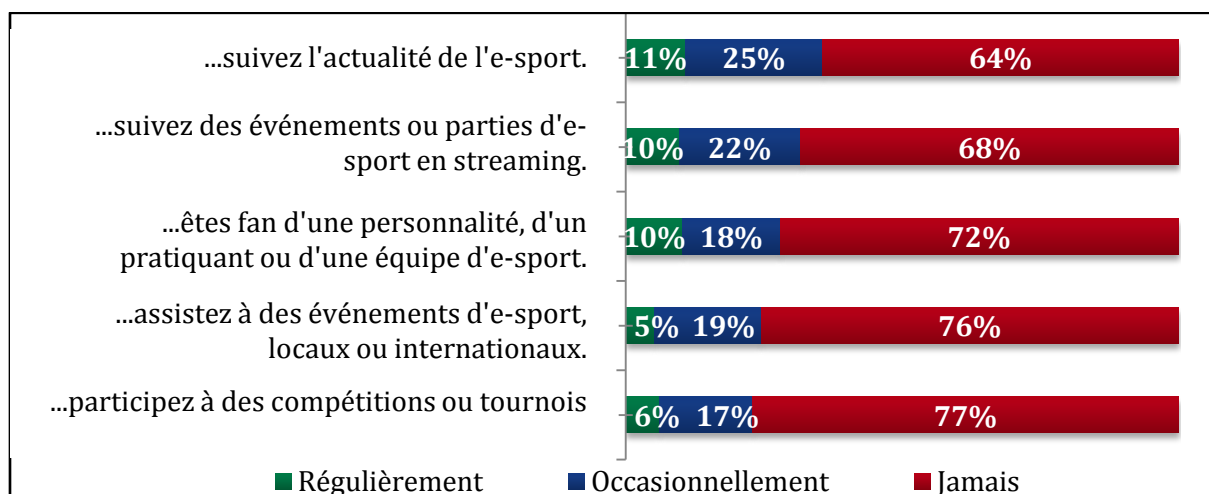
⁷ À titre de comparaison, ce niveau est proche du nombre de personnes ayant un niveau d'intérêt similaire dans le football américain (151 millions de personnes) ou le hockey sur glace (94 millions).

⁸ À titre de comparaisons, selon la fédération internationale de football amateur (FIFA), le football, sport le plus pratiqué au niveau mondial, comptait 264 millions de pratiquants en 2006.

⁹ Soit plus que de licenciés à la fédération française de rugby (327 818 licenciés en 2014, 8^{ème} fédération unisport comportant le plus de licenciés) mais moins que le golf (408 388 licenciés en 2014, 7^{ème} fédération unisport comportant le plus de licenciés) ; cf. tableau 8, page 40.

¹⁰ Étude Uniteam Sport réalisée en juin 2015, en collaboration avec Toluna, effectuée sur un panel représentatif de 2 000 français âgés de 15 à 34 ans.

**Graphique 3 : Chez les 15-34 ans français, réponse à la question suivante :
« L'e-sport désigne la pratique d'un jeu vidéo en compétition. Parlons maintenant de votre
expérience personnelle avec l'e-sport. Diriez-vous que vous ... »**



Source : Étude Uniteam Sport réalisée en juin 2015, en collaboration avec Toluna, effectuée sur un panel représentatif de 2 000 français âgés de 15 à 34 ans.

1.2.2 Les compétitions de jeux vidéo, et leurs enjeux financiers, sont en forte croissance

Au niveau mondial les revenus directement liés aux compétitions de jeux vidéo (généralement dénommées e-sport à l'étranger) sont évalués par Superdata¹¹ à 612 M\$. L'Europe n'en génère qu'une faible part (12 %, soit 73 M\$), contre 23 % pour l'Amérique du nord (soit 143 M\$), et 61 % pour l'Asie (soit 374 M\$). Toujours selon Superdata, en 2015, en Amérique du Nord, 81 % des 143 M\$ de revenus provenaient de la publicité ou du sponsoring ; 8 % de contributions volontaires de fans aux *prize pools* (dons et assimilés), 8 % de la vente de produits dérivés et 3% de la vente de tickets.

Leur croissance n'est pas aisément mesurable. Quelques indices suggèrent néanmoins qu'elle est rapide. Selon Deloitte¹², le taux de croissance du marché mondial de l'e-sport est de l'ordre de 25 à 30 % par an. **À ce rythme, les revenus de l'e-sport dépasseraient les 1,5 Md€ (soit la taille approximative du marché mondial du tennis) en 2020**, mais resterait encore loin du marché mondial du football (de l'ordre de 30 Md€). Au niveau mondial, les enjeux financiers (*cash prize*, c'est-à-dire les prix décernés aux vainqueurs) des principales compétitions ont ainsi doublé entre 2014 et 2015, même si les montants absolus demeurent modestes : 36 M\$ en 2014, 71 M\$ en 2015. **Près de 40 % des spectateurs de compétitions ne pratiqueraient pas eux-mêmes régulièrement les jeux faisant l'objet des compétitions qu'ils regardent.**

Ainsi, de nombreux rachats d'entreprises opérant dans les domaines de l'organisation et de la diffusion de compétitions de jeux vidéo sont récemment intervenus. Notamment, la société Twitch, qui est le principal diffuseur sur Internet de compétitions de jeux vidéo a été rachetée pour un montant de 970 millions de dollars par Amazon à l'été 2014.

¹¹ Agence de recherche *marketing* dans le domaine du jeu vidéo.

¹²TMT Predictions 2016 : eSports: bigger and smaller than you think.

Plus récemment¹³, la société suédoise Modern Times Group (MTG, groupe de médias), s'est portée acquéreur en novembre 2015 de la société Dreamhack (qui organise des compétitions) pour un montant de 26 millions d'euros. En novembre 2015, MTG a également acquis 78 % du capital la société Electronic Sports League (ESL, entreprises allemande organisant des compétitions) pour un montant de 78 millions d'euros.

De même, aux Etats-Unis, la société Major League Gaming a été acquise en janvier 2015 par Activision Blizzard pour un montant d'environ 46 millions de dollars. L'ambition affichée par Activision est de constituer un réseau de diffusion des compétitions e-sportives comparables au bouquet ESPN. Ce dernier bouquet a d'ailleurs diffusé pour la première fois en 2015, sur sa chaîne ESPN 2, la finale nationale du championnat universitaire de Heroes of the Storm (l'expérience a été renouvelée en mars 2016).

De plus, à un niveau amateur, les compétitions se développent également rapidement. Selon M. Mathieu Dallon, dirigeant de l'entreprise Oxent, qui met à disposition des organisateurs une plateforme logicielle d'organisation de compétitions, et qui a conduit des évaluations du nombre de tournois organisés pour évaluer la pertinence de son modèle d'affaires, environ 400 000 tournois ont été organisés dans le monde en 2014. En 2015, ce chiffre s'est élevé à 700 000 tournois.

Des événements amateurs sont régulièrement organisés en France, dont certains réunissent des assistances de plusieurs milliers de personnes, pour plusieurs centaines de participants (cf. tableau 2).

Tableau 2 : Exemples de compétitions importantes se déroulant en France

Nom de la manifestation et lieu d'organisation	Date de la manifestation en 2016	Nombre de personnes assistant physiquement à la manifestation	Nombre de compétiteurs	Jeux pratiqués
Lyon e-sport	26 au 29 février 2016	5 000 (en 2016, sur deux jours et demi)	320	Arène multijoueurs (League of Legends)
Gamer's assembly (Poitiers)	26 au 28 mars 2016	19 000 ¹⁴ (en 2016, sur quatre jours)	1 837	Tous types de jeux
RedBull Kumite (Paris)	23 et 24 avril 2016	~ 800	270 ¹⁵	Jeu de combat (Street Fighter)
ESWC Call of Duty (Paris)	6 au 8 mai 2016	12 000 (en 2015, sur deux jours)	64	Jeu de tir (Call of Duty)
Dreamhack France (Tours)	14 au 16 mai 2016	7 500 (en 2015, sur trois jours)	750	Tous types de jeux
Stunfest (Rennes)	20 au 22 mai 2016	11 000 ¹⁴ (en 2015, sur trois jours)	800	Jeux de combat
Paris Games Week	27 au 31 octobre 2016	226 000 ¹⁶ (en 2015, sur trois jours)	~ 320	Tous types de jeux (jeux de tir, football, danse, simulation automobile)

Source : Informations fournies par les organisateurs lors d'entretiens ou via la presse.

¹³ Éléments issus de l'étude comparative internationale effectuée par la direction générale du trésor à la demande de la mission.

¹⁴ En incluant le salon et les autres manifestations culturelles associées à la compétition.

¹⁵ 256 amateurs et 14 professionnels.

¹⁶ La Paris Games Week comporte un espace d'exposition très important. Le SELL annonce un chiffre de 307 000 visiteurs ; le chiffre de 226 000 visiteurs et exposants retranscrit ici est celui certifié par Expo'stat.

De plus, les joueurs français figurent à un bon niveau parmi les joueurs ayant touché le plus de gains en compétition au niveau mondial. Selon le site « *esportsearnings.com* », qui recense de manière collaborative les gains attribués en compétition, un nombre significatif de joueurs français figurent parmi les 300 joueurs ayant touché le plus de gains de compétition en 2015 (cf. tableau 3). Au global, la France est la 10^{ème} nation dont les ressortissants ont touché le plus de gains de compétitions sur la période étudiée par cette base de données (de 1998 à 2016). Selon cette base de donnée, plus de 200 joueurs compétitifs de jeu vidéo ont touché plus de 40 000 \$ de gains en 2015. À titre de comparaison, la somme de 40 000 \$ correspond approximativement aux gains annuels en tournois du 150^{ème} meilleur joueur de tennis, ou encore aux gains annuels du 330^{ème} meilleur joueur de golf¹⁷.

Tableau 3 : Dix joueurs mondiaux et dix joueurs français ayant touché le plus de gains de compétition en 2015

Nom du joueur	Jeu pratiqué	Nationalité	Montant des gains (en k\$)	Classement mondial
M. Peter Dager	Dota 2	États-Unis	1 730	1
M. Sahil Arora	Dota 2	États-Unis	1 730	2
M. Clinton Loomis	Dota 2	États-Unis	1 730	3
M. Sumail Hassan	Dota 2	Pakistan	1 730	4
M. Kurtis Ling	Dota 2	Canada	1 641	5
M. Zheng Sun	Dota 2	Chine	651	6
M. Xinzhou Liu	Dota 2	Chine	651	7
M. Bin Fu	Dota 2	Chine	651	8
M. Zezhi Chen	Dota 2	Chine	644	9
M. Jiwei Huang	Dota 2	Chine	644	10
M. Nathan Schmitt	CS :GO	France	118	77
M. Vincent Schopenhauer	CS :GO	France	118	78
M. Fabien Fiey	CS :GO	France	109	95
M. Dan Madesclaire	CS :GO	France	92	122
M. Kenny Schrub	CS :GO	France	80	129
M. David Moschetto	Starcraft II	France	64	161
M. Richard Papillon	CS :GO	France	61	170
M. Edouard Dubourdeaux	CS :GO	France	61	171
M. Bora Kim	League of Legends	France	55	192
M. Paul Boyer	League of Legends	France	48	212

Source : Base de données participative en ligne www.esportsearnings.com ; cette base n'est pas exhaustive et ne comporte pas les autres revenus des joueurs (salaires, sponsoring, etc.).

Il est ainsi vraisemblable que les compétitions de jeux vidéo connaissent un développement rapide de leur audience, et une croissance tout aussi rapide des revenus associés. Dans ce contexte, l'intérêt national peut se situer à deux niveaux :

- ◆ attirer et maintenir sur le territoire des compétitions de jeux vidéo du meilleur niveau (à la manière des grandes compétitions sportives nationales et internationales) ;
- ◆ attirer ou stabiliser sur le territoire des équipes/clubs de joueurs de jeux vidéo compétitifs capables d'atteindre le meilleur niveau mondial.

Ces deux objectifs sont naturellement liés, les meilleurs joueurs et équipes ayant tendance à établir des bases stables là où des compétitions d'un bon niveau sont régulièrement organisées.

¹⁷ Source : ESPN – « *Esports is having a moment* » - http://espn.go.com/esports/story/_/id/14551519/esports-having-moment - article du 16 janvier 2016.

1.3 Les jeux utilisés comme support aux compétitions sont de types variés, et évoluent rapidement ; ils font généralement appel de manière prédominante à l'intelligence et à l'habileté physique des joueurs

Tous les jeux vidéo ne font pas l'objet de compétitions ; les genres aujourd'hui les plus pratiqués en compétition sont relativement peu nombreux : simulations de football, jeux de stratégie en temps réel, arènes multijoueurs, jeux de tir à la première personne, jeux de combat, jeu de cartes à collectionner (cf. tableau 4).

Ces jeux sont souvent joués en équipe. Les jeux les plus populaires en compétition sont les arènes multijoueurs (premier genre partout dans le monde¹⁸), les jeux de tir à la première personne¹⁹ (en Europe et en Amérique du nord), les jeux de stratégie en temps réel (en Asie), et dans une moindre mesure les jeux de combat et les simulations de football (en Europe principalement). Enfin le jeu de cartes à collectionner *Hearthstone* édité par Blizzard tient une place à part, avec des compétitions régulièrement organisées, sans toutefois présenter la popularité et l'engouement de jeux pratiqués en équipe.

La plupart de ces jeux nécessitent une habileté, des réflexes et une dextérité physique extrêmement poussés, un grand nombre d'actions précises devant être effectuées à chaque instant²⁰ à l'aide des périphériques de jeu (clavier et souris, ou manettes) lorsqu'ils sont pratiqués à haut niveau. De même, ces jeux sont souvent joués en équipe, impliquant une stratégie et une coordination élevées pour atteindre le meilleur niveau. Les champions s'astreignent donc à une discipline d'entraînement poussée.

La part du hasard dans les matches et compétitions est faible, de l'ordre de celle constatée dans une compétition sportive (choix du côté du terrain, état physique et mental des participants...). Le seul cas pouvant porter à équivoque est celui du jeu de carte à collectionner *Hearthstone*, dans lequel chaque joueur tire ses cartes dans un ordre aléatoire ; des règles spécifiques sont cependant mises en place pour contrôler la place du hasard dans l'issue des compétitions.

Des jeux, moins joués en compétition, nécessitent également une forte activité physique ; notamment les simulations de danse qui peuvent nécessiter une dépense physique élevée (l'éditeur Ubisoft indique une dépense calorique de 600 à 700 kcal par heure, ce qui est tout à fait comparable à des sports d'endurance, comme la course à pied).

Tableau 4 : Les principaux types de jeux utilisés en compétition

Catégorie de jeux	Principe du jeu	Exemples de jeux	Capacités exigées des joueurs
Simulations sportives	Le joueur contrôle à l'écran un sportif ou une équipe sportive. L'action est généralement présentée en vue du dessus.	FIFA (Electronic Arts, football), <i>Pro Evolution Soccer</i> (Konami, football)...	Stratégie, réflexes, habileté et grande rapidité d'exécution ; éventuellement jeu d'équipe.
Jeux de stratégie en temps réel (<i>RTS : Real Time Strategy</i>)	Le joueur contrôle une armée, dont il gère généralement la collecte de ressources, la construction de bâtiments, la formation d'unités, et le contrôle de ces unités au combat. L'action est présentée en vue du	<i>Warcraft III</i> (Blizzard), <i>StarCraft II</i> (Blizzard)...	Jeu d'équipe, stratégie et intelligence de jeu, réflexes, habileté et grande rapidité d'exécution dans le contrôle des unités.

¹⁸ L'éditeur Riot Games indiquait en 2015 que 32 millions de joueurs jouent au moins une fois par mois à son jeu *League of Legends* (jeu gratuit à l'achat), ce qui en fait le jeu PC le plus joué à l'heure actuelle.

¹⁹ 15 millions de copies du dernier opus de *Counter Strike* (*Counter Strike : Global Offensive*) auraient été vendues selon son éditeur ; selon Activision, ces 4 dernières années, chaque opus annuel du jeu *Call of Duty* s'est écoulé à plus de 20 millions d'exemplaires.

²⁰ Jusqu'à 400 actions (clics ou frappe de touche) par minute.

Catégorie de jeux	Principe du jeu	Exemples de jeux	Capacités exigées des joueurs
	dessus, Deux, ou plus, joueurs (ou équipes de joueurs) s'affrontent. La victoire est acquise lorsque l'armée ennemie est détruite.		
Arènes multi-joueurs (MOBA : <i>multiplayer online battle arenas</i>)	Le joueur contrôle un personnage à l'écran ; l'action est présentée en vue du dessus. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent, appuyés par des personnages non joueurs contrôlés par l'ordinateur. Chaque personnage dispose de capacités uniques, devant être utilisées en combinaison avec celles des autres équipiers, pour obtenir les meilleurs résultats et battre l'équipe adverse. L'action a lieu en temps réel, requérant une grande rapidité d'exécution des joueurs.	<i>League of Legends</i> (Riot Games), <i>Defense of the Ancients</i> (Valve), <i>Heroes of the Storm</i> (Blizzard)...	Jeu d'équipe, stratégie et intelligence de jeu, réflexes, habileté, et très grande rapidité d'exécution dans les déplacements et actions des personnages.
Jeux de tir à la première personne (FPS : <i>first person shooter</i>)	Le joueur contrôle un personnage à l'écran ; l'action est présentée en vue subjective. Plusieurs personnages armés (de manière réaliste ou non) s'affrontent de manière individuelle et/ou en équipe (généralement de quatre ou cinq joueurs). Le jeu consiste à abattre les adversaires et/ou à capturer des objectifs sur terrain de jeu (libérer des otages ou démolir un pont par exemple).	<i>Counter Strike</i> (Valve Software), <i>Call of Duty</i> (Activision), <i>Rainbow 6</i> (Ubisoft), <i>Halo</i> (Microsoft), <i>Quake</i> (ID Software)...	Réflexes, précision, et très grande rapidité d'exécution dans le contrôle des déplacements et actions des personnages. Selon les formats : stratégie et jeu d'équipe.
Jeux de combat	Le joueur contrôle un personnage à l'écran, souvent vu de côté, et combat un ou plusieurs adversaires dans une simulation plus ou moins réaliste d'un sport de combat (certains jeux mettent en scène des personnages parfaitement fictifs, disposant de capacités tout aussi fictives).	<i>Street Fighter</i> (Capcom), <i>Super Smash Bros</i> (Nintendo)...	Précision et rapidité d'exécution dans le contrôle des déplacements et actions des personnages, réflexes, stratégie.
Jeux de cartes à collectionner (CCG : <i>collectible card games</i>)	Ces jeux demandent au joueur d'acquérir et de collectionner des cartes disposant d'effets en jeu variés, de composer son <i>deck</i> ²¹ , et de jouer au mieux ses cartes au cours de chaque partie, en fonction des choix de son adversaire.	<i>Hearthstone</i> (Blizzard)	Stratégie et réflexion.
Jeux de danse	Le joueur doit danser devant l'écran, selon un rythme et/ou une chorégraphie imposée ; il marque des points en fonction de la qualité de sa performance, qui est mesurée à l'aide d'une caméra ou d'autres dispositifs détectant les mouvements ²² .	<i>Dance Dance revolution</i> (Konami), <i>Just Dance</i> (Ubisoft)...	Agilité, endurance physique, coordination corporelle.

Source : Mission.

²¹ Ensemble des cartes, souvent une quarantaine, dont le joueur disposera au cours d'une partie : chaque carte présente des forces et des vulnérabilités différentes, permettant de contrer d'autres cartes ou combinaisons de cartes pouvant être jouées par l'adversaire.

²² Manette intégrant un accéléromètre ; tapis de sol détectant la pression...

2 Le statut des compétitions de jeux vidéo doit être précisé pour permettre leur développement

2.1 Le principe général d'interdiction des loteries doit être aménagé, pour lever l'insécurité juridique entourant les compétitions de jeux vidéo

2.1.1 Depuis le 17 mars 2014, la plupart des compétitions de jeux vidéo entrent dans le champ de l'interdiction des loteries

Le code de la sécurité intérieure, en son article L. 322-1, dispose que « *les loteries de toute espèce sont prohibées* ». Cette disposition est ancienne (loi du 21 mai 1836).

L'article L. 322-2 du même code prévoit que « *sont réputées loteries et interdites comme telles : [...] toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé par l'opérateur de la part des participants* ». L'article L. 322-2-1 précise que « *cette interdiction recouvre les jeux dont le fonctionnement repose sur le savoir-faire du joueur. Le sacrifice financier est établi dans les cas où l'organisateur exige une avance financière de la part des participants, même si un remboursement ultérieur est rendu possible par le règlement du jeu* ».

Ces dispositions, récentes, ont été introduites par la loi du 17 mars 2014 relative à la consommation. Cette loi a créé l'article L. 322-2-1, et a modifié l'article L. 322-2, qui disposait auparavant que « *sont réputées loteries et interdites comme telles [...] toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait acquis par la voie du sort* ».

Ces modifications ont, semble-t-il, notamment été inspirées au législateur par une jurisprudence de la cour d'appel de Toulouse, qui avait jugé, dans un arrêt du 17 janvier 2013²³, que le poker « *Texas Hold'em* » ne pouvait être considéré comme un jeu de hasard au sens de la jurisprudence de la Cour de cassation²⁴. La Cour de cassation ne s'était pourtant pas sentie tenue par cet arrêt et avait réaffirmé le 30 octobre 2013 dans une autre affaire²⁵ que le poker, sous toutes ses formes, tombait bien sous le coup de l'interdiction des loteries.

Après ces modifications législatives, le droit et la jurisprudence suggèrent donc que sont prohibés tous les jeux cumulant les quatre conditions suivantes :

- ◆ présence d'une offre publique ;
- ◆ naissance de l'espérance d'un gain chez le joueur ;
- ◆ sacrifice financier de la part du joueur ;
- ◆ présence, même infime, du hasard.

La **présence d'une offre publique** est généralement évaluée de manière très large par la jurisprudence. Ainsi, la justice a systématiquement condamné les cercles de poker fonctionnant sur invitation ou sur parrainage. Seuls sont considérés comme privés les jeux organisés occasionnellement avec des connaissances proches.

²³ Cour d'appel de Toulouse, 3^{ème} chambre des appels correctionnels, 17 janvier 2013.

²⁴ La Cour de cassation qualifie historiquement de jeu de hasard ceux où la chance prédomine sur l'habileté, la ruse, l'audace et les combinaisons de l'intelligence (arrêts des 5 janvier 1877, 24 juillet 1891, 28 mai 1930).

²⁵ Arrêt de la Cour de cassation, criminelle, daté du 30 octobre 2013 (réf. 12-84.784).

La **naissance d'une espérance de gain** chez le joueur semble être caractérisée quelle que soit la valeur ou la nature des gains ; sans que le règlement ne précise de limite générale, l'exemption à l'interdiction des loteries prévue pour les jeux de fête foraine fixe une mise maximale à 1,5 €, et un gain maximal de 30 fois la mise (article D. 322-4 du code de la sécurité intérieure). Même des espérances de gain inférieures à 45 € semblent donc suffire à interdire un jeu.

La **notion de sacrifice financier** est elle aussi interprétée très largement. Comme indiqué ci-dessus, elle s'entend même si l'opérateur propose un remboursement d'une avance consentie par le joueur pour participer. De plus, même des frais de communication non surtaxés (téléphone, internet) sont habituellement qualifiés de sacrifice financier. Le législateur a ainsi été amené à explicitement préciser dans l'article L. 322-7 du code de la sécurité intérieure que ceux-ci étaient exclus de cette notion, dans le cas des jeux-concours télévisés, à la condition expresse que leur remboursement soit proposé au consommateur.

La **présence du hasard dans le jeu**, qui était, jusqu'à la loi du 17 mars 2014 relative à la consommation, une question centrale dans l'appréciation du champ d'application de la prohibition des loteries, semble désormais ne plus être une condition essentielle, puisque l'interdiction « *recouvre les jeux dont le fonctionnement repose sur le savoir-faire du joueur* ». Quoi qu'il en soit, tous les jeux vidéo compétitifs comportent une part de hasard ou d'aléa, généralement infime²⁶ (de même que la plupart des sports ou jeux de société : choix au hasard de la couleur des pions, du côté du terrain...).

Pour peu qu'elles présentent l'espérance d'un gain pour les participants victorieux, un droit d'entrée même minime, et qu'elles soient organisées au dehors du cercle strictement privé, **les compétitions de jeux vidéo remplissent manifestement ces quatre conditions.**

Ce point est confirmé par une jurisprudence du 28 janvier 2016²⁷ par lequel la Cour d'appel de Paris a confirmé à la demande de l'ARJEL l'interdiction d'opérer en France d'une société qui proposait en ligne des jeux où, pour certains d'entre eux, la part du hasard était particulièrement faible, et que rien ne différenciait de jeux vidéo ou de jeux de loisirs habituellement considérés comme ne causant aucun trouble à l'ordre public : sudoku, casse-brique, fléchettes, belote, rami... D'autres jeux ainsi proposés comportaient certes une part de hasard plus importante ; ce jugement n'en a pas moins amené cette société à mettre fin à toute activité de jeux en ligne payants en France.

Il a également été opposé à la mission l'argument selon lequel l'évolution législative de 2014 n'aurait fait qu'entériner une jurisprudence constante. La pratique constante du juge aurait été de condamner tous les jeux dans lesquels la présence de l'argent était susceptible de causer un trouble manifeste à l'ordre public, quelle que soit la part du hasard. Dès lors, cette modification législative ne menacerait en rien le développement des compétitions de jeux vidéo : aussi longtemps que ces dernières resteraient loyales envers les joueurs, procureurs et préfets s'abstiendraient d'intervenir. La mission ne partage pas l'idée selon laquelle une telle tolérance administrative constituerait une garantie de sécurité juridique suffisante. En effet, la situation où un joueur s'estimant lésé, des parents insatisfaits de la participation de leur enfant à une compétition, ou une association les représentant porteraient plainte avec constitution de partie civile lui paraissent d'un réalisme suffisant pour exiger une clarification législative.

La mission considère donc comme primordial le fait de lever cette barrière légale, d'une manière qui n'affaiblisse toutefois pas la réglementation concernant les jeux d'argent susceptibles de constituer un trouble réel à l'ordre public.

²⁶ Les situations que ces jeux mettent en œuvre utilisent quasi-systématiquement des générateurs de nombres aléatoires pour simuler la dispersion statistique de situations réelles (imprécision intrinsèque d'une arme à feu par exemple).

²⁷ Arrêt n° 82 du 28 janvier 2016 de la Cour d'appel de Paris, SARL GAMEDUELL GMBH.

La mission note enfin que la définition des loteries prohibées semble aujourd'hui **également applicable à des loisirs compétitifs** tels que les échecs ou le bridge. Cette dernière discipline, dont les associations sont très bien structurées et organisent régulièrement des tournois payants (prévoyant des lots pour les vainqueurs), ne dispose d'aucune reconnaissance spécifique de la part de l'administration²⁸. Le cas même de la pratique sportive pourrait poser question, puisqu'aucune exception explicite n'est prévue dans le code de la sécurité intérieure. Le contrôle des compétitions sportives par des fédérations délégataires de service public ou agréées à ce titre par l'État semble néanmoins à même de sécuriser juridiquement leur situation.

2.1.2 Une exemption au principe général d'interdiction des loteries, ne remettant pas en cause le système actuel de régulation des jeux d'argent, pourrait être fondée principalement sur l'analyse du modèle économique des compétitions

Les objectifs principaux de la régulation des jeux d'argent sont les suivants :

- ◆ protection de la jeunesse, et notamment des mineurs ;
- ◆ transparence et intégrité des opérations de jeux ;
- ◆ prévention des activités frauduleuses (blanchiment d'argent notamment) ;
- ◆ développement économique équilibré des filières.

La mission considère que les compétitions de jeux vidéo ne contreviennent pas en elles-mêmes à ces objectifs et devraient, sous certaines conditions, pouvoir être explicitement autorisées.

La mission a identifié trois axes de travail permettant de tenter de caractériser les compétitions de jeux vidéo devant être autorisées, et de les distinguer nettement des jeux d'argent prohibés ou fortement encadrés du fait des risques mentionnés ci-dessus :

- ◆ les **caractéristiques de la compétition** elle-même, sans regard pour le jeu support ou son organisateur (sources et montant des revenus générés, compétition physique ou à distance, autorisation par une autorité administrative, selon des critères à définir) ;
- ◆ les **caractéristiques du jeu vidéo servant de support** (part plus ou moins importante du hasard dans le résultat, présence de contenus pouvant être préjudiciables à des publics fragiles, agrément par une autorité administrative selon des critères à définir...) ;
- ◆ les **caractéristiques de l'organisateur de la compétition** (moralité, statut juridique, garanties financières, agrément par une autorité administrative selon des critères à définir...).

Les **organisateurs de compétitions** disposent de statuts juridiques variés : associations loi 1901 et sociétés commerciales, éditeurs de jeu vidéo ou sociétés spécialisées dans l'événementiel. Leur niveau de solvabilité est variable. La mission n'est pas à même de porter une appréciation sur la moralité de leurs dirigeants, quoiqu'aucun indice à sa disposition ne vienne mettre en doute celle des personnes rencontrées.

Des conditions de solvabilité et de moralité, ou de statut juridique, pourraient certainement être imposées aux organisateurs des compétitions les plus importantes. Ce critère ne semble cependant pas pouvoir fonder à lui seul une exemption à l'interdiction des loteries (mais tout au plus participer d'un faisceau d'indices).

²⁸ Mis à part un agrément du ministère de la jeunesse en tant qu'association de jeunesse et d'éducation populaire, qui n'emporte aucune conséquence sur la question de la prohibition des loteries.

Les **caractéristiques des jeux vidéo supports** sont également très variées : certains sont gratuits tandis que d'autres nécessitent l'achat d'une licence ; dans la plupart, la part du hasard dans les résultats est infime, mais ce n'est pas toujours le cas ; certains nécessitent des réflexes ou une habileté physique particulière, tandis que d'autres sont essentiellement fondés sur des capacités intellectuelles ou stratégiques ; enfin certains présentent des contenus violents, tandis que d'autres sont parfaitement acceptables pour des publics jeunes ou fragiles.

Là encore, si certains critères pourraient faire partie d'un faisceau d'indices, aucun ne semble pouvoir jouer un rôle déterminant au regard des problématiques d'ordre public considérées. L'hypothèse d'une fixation par arrêté des jeux vidéo autorisés, tel qu'envisagé à ce stade par l'article 42 du projet de loi pour une république numérique, se heurte à des obstacles pratiques : quels critères objectifs retenir ? Comment maintenir à jour une liste alors que de nouveaux jeux apparaissent continuellement ? Quelle administration charger de cette tâche ?

La mission a porté une attention particulière à la présence du hasard dans les jeux utilisés comme support aux compétitions (cf. section 1.3). Celle-ci est généralement très faible, et aurait pu constituer un bon critère, permettant au juge de discriminer les jeux les plus susceptibles de créer un trouble à l'ordre public. Faire le choix de réintroduire le critère de la prédominance, ou de la présence significative du hasard autoriserait néanmoins la présence de mises et de gains dans des jeux fondés principalement sur l'adresse des joueurs (*skill games*). Quoique la présence du hasard semble être un ingrédient déterminant du caractère attractif (voire addictif) des jeux d'argent (cf. encadré 1), la mission ne propose cependant pas de réintroduire ce critère, par souci de lisibilité et de cohérence avec les choix antérieurs du législateur. Ce dernier a en effet souhaité en 2014 (avec le vote de la loi consommation), que ce soit la place de l'argent dans les jeux qui fonde principalement l'appréciation de la justice.

Encadré 1 : Les *skill games*

Les ***skill-games*** désignent traditionnellement, dans le contexte international de régulation des jeux d'argent, des jeux où l'habileté ou l'adresse du joueur prime sur la question du hasard, par opposition à des jeux de hasard, telle que les machines à sous ou la roulette.

De très nombreux jeux peuvent en effet être utilisés comme support à un jeu d'argent (où les joueurs misent sur leur propre victoire) : billard, fléchettes, scrabble, sudoku, tarot, bridge... et jeux vidéo. Internationalement, de très nombreux pays autorisent les *skill games*, par opposition aux jeux de hasard (*game of chance*), et les excluent de leur régulation portant sur les jeux d'argent (par exemple les États Unis ou l'Allemagne). Il ne s'agit pas là du choix fait par la France.

Selon les opérateurs de jeu interrogés par la mission, les jeux dans lesquels la part du hasard est trop faible, et où l'issue de chaque partie ne dépend que l'habileté du joueur, ne font pas de bons jeux d'argent. En effet, du point de vue du joueur, deux cas de figure sont possibles : soit le niveau de compétence de l'adversaire est inconnu, et l'issue de la compétition ne dépend que des règles, éventuellement aléatoires, d'affectation des adversaires ; soit son niveau est connu, et l'issue de l'affrontement est prédéterminé (par analogie au tennis : quel intérêt y aurait-il pour un joueur moyen à jouer un match ayant des enjeux financiers contre la tête de série n°1 ?). Dans le contexte de jeux où l'habileté prédomine nettement dans l'issue de la compétition, le seul service pouvant intéresser durablement un joueur, et donc faire l'objet d'une monétisation pour un opérateur, est la capacité de l'organisateur à lui proposer des adversaires de niveau proche ; l'intérêt de miser sur sa propre victoire semble à nouveau très accessoire.

Par opposition à ce cas, le poker, lorsqu'il est joué pour de l'argent, est l'exemple typique du cas intermédiaire entre le jeu de hasard et le *skill game*, pouvant impliquer un intérêt durable pour les joueurs de tous niveaux. Là où pour un joueur moyen, le hasard détermine largement le résultat des parties, un bon joueur peut, par sa connaissance de règles statistiques et en sélectionnant ses adversaires, être toujours gagnant en moyenne. Ce type de jeu, semblant laisser sa chance au joueur moyen (qui peut ponctuellement réaliser des gains importants), et favorisant toujours à long terme le bon joueur, peut, selon les opérateurs de jeux rencontrés par la mission, bénéficier d'un succès important et durable auprès de ces deux publics.

Source : Mission, sur la base d'entretiens avec les autorités de régulation des jeux d'argent et des opérateurs de jeux.

S'agissant des **compétitions elles-mêmes**, la mission a analysé les caractéristiques d'un échantillon représentatif de compétitions ayant lieu aujourd'hui en France (cf. tableau 5). Elle a notamment relevé le montant des droits d'entrées des joueurs, la valeur des lots et prix offerts, le montant des autres coûts d'organisation, la part de la compétition organisée en ligne et la nature des liens de l'organisateur de la compétition avec l'éditeur du jeu considéré.

La mission a relevé les risques suivants, liés à la présence d'enjeux financiers dans les compétitions, au cours de ses auditions et de ses recherches :

- ◆ il existe un risque de déloyauté des organisateurs vis-à-vis des joueurs, et des risques accrus d'addiction de ces derniers, dès lors que les organisateurs peuvent accroître directement ou indirectement leurs bénéfices en incitant les joueurs à jouer plus ;
- ◆ les problématiques liées au blanchiment d'argent apparaissent quant à elles lorsque les compétitions permettent des flux significatifs et/ou répétitifs d'argent entre joueurs ;
- ◆ enfin les risques de fraude et de triche augmentent lorsque la compétition a lieu en ligne : la tenue de tout ou partie de la compétition hors ligne offre des garanties supplémentaires à ce point de vue.

Ces différents risques semblent particulièrement présents dans les cas où l'organisateur réalise des bénéfices exclusivement ou principalement grâce aux droits d'entrée des joueurs. Ils semblent maîtrisés lorsque une part significative des ressources provient d'autres sources (subventions, mise à disposition gratuite de locaux par une collectivité, sponsors, spectateurs, droits de retransmission, subventions...) : les organisateurs ne peuvent alors pas multiplier indéfiniment les compétitions (et les occasions de perte financière éventuelle pour les joueurs).

Tableau 5 : Caractéristiques financières d'un échantillon de compétitions de jeux vidéo organisées en France

Nom de la compétition et jeux pratiqués	Nombre de joueurs participants	En ligne/hors ligne	Statut de l'organisateur, liens avec les éditeurs de jeux	Montant des droits d'entrée des joueurs (en €)	Valeur des prix et lots (en €)	Coût de l'évènement (en €, hors prix et lots)	Commentaires
<i>Gamers assembly</i> 2015 (multi-jeux, Poitiers)	1 600	Hors ligne	Association Futuroplan ; indépendante des éditeurs.	60 000	100 000	342 000	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
Lyon e-sport (<i>League of Legends</i>)	320 (64 équipes)	Hors ligne	Association Lyon e-sport ; indépendante des éditeurs ; relations privilégiées avec <i>Riot Games</i> .	9 000	20 000	200 000	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
Challenge France (<i>League of Legends</i>)	320 (64 équipes)	Finale hors ligne ; compétition en ligne.	<i>Riot Games</i> , éditeur de <i>League of Legends</i> .	0 (jeu gratuit)	10 000	NC	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs. Compétition interdite aux mineurs ; l'éditeur envisage sous certaines conditions de l'ouvrir aux 16-18 ans.
Tournoi <i>Hearthstone</i> Lorraine e-sport	64	Hors ligne	Association Lorraine e-sport ; indépendante des éditeurs.	128 (+ 200 € issus de la buvette)	80 (+ <i>goodies</i> offerts par Blizzard)	200 (+ mise à disposition gratuite des locaux par la ville de Metz)	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs.
<i>Dreamhack</i> France 2015 (multi-jeux, Tours)	750	Hors ligne	Malorian, société d'évènementiel, en contrat avec <i>Dreamhack</i> Suède	45 000	90 000	430 000	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
<i>Call of Duty World Series</i> 2016 (Zénith de Paris)	64 (16 équipes)	Hors ligne	Oxent, société spécialisée dans les compétitions de jeux vidéo (ESWC).	0	45 000 (50 000 \$)	NC	Ce type d'évènement ne semble pas comporter de risques significatifs.

Nom de la compétition et jeux pratiqués	Nombre de joueurs participants	En ligne/hors ligne	Statut de l'organisateur, liens avec les éditeurs de jeux	Montant des droits d'entrée des joueurs (en €)	Valeur des prix et lots (en €)	Coût de l'événement (en €, hors prix et lots)	Commentaires
RedBull Kumite 2016 (<i>Street Fighter V</i>)	14 invités aux phases finales + 256 joueurs pour les qualifications	Hors-ligne	RedBull fait appel aux services d'une société d'événementiel (Prod Effect) pour organiser l'événement, en accord avec l'éditeur du jeu Street Fighter V (Capcom).	5 120 (20 € par joueur participant aux qualifications)	7 000 (pour le gagnant)	340 000	Événement organisé à la salle Wagram à Paris. Les 14 meilleurs pratiquants mondiaux du jeu utilisé sont invités (Japon, États-Unis, Corée du Sud, Singapour, Taïwan, France, Brésil) Ce type d'événement ne semble pas comporter de risques significatifs.
Call of Glory Black Ops (<i>Call of Duty</i>)	512 (128 équipes)	Finale hors ligne ; compétition en ligne	Glory4gamers, société commerciale sans lien avec les éditeurs.	2 560	2 000	NC (faible)	Ce type d'événements semble comporter un risque : l'organisateur est encouragé à multiplier les évènements pour accroître les bénéfices qu'il tire principale des joueurs participants.
Exemple de compétition générique payante en ligne	32	En ligne	Glory4gamers, société commerciale sans lien avec les éditeurs.	32	30	NC (quasi-nul)	Ce type d'événements exclusivement organisé en ligne semble comporter un risque significatif : l'organisateur est encouragé à multiplier les évènements pour accroître les bénéfices qu'il tire principale des joueurs participants.

Source : entretiens de la mission avec les organisateurs des événements et/ou consultation de leurs sites Internet.

Rapport

Les cas où une compétition a lieu exclusivement en ligne nécessitent également une attention particulière (difficulté supplémentaire d'apprécier le modèle économique, risque de fraude augmenté).

À ce stade de son analyse, la mission tend donc à préconiser les critères suivants pour instituer une dérogation à l'interdiction des loteries (dispositions législatives) :

- ◆ **autorisation des compétitions tenues hors ligne, dès lors que les droits d'entrée des joueurs correspondent bien à une participation à des frais d'organisation**, et non à l'alimentation des bénéfices de l'organisateur ou des gains offerts aux joueurs ; cette condition pourrait être appréciée par l'instauration d'un rapport maximum entre les frais d'inscription et le coût total de la manifestation (les seuils et formalités déclaratives envisagées sont récapitulées au tableau 6 ci-après) ;
- ◆ **autorisation des phases qualificatives en ligne, dès lors qu'aucun droit d'inscription n'est demandé aux joueurs** pour ces phases de qualification, au-delà de l'acquisition du logiciel de jeu ;
- ◆ autorisation des compétitions tenues exclusivement en ligne²⁹, dès lors qu'aucun droit d'inscription n'est demandé aux joueurs, au-delà de l'acquisition du logiciel de jeu.

La notion de sacrifice financier habituellement utilisée dans le code de la sécurité intérieure demandera donc à être précisée pour exclure explicitement les frais de connexion à Internet, et surtout le coût d'achat éventuel du matériel de jeu (notamment celui de la licence du jeu vidéo).

Un risque existe sur ce dernier point lorsque l'éditeur du jeu utilisé comme support organise lui-même la compétition ou est économiquement lié à l'organisateur : l'éditeur pourrait alors facturer les licences de son jeu à un tarif plus élevé en contrepartie de la possibilité de participer à des compétitions disposant d'enjeux significatifs.

Sur ce point, plusieurs solutions paraissent envisageables à la mission :

- ◆ laisser à l'appréciation du juge le risque d'un contournement de la loi (de telles actions semblent constitutives d'un abus de droit ; il s'agit là de la solution privilégiée par la mission) ;
- ◆ fixer un coût d'achat maximum du jeu (en valeur absolue fixée par voie réglementaire, par exemple 100 €, ou par un principe plus général, par exemple en prévoyant que le prix de vente doit être comparable à celui qui serait fixé à un jeu identique ne prévoyant pas de compétitions dotées de lots) ; cette dernière option paraît néanmoins complexe au regard de la liberté de fixation des prix existant par ailleurs.

²⁹ Dans le cas des compétitions intégralement tenues en ligne, **il serait probablement utile de limiter les enjeux financiers maximum**, par exemple à un montant de l'ordre du millier d'euros (au-delà, il semble possible que les phases finales soient tenues de manière physique). Il semble à la mission que cette règle peut probablement être laissée à l'autorégulation du secteur ; elle pourrait néanmoins être simplement incluse dans la loi (avec un ajustement du seuil par voie réglementaire).

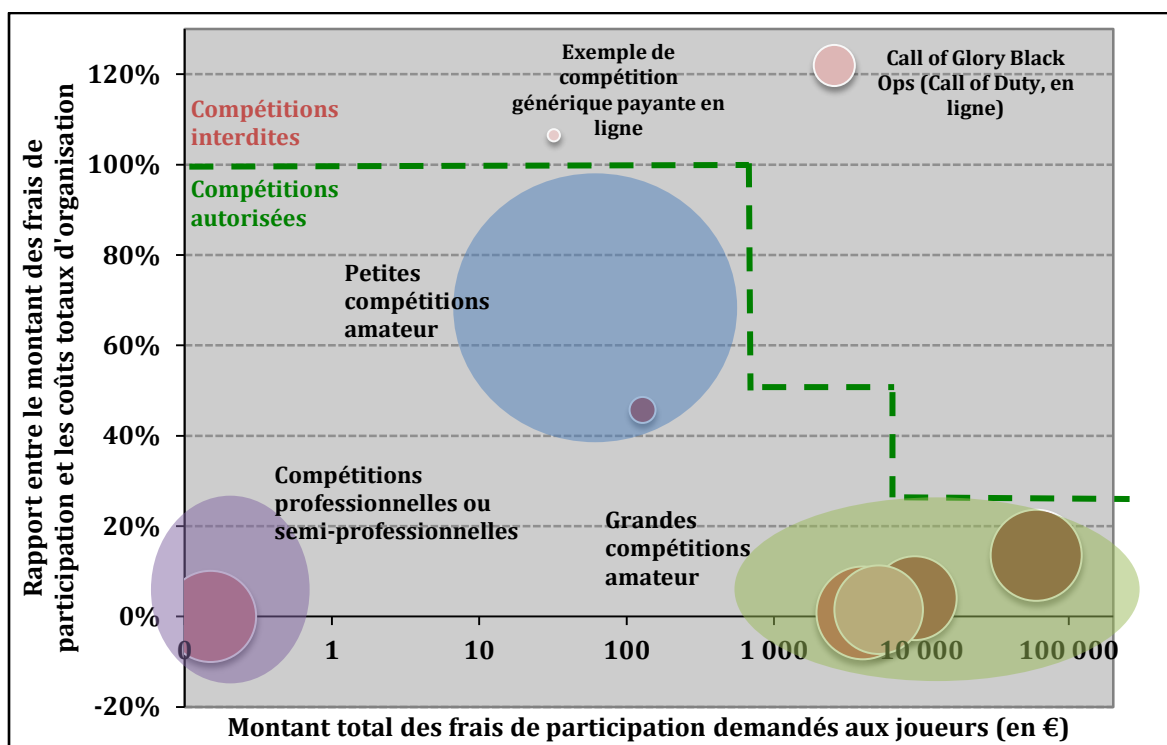
Rapport

Enfin, il convient de noter qu'une telle régulation pourrait par exemple permettre le déroulement légal hors de casinos ou de cercles autorisés de compétitions de poker scénarisées sous forme de jeu vidéo. De telles compétitions, d'accès gratuit, sont aujourd'hui organisées de manière légale en France. Ainsi par exemple la société Winamax, organise le « *Winamax poker tour* ». D'un coût de l'ordre du million d'euros, cette manifestation gratuite pour les joueurs fait étape dans de nombreuses villes françaises. Elle peut permettre aux participants de gagner, dans le cadre de compétitions de poker, l'accès à de véritables compétitions payantes de poker. Si cette société développait un jeu vidéo pour servir de support à cet événement, elle pourrait théoriquement récupérer auprès des joueurs une part du coût d'organisation (25 % si les options proposées par la mission sont retenues). Cela lui permettrait éventuellement de tenir des événements d'une ampleur ou d'une fréquence un peu plus importante, tout en dégradant probablement l'expérience des joueurs (qui utiliseraient un jeu vidéo et non un jeu de cartes physique de poker). Au final, le risque de trouble à l'ordre public semble donc bien maîtrisé à la mission.

Proposition n° 1 : Exempter les compétitions de jeux vidéo du principe général d'interdiction des loteries : limiter cette exemption au cas des compétitions physiques, lorsque les frais d'inscription demandés se limitent à une participation aux frais d'organisation et ne correspondent pas à des mises ; soumettre les organisateurs à des obligations déclaratives proportionnées.

Le graphique ci-après positionne de manière synthétique l'échantillon de compétitions étudiées par la mission au regard des taux envisagés par la mission pour autoriser leur tenue ; on voit ainsi que seules les compétitions dont la mission estimait qu'elles pouvaient présenter un risque se voient interdites par la règle proposée.

Graphique 4 : Positionnement des différentes compétitions au regard de leur coût d'organisation et des frais de participation demandés



Source : Mission, sur la base d'entretiens avec un échantillon d'organisateur de compétitions ; plus une bulle est grosse, plus la compétition a un budget total important.

Rapport

Tableau 6 : Limites financières proposées pour excepter du principe général d'interdiction des loteries les compétitions de jeux vidéo tenues hors-ligne.

Montant total des participations aux frais demandés aux sur un événement donné (par événement, en €)	Montant total des droits d'inscription collectés par le même organisateur ³⁰ sur l'année écoulée (en €)	Rapport (A/B) maximum entre les participations aux frais (A) et les coûts totaux d'organisation, incluant la valeur des prix et lots (B)	Formalités déclaratives (formulaire en ligne ³¹)
500	2 500	100 %	Déclaration préalable simple, sans budget prévisionnel
5 000	25 000	50%	Déclaration préalable comportant le montant prévisionnel des droits d'inscription collectés, des prix distribués, et des autres coûts d'organisation.
au delà	au delà	25 %	Idem-ci-dessus, complété d'une déclaration a posteriori des montants réels collectés et dépensés.

Source : Mission, sur la base d'une étude des compétitions existantes.

2.1.3 Les autorités de régulation des jeux d'argent existantes ont un rôle important à jouer dans le développement durable de l'e-sport

Pour ce qui est des **compétitions de jeux vidéo pratiqués en ligne**, la mission considère que l'autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) a un rôle de vigilance important à jouer. En effet, la mission propose de n'autoriser en ligne que les compétitions n'impliquant pas de sacrifice financier autre que l'acquisition de la licence du jeu vidéo utilisé, et pour lesquels l'espérance de gain ne dépasse pas un certain montant (cf. section 2.1.2). Le cadre existant n'est donc que très marginalement modifié, voire même renforcé et toute compétition de jeu vidéo (ou autre pratique assimilable) ne respectant pas ces conditions demeure interdite. Faire respecter cette interdiction nécessitera donc un effort de veille que l'ARJEL exerce déjà pour lutter contre le jeu illégal sur Internet.

³⁰ L'organisateur est le bénéficiaire économique final de la compétition

³¹ Dans l'idéal, le formulaire devant être rempli par les organisateurs sera proposé en ligne, éventuellement avec la mise en place d'une interface applicative (API) permettant aux éditeurs de logiciels d'assistance à l'organisation de compétitions de s'interfacer directement avec le système de traitement des déclarations. Ce système pourrait également être interfacé avec le système d'inscription des compétitions prévus par les grands éditeurs de jeux vidéo compétitifs.

Rapport

De plus, s'agissant d'éventuels **paris sur l'issue des compétitions**, la mission ne propose pas à ce stade leur autorisation. Cependant des paris sont d'ores et déjà organisés de manière illégale sur internet³², et l'ARJEL pourra veiller à ce que de tels paris ne déstabilisent pas des compétitions tenues en France. De plus, si la proposition de la mission consistant à aller vers l'établissement d'une fédération sportive agréée dans le domaine de la pratique compétitive du jeu vidéo est retenue (cf. section 4.2.2), cette fédération pourra céder à des opérateurs agréés par l'ARJEL le droit d'organiser des paris.

Enfin, **s'agissant des compétitions organisées « en dur »**, le ministère de l'intérieur, et notamment le service central des courses et jeux et ses antennes déconcentrées au sein des services régionaux de police judiciaire, conservera un important rôle de détection des jeux d'argent illégaux, dans le cas où des organisateurs ne se conformant pas aux règles limitatives proposées à la section 2.1.2 organisaient des compétitions impliquant de véritables mises et gains, et non une participation limitée des joueurs aux frais d'organisation. Ce service pourra notamment être rendu destinataire des déclarations effectuées par les organisateurs de compétitions, tel qu'envisagé par la mission.

Il semble cependant à la mission que ce rôle très important des autorités chargés de la régulation des jeux d'argent ne doit pas conduire à entretenir une **confusion préjudiciable**, essentiellement sémantique, **entre la question des compétitions de jeu vidéo et celle des *skill games* ou *fantasy leagues/fantasy games***.

Encadré 2 : *Fantasy leagues, fantasy games*

Les *fantasy leagues* ou *fantasy games* constituent, lorsqu'elles font l'objet d'enjeux financiers, une forme scénarisée de paris sportifs. Ces jeux placent le joueur à la place du sélectionneur d'une équipe de sport collectif. Ce dernier constitue une équipe virtuelle, à partir des joueurs évoluant dans un championnat réel. Les résultats de l'équipe virtuelle dépendent directement des résultats réels³³ des joueurs la composant. Un classement des équipes virtuelles peut ainsi être généré, et les meilleurs sélectionneurs éventuellement récompensés.

Source : Mission, sur la base notamment d'entretiens avec des opérateurs de jeux d'argent en ligne.

³² Il est très aisé, par une simple recherche sur internet, de trouver des sites offrant de manière illégale et en langue française des paris en ligne sur l'issue de compétitions de jeux vidéo, organisées en France ou à l'étranger.

³³ Ce type de jeu est souvent basé sur des ligues professionnelles nord-américaines, pour lesquelles de très nombreux indicateurs statistiques résumant la performance individuelle de chaque joueur sont disponibles ; par exemple au basketball le nombre de points marqués, de rebonds, d'interceptions, de passes décisives...

2.2 Sous réserve d'autorisation parentale, les mineurs doivent pouvoir participer à des compétitions de jeu vidéo, lorsque les enjeux financiers en sont limités, et que les jeux utilisés ont un contenu approprié

2.2.1 Les compétitions de jeux vidéo ne constituent pas en elles-mêmes un risque supplémentaire

Le jeu vidéo excessif sur Internet fait l'objet d'une classification par l'association américaine de psychiatrie³⁴, dans la troisième section de la 5^{ème} édition de son manuel de diagnostic et de statistique des troubles psychiatriques³⁵. Y sont ainsi classifiés les troubles pour lesquels il n'existe pas de preuve clinique suffisante qu'il s'agisse de véritables troubles psychiatriques, et pour lesquels des recherches complémentaires sont nécessaires. À noter que seul le jeu vidéo sur Internet est pris en compte dans ces recherches, et pas d'autres sortes de jeux pratiqués par un joueur seul, ou de manière présentielle. Sont particulièrement ciblés les jeux vidéo massivement multi-joueurs, dans des mondes persistants (*MMORPG*³⁶ notamment), qui ne font pas l'objet de compétitions.

Par opposition, le jeu d'argent pathologique³⁷ est classifié comme un trouble suffisamment documenté pour faire l'objet d'un diagnostic sans appel.

La pratique compétitive du jeu vidéo implique généralement une grande discipline de la part des participants, afin d'atteindre un niveau d'excellence. Elle implique également un lien social fort, au sein des équipes, et également avec les concurrents lors des événements physiques. Dès lors, les personnalités auditionnées par la mission (psychologues, spécialistes de l'addiction, représentants d'association de protection de l'enfance, Observatoire des jeux) conviennent que la pratique compétitive des jeux vidéo est plutôt un élément sécurisant pour les mineurs par rapport à la pratique des jeux vidéo en général.

2.2.2 L'accès aux compétitions doit être conditionné à une autorisation parentale dûment informée, sur la base du label PEGI

Le label *Pan European Game Information* (PEGI) est une classification élaborée sous l'impulsion des éditeurs de logiciel au niveau européen. Cette classification explicite les contenus potentiellement dangereux contenus dans les logiciels de loisir, par type de contenu risqué (effroi, violence, nudité, jeux d'argent...) et par âge (tout public, 12 ans et plus, 16 ans et plus, 18 ans et plus). Elle constitue une recommandation à destination des parents, et pas une interdiction de vente (pour plus de détails quant aux caractéristiques de la classification PEGI, se reporter à la section 2.3.2).

³⁴ *American Psychiatric Association* (APA).

³⁵ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders fifth edition* (DSM-5).

³⁶ *Massively multiplayer online role playing games*.

³⁷ *Pathological gambling*.

Rapport

Cette classification issue de l'autorégulation est reconnue dans le droit positif français³⁸ : « lorsqu'un document [...] peut présenter un risque pour la jeunesse, [...] le support et chaque unité de son conditionnement doivent faire l'objet d'une signalétique destinée à en limiter la mise à disposition à certaines catégories de mineurs, en fonction de leur âge. Lorsque le document contient un logiciel de loisir,[...], les caractéristiques de la signalétique apposée sur ces documents sont homologuées par l'autorité administrative. La mise en œuvre de l'obligation fixée aux deux alinéas précédents incombe à l'éditeur ou, à défaut, au distributeur chargé de la diffusion en France du document. » La classification PEGI a ainsi été homologuée par le ministère de l'intérieur.

En droit français, ce sont donc les parents qui décident, sur la base de l'information fournie par le label PEGI, de donner accès à leurs enfants à des jeux éventuellement classifiés comme pouvant présenter un risque. La loi se borne à assurer que l'information des parents soit aussi loyale et complète que possible.

En cohérence avec ce principe, la mission propose que l'accès des mineurs aux compétitions en tant que participants soit conditionné à une **autorisation parentale expresse, comportant des informations claires quant à la signalétique PEGI apposée sur les jeux utilisés** comme support à la compétition.

Elle propose par ailleurs s'agissant des spectateurs, que l'accès des mineurs soit libre lorsqu'ils dépassent l'âge minimum requis par la classification PEGI, et qu'une autorisation parentale soit également demandée dans le cas contraire (celle-ci pouvant simplement être démontrée par la présence des parents aux côtés de l'enfant lors de son accès à l'événement).

Seuls les jeux ayant fait l'objet d'une classification PEGI pourraient être utilisés comme support à une compétition.

Proposition n° 2 : Conditionner la participation des mineurs aux compétitions à une autorisation parentale, dûment éclairée par la classification PEGI du jeu utilisé. Conditionner également leur présence en tant que spectateur à une autorisation parentale, lorsqu'ils ne dépassent pas l'âge requis par la classification PEGI.

2.2.3 Les gains en compétition des mineurs de 16 ans doivent être encadrés

Le second enjeu significatif de protection de la jeunesse se trouve dans la place donnée à l'argent dans les compétitions ; une présence de lots trop importants est susceptible, selon les personnalités qualifiées interrogées par la mission, de créer des comportements problématiques chez les mineurs et de perturber la constitution d'une échelle saine de valeurs. Les personnalités rencontrées suggèrent que les mineurs de 14 ans ne devraient pas être exposés à des compétitions comportant des enjeux financiers significatifs, la période du collège (10-14 ans) étant selon eux la plus propice aux excès et aux dérives comportementales. Une approche plus souple, mais néanmoins contrôlée, pourrait selon eux être adoptée pour les 14-16 ans.

Dans la pratique et à la date d'écriture de ce rapport, les organisateurs de compétition autorisent uniquement la participation des majeurs, ou éventuellement des jeunes de 17 à 18 ans munis d'une autorisation parentale.

La mission propose donc **de limiter la participation des mineurs de 14 ans aux compétitions dotées de lots en nature d'une valeur individuelle inférieure à 100 €**. Elle propose également **de limiter la participation des mineurs de 16 ans aux compétitions dotées de lots d'une valeur individuelle supérieure à 2 000 €**.

³⁸ Article 32 de la loi n° 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs ; l'article 3 du décret n° 2015-1251 du 7 octobre 2015 précise le contenu de la demande d'homologation de la signalétique par les éditeurs.

Rapport

Ces limites d'âge pourraient donc, au choix :

- ◆ être laissées à l'appréciation du secteur, dans le cadre d'une autorégulation bien orientée telle que celle que la mission la propose à la section 4.2 (solution privilégiée par la mission) ;
- ◆ être explicitement prévues par la loi, et fixées par voie réglementaire pour en permettre si nécessaire l'évolution ultérieure, en fonction des comportements constatés.

Dans tous les cas, les **revenus des mineurs de 16 ans ayant une pratique professionnelle des compétitions de jeux vidéo devraient être soumis à l'obligation de consignation à la Caisse des dépôts** prévue par l'article L. 7124-9 du code du travail³⁹, et le cas échéant, à une autorisation individuelle d'embauche s'il était amené à rejoindre une structure professionnelle.

Ainsi la loi pour une république numérique pourrait prévoir que :

- ◆ un 4° est ajouté à l'article L. 7124-1 du code du travail, prévoyant qu'un enfant de moins de seize ans ne peut sans autorisation individuelle préalable, accordée par l'autorité administrative, être employé dans une entreprise ou association ayant pour objet la participation à des compétitions de jeux vidéo ;
- ◆ l'article L. 7124-9 du code du travail s'applique aux rémunérations de toute nature perçues pour l'exercice d'une pratique compétitive des jeux vidéo par des enfants de seize ans et moins soumis à l'obligation scolaire.

Proposition n° 3 : Soumettre les gains de compétition des mineurs à une obligation de consignation à la Caisse des dépôts, comme cela se pratique par exemple pour les mineurs de 16 ans exerçant dans le mannequinat, le sport ou en tant qu'acteur.

2.2.4 Des dispositions permettant aux joueurs compétitifs professionnels de jeu vidéo de suivre un cursus scolaire et universitaire normal devront à terme être trouvées

Certains jeunes joueurs atteignent dès 14-15 ans un niveau excellent, comparable à celui des meilleurs joueurs mondiaux ; les volumes d'entraînement et le temps nécessaire à la participation à des compétitions rendent parfois difficile de suivre un cursus scolaire ou universitaire classique.

Sans aller à ce stade jusqu'à la mise en place de pôles de formation espoirs semblables à ceux existant pour le sport, l'accès à des aménagements du temps scolaire ou universitaire pourrait être facilité (sur le modèle des sections sportives ou musicales), pour leur permettre de suivre un cursus de formation classique en parallèle de leur activité de compétiteur. Une circulaire interne au ministère de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur pourrait suffire à atteindre cet objectif, au vu du faible nombre de jeunes aujourd'hui concernés.

³⁹ Cet article dispose que « une part de la rémunération perçue par l'enfant peut être laissée à la disposition de ses représentants légaux. Le surplus, qui constitue le pécule, est versé à la Caisse des dépôts et consignations et géré par cette caisse jusqu'à la majorité de l'enfant. Des prélèvements peuvent être autorisés en cas d'urgence et à titre exceptionnel. En cas d'émancipation, il est à nouveau statué. »

2.3 La diffusion audiovisuelle des compétitions de jeux vidéo peut être favorisée par un cadre législatif et réglementaire adapté

2.3.1 Le risque de publicité dissimulée inhérent à la diffusion de compétitions de jeux vidéo semble pouvoir être maîtrisé par une délibération adaptée du Conseil supérieur de l'audiovisuel

Les articles 27 et 33 de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication prévoient une fixation par décret en Conseil d'État des conditions dans lesquelles de la publicité peut être diffusée à la télévision. L'article 9 de ce décret⁴⁰ dispose que « *la publicité clandestine est interdite.* » et que « *Pour l'application du présent décret, constitue une publicité clandestine la présentation verbale ou visuelle de marchandises, de services, du nom, de la marque ou des activités d'un producteur de marchandises ou d'un prestataire de services dans des programmes, lorsque cette présentation est faite dans un but publicitaire.* »

La diffusion télévisée de compétitions de jeux vidéo fait nécessairement apparaître à l'écran les logos des sponsors de l'événement et des équipes. Le jeu vidéo utilisé comme support est également nécessairement évoqué. Le diffuseur encourt donc le risque de voir ces pratiques qualifiées de publicité dissimulée.

Dès lors, les producteurs d'émission de télévision faisant apparaître des compétitions de jeux vidéo prennent de grandes précautions pour masquer les marques et ne pas mentionner dans le détail le jeu utilisé comme support, ce qui limite fortement l'intérêt pour ces acteurs d'investir dans des compétitions importantes de jeu vidéo.

Dans le domaine sportif, le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) a développé une politique de tolérance particulière, permettant de montrer à l'écran les marques présentes sur les maillots ou les publicités visibles autour du terrain de jeu. Cela facilite le financement des acteurs du sport professionnel (et par ricochet, du sport amateur).

Une politique analogue pourrait utilement être définie par délibération du CSA s'agissant des compétitions de jeu vidéo pour en faciliter la diffusion sur des canaux audiovisuels autres qu'internet.

Ce nouveau rôle du CSA pourrait, selon ce dernier, être explicitement prévu dans la loi pour une république numérique.

Proposition n° 4 : Permettre au CSA de délibérer pour définir les conditions dans lesquelles la diffusion d'une compétition de jeux vidéo ne constitue pas une publicité dissimulée : cette délibération devra notamment écarter le risque que la mention du jeu vidéo utilisé comme support ou l'apparition de sponsors de la compétition ou d'équipes y participant à l'écran soient qualifiées de publicités dissimulées.

2.3.2 L'application du label PEGI doit être adaptée à la diffusion audiovisuelle de compétitions

La classification PEGI consiste en une combinaison de pictogrammes apposés sur les contenants des jeux-vidéo proposés à la vente. Ces pictogrammes sont de deux types :

- ♦ des pictogrammes d'âge, indiquant l'âge minimal conseillé pour l'utilisation du jeu (18, 16, 12, 7 ou 3 ans) ;

⁴⁰ Décret n°92-280 du 27 mars 1992 pris pour l'application des articles 27 et 33 de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 et fixant les principes généraux définissant les obligations des éditeurs de services en matière de publicité, de parrainage et de télé-achat.

Rapport

- ◆ des pictogrammes de contenu, expliquant les raisons ayant conduit à la classification (violence, grossièreté, peur, sexe, drogue, discrimination, jeux de hasard, jeu en ligne).

La classification s'appuie sur un questionnaire, qui examine la présence de tel ou tel type de contenu dans le jeu vidéo examiné. Ainsi, par exemple, une unique occurrence dans le jeu d'une scène présentant l'utilisation de drogues illégales suffira à qualifier le jeu comme n'étant recommandé qu'aux plus de seize ans, et à nécessiter l'affichage du pictogramme « drogue ». La présence d'une description détaillée de techniques permettant de commettre des actes illégaux (par exemple la fabrication d'un cocktail Molotov, ou la façon de pénétrer par effraction dans un véhicule), suffira à classer le jeu dans la catégorie 18 ans et plus, assortie du pictogramme « violence ». La classification PEGI ne constitue pas une prescription contraignante, qui interdirait la vente de jeux classifiés 18 ans et plus à des mineurs. Dans la pratique, des jeux classés PEGI 18 comme *Call of Duty* font partie des produits culturels les plus vendus en France (deuxième produit culturel le plus vendu en valeur, derrière le jeu vidéo FIFA), avec de très nombreux joueurs mineurs (vraisemblablement plusieurs millions).

Ce mode de classification se distingue donc de la classification des œuvres cinématographiques en France, qui examine le contenu et la visée artistique d'une œuvre prise dans sa globalité pour décider de sa classification, et dispose d'un caractère contraignant, la classification 18 ans et plus interdisant notamment la diffusion de l'œuvre dans les salles de cinéma grand public.

De plus, lors de l'éventuelle diffusion d'une compétition de jeu vidéo à la télévision, seules des images issues du mode multijoueur sont diffusées, et pas des images issues de la trame scénarisée constituant le jeu de base. Les scènes pouvant justifier une classification PEGI élevée sont pourtant souvent issues de la trame scénarisée du jeu, et non de son mode multijoueur. La classification PEGI n'est donc pas immédiatement transposable à la télévision : un jeu PEGI 18 utilisé en compétition peut ne pas présenter d'images choquantes pour les mineurs.

Les diffuseurs audiovisuels ont pourtant jusqu'ici pour habitude, d'après les professionnels interrogés par la mission, d'utiliser la classification PEGI du jeu comme base pour décider de l'horaire de diffusion de contenus basés sur ces jeux. Cela constitue un obstacle à la popularisation des compétitions de jeux vidéo.

Le CSA indique pourtant⁴¹ que :

- ◆ lorsqu'un programme risque de perturber les repères d'un enfant de moins de 12 ans, notamment parce qu'il recourt de façon répétée à la violence physique ou psychologique, ou évoque la sexualité adulte, il est essentiellement diffusé après 22 h, mais peut l'être ponctuellement après 20 h 30 (les chaînes cinéma et les chaînes de paiement à la séance étant soumises à un régime différent) ;
- ◆ lorsqu'un programme risque de perturber les repères des moins de 16 ans, notamment les programmes érotiques ou ceux qui présentent des scènes de violence particulièrement impressionnantes, il est diffusé après 22 h 30 (les chaînes cinéma et les chaînes de paiement à la séance étant soumises à un régime différent).

Le CSA pourrait donc prendre une position explicite s'agissant des compétitions de jeux vidéo, incitant les diffuseurs à analyser au cas par cas les images contenues dans ces programmes, et pas à faire une transposition univoque de la classification PEGI du jeu pris dans son ensemble.

⁴¹ Sur son site internet.

Proposition n° 5 : Distinguer explicitement, par une prise de position du CSA, la classification PEGI des jeux vidéo, et la classification des images tirées des compétitions les utilisant comme support : cette distinction permettra la diffusion de compétitions de jeux vidéo ne comportant pas d'images choquantes à des horaires de plus grande écoute.

2.3.3 La question des droits est centrale au modèle économique et de développement de l'e-sport

2.3.3.1 Le droit de propriété des organisateurs de compétitions sur l'exploitation de leur diffusion n'est pas clairement établi par la loi⁴²

Quoiqu'aujourd'hui limitée dans le chiffre d'affaire des organisateurs de compétitions⁴³, l'exploitation des droits de diffusion représente un enjeu croissant. La sécurisation de ces droits (et des divers modes d'exploitation qui s'y rapportent : *streaming*, télévision...) est donc un élément important du développement et de la pérennité économique de l'écosystème de l'e-sport.

Or, contrairement au cas des manifestations sportives, dont le droit exclusif d'exploitation revient aux termes de la loi⁴⁴ à leur organisateur, les compétitions de jeux vidéo ne bénéficient pas d'une protection spécifique sur ce point.

La protection des droits de l'organisateur ressort donc du droit commun en matière de commerce et de propriété intellectuelle ; l'organisateur peut en effet invoquer :

- ♦ **la protection au titre du monopole d'exploitation de l'auteur d'une œuvre de l'esprit** (articles 111-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle) ; la qualification d'œuvre de l'esprit a ainsi été par le passé reconnue pour certaines manifestations sportives⁴⁵ ; l'organisateur devra cependant satisfaire aux conditions posées par la jurisprudence pour la qualification d'une création de forme originale⁴⁶ ; cela suppose un travail approfondi de conception, de scénarisation, de mise en scène et de documentation visant à détailler les éléments essentiels et l'idée originale qui caractérisent l'évènement ;

⁴² La mission remercie MM. Jean-Sébastien Mariez et Xavier Près, avocats, dont la contribution a nourri cette section.

⁴³ Parmi les organisateurs de compétitions consultés par la mission, seuls de très gros événements ont indiqué générer des droits de diffusion significatifs, et somme toute limités par rapport aux budgets globaux (de l'ordre de quelques pourcents).

⁴⁴ Article L. 333-1 du code du sport : « *Les fédérations sportives, ainsi que les organisateurs de manifestations sportives mentionnés à l'article L. 331-5, sont propriétaires du droit d'exploitation des manifestations ou compétitions sportives qu'ils organisent* ».

⁴⁵ Cass. com., 8 oct. 2013, n° 11-27.516, F-D, de Kersauson c/ SA Promovoile et a.

⁴⁶ C'est-à-dire la description précise des choix arbitraires opérés pour concevoir et réaliser l'évènement : notamment, l'atmosphère et la philosophie de l'évènement, son déroulement, sa mise en scène, les éléments de dramatisation, l'ambiance sonore et visuelle, la comptabilisation des points, la présence d'un jury, le casting, etc.

- ◆ **la protection contre la concurrence déloyale et/ou parasitaire**, sur le fondement de l'article 1382 du code civil ; c'est au demeurant sur ce fondement que la jurisprudence a initialement protégé indirectement les formats télé⁴⁷ ou les événements sportifs⁴⁸ avant qu'un monopole d'exploitation ne soit reconnu à l'organisateur de ces derniers ; cela ne constitue cependant pas une protection totale des droits d'exploitation, mais simplement une protection contre des acteurs concurrents tentant de tirer indûment profit de la manifestation.

Il pourrait dans ce contexte s'avérer utile que la loi, de même que dans le cas du sport, affirme le fait que les organisateurs de compétitions sont propriétaires des droits d'exploitation des manifestations qu'ils gèrent. Cela permettrait à l'organisateur de revendiquer directement le droit *sui generis* nouvellement créé sans avoir ni à satisfaire les conditions lui ouvrant la voie à une éventuelle protection par le droit d'auteur, ni à démontrer l'existence d'une faute pour faire sanctionner des comportements déloyaux au titre de la concurrence déloyale ou du parasitisme.

La mission n'a cependant pas été en mesure de consulter les acteurs concernés par ce point, qui ne constitue pas encore une priorité économique pour eux. Il convient néanmoins d'anticiper les difficultés juridiques qui ne manqueront pas de surgir à l'avenir, et d'étudier dès aujourd'hui de manière plus approfondie l'opportunité de créer un tel droit *sui generis*.

Proposition n° 6 : Sur le modèle de l'article L. 331-1 du code du sport, étudier la création d'un droit *sui generis* d'exclusivité des organisateurs de compétitions sur l'exploitation de ces manifestations.

Notons que ce droit nouveau conféré aux organisateurs ne sera pas préjudiciable aux droits de propriété intellectuelle dont disposent les éditeurs sur leurs jeux : les organisateurs devront obtenir une autorisation préalable de ces derniers pour utiliser ces jeux comme support de leurs compétitions.

Enfin la question des droits des joueurs n'est pas ici tranchée. En matière sportive, la question a été traitée par la jurisprudence⁴⁹, qui ne reconnaît pas le statut d'œuvre à une rencontre sportive. Dans le cas du jeu vidéo, si la nature d'œuvre était reconnue à la partie de jeu vidéo, celle-ci constituerait alors une œuvre composite au sens du code de la propriété intellectuelle⁵⁰, du fait de la nature d'œuvre du jeu vidéo lui-même. Ce régime trouve probablement à s'appliquer dans le cas de joueurs diffusant et commentant eux-mêmes leurs parties (*streaming*).

⁴⁷ CA de Versailles 11 mars 1993 et C.Cass, Com. 7 février 1995 « *La nuit des héros* ».

⁴⁸ CA Lyon, 1^{re} ch. civ., sect. B, 26 mars 1987 (concernant l'Association Sportive de Saint-Étienne, désireuse de faire interdire à une radio locale dénommée TNT, la diffusion de matchs se déroulant sur son terrain).

⁴⁹ Voir notamment : CJUE, arrêt « Murphy », 4 octobre 2011, C-403/08, n° 96 à 98.

⁵⁰ Articles L. 113-2: « *Est dite composite l'œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette dernière* » et L 113-4: « *L'œuvre composite est la propriété de l'auteur qui l'a réalisée, sous réserve des droits de l'auteur de l'œuvre préexistante.* »

2.3.3.2 *L'extension du « droit à l'information » aux compétitions de jeux vidéo sera à terme un facteur utile à leur développement*

La délibération du CSA n° 2014-43 du 1er octobre 2014 définit les conditions de diffusion de brefs extraits de compétitions sportives et d'événements autres que sportifs d'un grand intérêt pour le public (« droit à l'information »). Cette délibération est prise en application de l'article 15 de la directive 2010/13/UE du Parlement européen et du Conseil du 10 mars 2010⁵¹, ainsi que de l'article L. 333-7 du code du sport⁵².

Il s'agit là d'un droit à l'information accordé à tous les médias quant au déroulement des compétitions sportives majeures ou d'autres événements intéressant le public, et faisant l'objet d'une cession exclusive de droits. Dans le cas des compétitions de jeux vidéo, certaines compétitions internationales font d'ores et déjà l'objet d'une cession exclusive de droits. **Il serait utile que le CSA en autorise, par un complément à sa délibération, la diffusion de courts extraits par les services de télévision.**

Cela permettrait une diffusion plus large de cette pratique, en maîtrisant les risques encourus par les diffuseurs.

Proposition n° 7 : Permettre la diffusion audiovisuelle de brefs extraits de compétitions ayant fait l'objet de cessions exclusives de droits, par d'autres diffuseurs que le cessionnaire.

3 Le statut des joueurs compétitifs doit être sécurisé

3.1 Un contrat de travail adapté aux spécificités de l'e-sport permettrait de sécuriser la situation des joueurs professionnels et des équipes

3.1.1 Un contrat de travail spécifique est nécessaire

Avec l'apparition d'une audience significative et d'enjeux financiers importants, les compétitions de jeux vidéo se professionnalisent. Des équipes de plus en plus structurées se constituent avec le financement de sponsors. Ces équipes (ou clubs) prennent généralement la forme d'une société commerciale (une dizaine en France à ce jour, dont deux de niveau international), et engagent des joueurs (à la manière d'une équipe sportive).

Aujourd'hui **la rémunération des joueurs est, dans tous les cas constatés par la mission, assise sur un statut de travailleur indépendant** : les joueurs établissent une structure commerciale (autoentrepreneur ou société par action simplifiée – SAS – lorsque le seuil de 32 k€ annuel de CA est dépassé), et sont rémunérés par leur équipe en tant que prestataires.

⁵¹ Cet article prévoit notamment que « à des fins de brefs reportages d'actualité, tout organisme de radiodiffusion télévisuelle établi dans un pays de l'UE a le droit d'avoir accès à de courts extraits d'événements d'un grand intérêt pour le public qui font l'objet d'une retransmission exclusive. »

⁵² Cet article prévoit que « la cession du droit d'exploitation d'une manifestation ou d'une compétition sportive à un service de communication au public par voie électronique ne peut faire obstacle à l'information du public par les autres services de communication au public par voie électronique. Le vendeur ou l'acquéreur de ce droit ne peut s'opposer à la diffusion [...] de brefs extraits prélevés à titre gratuit [...]. Ces extraits sont diffusés gratuitement au cours des émissions d'information. ».

Rapport

L'objet des contrats de prestation ainsi conclus n'est, selon les responsables d'équipes rencontrés par la mission, pas l'entraînement et la participation à des compétitions de jeux vidéo, mais des prestations annexes à l'activité e-sportive (participation à des interviews, commentaires de matchs, mise en avant des marques sponsorisant l'équipe...). D'un point de vue formel, les joueurs participent donc aux entraînements, souvent très structurés⁵³, et aux compétitions à titre privé, et non en tant que prestataires ou salariés de leur équipe. Les équipes ne disposent donc pas formellement d'un pouvoir hiérarchique sur les joueurs, quant à la façon dont leur entraînement doit être accompli, ou quant à leur participation à des compétitions.

Les équipes procèdent ainsi pour limiter le risque de voir requalifiée en contrat de travail la relation commerciale les liant aux joueurs qu'elles rémunèrent. La jurisprudence⁵⁴ retient en effet un faisceau d'indices pour qualifier la nature de la relation liant un commanditaire à un travailleur qu'elle rémunère. En effet, « l'existence d'une relation de travail salarié ne dépend ni de la volonté exprimée par les parties ni de la dénomination qu'elles ont données à leur convention, mais des conditions de fait dans lesquelles est exercée l'activité des travailleurs »⁵⁵.

On relève notamment les indices suivants, retenus par la jurisprudence pour déterminer l'existence d'un lien de subordination et de dépendance économiques, caractéristiques de l'état de travailleur salarié :

- ◆ l'existence de directives unilatérales de la part du commanditaire quant à la façon d'accomplir les tâches faisant l'objet du contrat, et la possibilité de sanctionner les manquements de la personne rémunérée à ces directives⁵⁶ ;
- ◆ l'existence d'une rémunération forfaitaire pour l'exécution des tâches, non directement liées à la réalité des tâches exécutées sur la période considérée⁵⁷ ;
- ◆ l'existence d'une exclusivité imposée au prestataire de services, à qui il est interdit de rendre des services similaires à d'autres personnes que le commanditaire⁵⁸.

Ces difficultés, inhérentes à la relation commerciale, pourraient être résolues par l'embauche des joueurs dans le droit commun.

⁵³ Généralement dans des locaux et avec un *coach* mis à disposition par la structure qui rémunère les joueurs.

⁵⁴ « La distinction travail indépendant / salariat – état de la jurisprudence », Mathilde Zylberberg, bulletin trimestriel de droit du travail n° 83, juillet-août-septembre 2008, Cour de cassation.

⁵⁵ Cassation sociale, 19 décembre 2000.

⁵⁶ Ce point limite la capacité des équipes basées en France à organiser de manière professionnelle l'entraînement des joueurs ; ces entraînements nécessitent en effet des horaires cadrés, imposés à toute l'équipe, avec notamment des phases de préparation physique, d'entraînement individuel en jeu, d'entraînement collectif en jeu, ou d'analyse vidéo.

⁵⁷ Ce point empêche par exemple les équipes de verser un revenu mensuel régulier aux joueurs rémunérés comme prestataires : en effet l'activité n'est pas régulière au cours du temps, et la rémunération doit suivre l'activité réelle.

⁵⁸ Ce point limite la capacité des équipes à stabiliser la relation avec leurs joueurs, qui peuvent donc être amenés à changer d'employeur sans réel préavis ni contrepartie pour l'employeur initial (lors de « transferts » d'une équipe à une autre) : par exemple l'entreprise française LDLC, qui avait mis sur pied une équipe de *Counter Strike* particulièrement compétitive a vu ses cinq joueurs la quitter en février 2015 pour une structure américaine (*EnvyUS*), qui proposait des rémunérations supérieures, sans contrepartie pour la structure française qui les avait formés et accompagnés à leurs débuts. L'existence d'un contrat de travail permet de mettre en place des clauses de non-concurrence adaptées.

Rapport

Les conditions de recours au contrat à durée déterminée (CDD) de droit commun ne sont cependant généralement pas remplies (pas d'accroissement temporaire de l'activité, ni de remplacement d'un salarié absent). Le recours à un contrat à durée indéterminée (CDI) paraît également impossible aux équipes, pour des motifs identiques à ceux mentionnés dans le rapport de M. Jean-Pierre Karaquillo sur le statut des sportifs (« *rapport Karaquillo* »)⁵⁹, notamment l'inadéquation des règles de démission et de licenciement de droit commun avec la pratique internationale (rachats de joueurs et transferts), l'aléa sportif (qui rend nécessaire pour qu'une équipe soit compétitive internationalement, de pouvoir régulièrement en changer la compétition), et les courtes carrières e-sportives des joueurs (dix à quinze ans au maximum).

Au final, **l'absence de conclusion d'un contrat de travail adapté est défavorable tant aux joueurs** (faible sécurité de l'emploi, faible protection sociale, difficultés dans la vie courante pour l'obtention de prêts ou la location d'un logement), **qu'aux équipes** (impossibilité d'organiser un entraînement complètement professionnel et d'éviter des transferts anarchiques de joueurs vers d'autres équipes).

3.1.2 Parmi les contrats de travail existants, le plus adapté au secteur de l'e-sport est le CDD spécifique du sportif et de l'entraîneur professionnel

Certains acteurs rencontrés par la mission envisagent de répondre aux questions soulevées à la section 3.1.1 en créant une structure juridique soumise à la convention collective nationale du sport, et en embauchant en contrat à durée déterminée d'usage les joueurs concernés. Cette solution n'est cependant pas satisfaisante, le jeu vidéo compétitif n'étant pas explicitement reconnu comme un sport, et n'étant pas mentionné à l'article D. 1242-1 du code du travail qui fixe les secteurs d'activité dans lesquels des contrats à durée déterminée d'usage peuvent être conclus, ce qui est donc source d'une certaine insécurité juridique. **Une première option consisterait donc à intégrer, par décret, la pratique compétitive du jeu vidéo aux secteurs mentionnés à l'article D. 1242-1 du code du travail.**

Cette option n'aurait pas d'impact négatif pour les finances publiques (cette catégorie d'actifs entrant dans le régime de sécurité sociale de droit commun). Elle impliquerait néanmoins que la convention collective du sport maintienne à terme des références explicites quant à la possibilité d'utiliser ce contrat à durée déterminée d'usage.

Cette option implique néanmoins que les structures compétitives de jeu vidéo s'inscrivent dans la convention collective du sport, qui a vocation à évoluer pour ne plus faire référence à terme au CDD d'usage, mais au nouveau CDD spécifique du sportif et de l'entraîneur salarié, prévu par les articles L. 222-2 à L. 222-6⁶⁰ du code du sport. Ce statut a en effet été créé suite aux propositions contenues dans le rapport Karaquillo⁶¹ par une loi promulguée le 27 novembre 2015. Cette loi dispose notamment que ce CDD spécifique est désormais obligatoire pour l'embauche de sportifs professionnels, conduisant à l'extinction progressive du recours au CDD d'usage et à sa disparition de la convention collective.

⁵⁹ Rapport sur le statut des sportifs remis le 18 février 2015 par M. Jean-Pierre Karaquillo à M. Thierry Braillard, secrétaire d'État chargé des sports (p. 67-68).

⁶⁰ Ces articles créent un CDD spécifique aux sportifs et entraîneurs professionnels, d'une durée minimale d'un an et maximale de cinq ans, dont l'échéance est alignée avec celle des saisons sportives.

⁶¹ Ibid. (p. 70-76).

Rapport

Il pourrait certes être envisagé que l'existence de CDD d'usage demeure pour l'emploi de e-sportifs, les sportifs basculant quant à eux sur ce nouveau CDD spécifique ; la convention collective nationale du sport continuerait alors de prévoir les deux options. Cela induirait néanmoins la persistance de deux statuts, là où la création du CDD spécifique avait vocation à simplifier et clarifier le droit applicable. De plus, dans son rapport, M. Jean-Pierre Karaquillo démontre que le CDD d'usage souffre de certaines faiblesses juridiques dans le cas du sport professionnel, qui se transposent immédiatement dans le cas de l'e-sport. Ainsi, dans de nombreux arrêts récents, la Cour de cassation⁶² a établi que seule l'existence d'éléments concrets et précis établissant la nature temporaire de l'emploi considéré permettait de justifier le recours au CDD d'usage, l'argument de « *l'aléa sportif et du résultat des compétitions* » n'étant pas à lui seul suffisant.

Au final, la question est celle de la sécurité juridique à long terme, et de la limitation du risque de contentieux, au niveau français ou européen, pour les structures qui font le choix de conclure un contrat de travail avec leurs joueurs. C'est ce risque qui rend impossible le recours au CDD de droit commun, dont les motifs de recours se limitent essentiellement aux cas du remplacement d'un salarié absent ou d'une augmentation temporaire d'activité, et risqué le recours au CDD d'usage, notamment pour le cas des entraîneurs salariés.

Une seconde option, cohérente avec les choix récemment faits par le législateur dans le domaine sportif, consisterait donc à **rendre applicable à la pratique compétitive du jeu vidéo les articles L. 222-2 à L. 222-6⁶³ du code du sport au cas des compétiteurs professionnels de jeu vidéo et des sociétés ou associations qui les emploient** (mesure législative, solution privilégiée), ce qui permettrait aux structures e-sportives de conclure des CDD de un à cinq ans, renouvelables autant que nécessaire, dans un bon niveau de sécurité juridique.

À noter que le régime de sécurité sociale de droit commun est applicable à ces contrats (CDD d'usage sportif et CDD spécifique sportif). Il n'y aurait donc pas de coût supplémentaire pour les finances publiques.

Le statut du sportif de haut niveau, qui emporte l'accès à certaines aides financières et à une couverture sociale mise à la charge de l'État dans certains cas (sportif travailleur indépendant notamment), resterait quant à lui soumis à l'inscription sur une liste ministérielle, sur proposition d'une fédération sportive délégataire. Il ne trouverait donc pas à s'appliquer dans le cas des joueurs professionnels de jeu vidéo embauchés sur la base de ce statut (au contraire, ce statut amènerait leurs employeurs à participer de manière plus complète à la couverture sociale de ces personnes).

Dans les deux cas, il serait souhaitable que cette mesure soit accompagnée d'une reconnaissance par l'État de la pratique compétitive du jeu vidéo, permettant de conforter les structures recourant à ces contrats lors d'éventuels contentieux prud'homaux à venir : la mission envisage ainsi que des agréments puissent à terme être donnés à des structures organisatrices de compétitions, voire à des équipes professionnelles (cf. section 4.2).

Les références législatives ou réglementaires ainsi insérées participeraient également de la possibilité d'appliquer la convention collective nationale du sport aux structures ayant pour objet la pratique compétitive du jeu vidéo, permettant de gérer les questions relatives au temps de travail des compétiteurs de jeu vidéo professionnels. Elles légitimeraient également la délivrance de visas spécifiques (cf. section 3.2).

⁶² Notamment l'arrêt de la chambre sociale n° 13-23.176 du 17 décembre 2014, concernant le cas d'un entraîneur professionnel qui avait occupé des emplois successifs au sein du même club pendant 17 ans.

⁶³ Ces articles créent un CDD spécifique aux sportifs et entraîneurs professionnels, d'une durée minimale d'un an et maximale de cinq ans, dont l'échéance est alignée avec celle des saisons sportives.

Proposition n° 8 : Autoriser la conclusion de contrats à durée déterminés spécifiques pour les e-sportifs professionnels : cela impliquera de rendre applicable par la loi le contrat prévu aux articles L. 222-2 à L. 222-6 du code du sport au cas de l'e-sport professionnel.

Si le choix n'était pas fait d'étendre ce CDD sportif au cas de l'e-sport, un nouveau type de contrat produisant les mêmes effets pourrait être créé *ex nihilo*. Ce choix semblerait néanmoins générateur d'une complexité administrative inutile, contraire à l'esprit de simplification poursuivi par le Gouvernement.

3.1.3 Les autres types de contrats de travail existants, et notamment le régime des intermittents du spectacle envisagé par certains acteurs, semblent devoir être exclus pour les joueurs compétitifs de jeu vidéo

Par souci d'exhaustivité, la mission a également examiné les autres contrats de travail prévus par le droit. Un grand nombre de secteurs bénéficient en effet de dérogations à la règle générale selon laquelle le contrat à durée indéterminée (CDI) constitue le droit commun. Un grand nombre de ces secteurs, mentionnés à l'article D. 1242-1 du code du travail (par exemple : l'exploitation forestière, la réparation navale, le déménagement, l'hôtellerie et la restauration, l'enseignement, le journalisme, l'entreposage et le stockage de la viande, le bâtiment et les travaux publics...) ne comportent pas de similarité exploitable avec la pratique compétitive du jeu vidéo.

Certains acteurs interrogés par la mission effectuaient un rapprochement avec le statut d'intermittent du spectacle. Cette option ne paraît pas pertinente à la mission, à double titre. D'une part les joueurs de jeux vidéo ne sont pas réellement intermittents (ils sont employés en continu au cours de l'année, mais peuvent être amenés à changer d'équipe); leur embauche sous ce statut créerait de réels risques juridiques de requalification en CDI du contrat d'intermittent ainsi conclu. D'autre part cette option serait très défavorable pour les finances publiques, le régime d'assurance chômage des intermittents étant très dérogatoire.

L'option du travail saisonnier ne semble pas non plus pertinente : le travail saisonnier se caractérise en effet par l'exécution de tâches normalement appelées à se répéter chaque année à des dates à peu près fixes, en fonction du rythme des saisons (récolte, cueillette...) ou des modes de vie collectifs (tourisme...). Un même employeur embauche donc de manière répétée pendant quelques mois de l'année un même employé, ce qui ne correspond pas au cas de la pratique compétitive du jeu vidéo (où un même joueur sera employé tout au long de l'année, mais sera éventuellement amené à changer d'employeur à l'intersaison e-sportive).

3.2 Une politique de visa adaptée à l'e-sport doit être mise en place

La capacité à embaucher des joueurs étrangers est un facteur de compétitivité essentiel pour les équipes, les organisateurs de compétition, et plus généralement la scène française du jeu vidéo compétitif.

L'obtention de **visas de travail de court séjour**, pour permettre à des joueurs basés à l'étranger de participer à des compétitions ponctuelles en Europe, semble – aux dires des acteurs rencontrés par la mission – parfois complexe mais jamais bloquante. Au demeurant, l'article 19 de la loi du 7 mars 2016 relative au droit des étrangers en France modifie le code du travail et dispense d'autorisation temporaire de travail les étrangers qui entrent en France « afin d'y exercer une activité salariée pour une durée inférieure ou égale à trois mois dans un domaine figurant sur une liste fixée par décret ». **Il serait souhaitable que la participation à des compétitions de jeux vidéo figure parmi la liste des domaines concernés.**

La question semble en revanche beaucoup plus complexe s'agissant des titres de séjour de plus longue durée, pourtant indispensables lorsque des équipes veulent embaucher des joueurs internationaux. Le cas s'est présenté pour une équipe auditionnée par la mission : celle-ci souhaitait embaucher un joueur sud-coréen, du fait de son excellent niveau, ce que les complexités administratives rencontrées a rendu impraticable (cf. encadré 3).

Ces difficultés touchent également d'autres pays européens : en Allemagne, depuis la crise des migrants, certains joueurs appartenant à des équipes du meilleur niveau qui y sont basées ont été forcés d'arrêter leur participation à des compétitions en l'absence de titre de séjour.

L'existence d'un système fiable et adapté pour délivrer des visas aux joueurs internationaux embauchés par des équipes professionnelles basées en France semble donc essentielle. Trois types de solutions sont envisageables, en fonction de la renommée du joueur souhaitant venir exercer son activité en France, et du type de contrat qui lui est proposé :

- ◆ dans le cas d'un joueur de renommée modérée, souhaitant venir exercer son activité en France pour une durée limitée, et bénéficiant dès lors d'un contrat à durée déterminée (par exemple le contrat spécifique envisagé à la section 3.1), il semblerait logique, au vu de l'activité concernée, de **préciser par voie de circulaire que la situation locale du marché du travail n'est pas opposable pour la délivrance du titre de séjour** :
 - des titres de séjours, renouvelables, d'une durée d'un an maximum pourraient alors être délivrés, après autorisation de l'unité territoriale de la direction régionale des entreprises de la concurrence, de la consommation du travail et de l'emploi (UT DIRECCTE) ;
 - la première année, l'étranger concerné devrait se rendre à un rendez-vous à l'Office français de l'immigration et de l'intégration (OFII), pour la délivrance de son visa de long séjour valant titre de séjour portant la mention travailleur temporaire (VLS/TS « travailleur temporaire ») ; une visite médicale aurait lieu à cette occasion ;
 - s'agissant d'une carte de « travailleur temporaire », l'étranger ne serait pas soumis à la signature d'un contrat d'intégration républicaine⁶⁴, le dispensant donc de démontrer sa maîtrise du français et son intégration durable ;
 - les années suivantes, les démarches de renouvellement pourraient être entreprises par son employeur, à l'exception de la remise de la carte, nécessitant un déplacement de l'étranger concerné en préfecture⁶⁵ ;
- ◆ dans le cas d'un joueur de renommée modérée, souhaitant venir exercer son activité en France pour une durée longue, et bénéficiant dès lors d'un contrat à durée indéterminée, il semblerait également logique que la situation locale du marché du travail ne soit pas opposable :
 - les conditions de délivrance et de renouvellement sont alors semblables au cas précédent ;
 - en revanche le joueur étranger doit conclure un contrat d'intégration républicaine et démontrer lors du renouvellement sa bonne intégration et sa maîtrise du français ;
 - ce format est donc nettement moins souple que le précédent ;

⁶⁴ Article L. 311-9 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile.

⁶⁵ Ce point peut constituer une contrainte significative, aucune différence de traitement n'étant faite avec les personnes demandant des titres de séjour pour d'autres raisons (regroupement familial, etc.) ; les conditions d'accueil en Préfecture, qui n'a dans ce cas pas lieu sur rendez-vous, sont ainsi parfois mauvaises (longue attente notamment).

Rapport

- ◆ enfin il semble à la mission que le cas de **joueurs compétitifs étrangers bénéficiant d'une renommée nationale ou internationale** puisse être traité de manière spécifique et adaptée pour développer l'attractivité de la France pour ces joueurs de haut niveau, et donc **faciliter la stabilisation en France d'équipes compétitives de jeu vidéo de haut niveau** :
 - cela pourrait passer par l'attribution à ces joueurs d'une carte de séjour pluriannuelle portant la mention « passeport talent »⁶⁶ ;
 - ces cartes peuvent notamment être délivrées « à l'étranger dont la renommée nationale ou internationale est établie et qui vient exercer en France une activité dans un domaine scientifique, littéraire, artistique, intellectuel, éducatif ou sportif » ;
 - l'article L. 313-20 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile prévoit que les conditions de délivrance en sont définies par décret en Conseil d'État, en cours de rédaction ; **ce décret, et/ou ses circulaires d'application, pourraient être adaptées pour explicitement reconnaître la pratique compétitive du jeu vidéo comme une activité intellectuelle et/ou sportive, permettant la délivrance de cartes compétences talent aux joueurs les plus renommés venant exercer en France.**

D'autres dispositifs, comme celui de carte bleue européenne, ne semble pas adaptés au cas général des joueurs compétitifs de jeux vidéo ; ce dernier dispositif, permettant l'obtention d'un titre de séjour d'une durée de quatre ans, exige en effet de la part du demandeur de notamment justifier d'un diplôme correspondant à trois années d'études universitaires au moins.

Proposition n° 9 : Mettre en place une politique de visa adaptée pour les e-sportifs professionnels : ne pas opposer le marché local de l'emploi lors du recrutement d'e-sportifs étrangers, et prévoir la possibilité de délivrer de « passeports talents » aux joueurs les plus renommés souhaitant exercer depuis la France.

Encadré 3 : Difficultés liées à la délivrance de titre de long séjour aux joueurs compétitifs de jeux vidéo

▪ Difficultés à l'embauche d'un joueur coréen de Starcraft II

En 2012, une équipe auditionnée par la mission souhaitait embaucher à Marseille un joueur sud-coréen du jeu de stratégie en temps réel *Starcraft II*, qui disposait d'un excellent niveau. Cette équipe a alors dû démontrer que la situation locale du marché du travail empêchait de recruter en France une personne disposant des mêmes compétences (la situation du marché de l'emploi est en effet opposable aux entreprises tentant de recruter des étrangers, et le métier de joueur compétitif de jeu vidéo ne figure pas sur la liste des métiers en tension).

Le métier de joueurs de jeu vidéo professionnel n'existant pas dans les bases de Pôle emploi, une annonce pour un « consultant coréen en jeu vidéo » a donc été diffusée, suscitant environ 300 réponses. L'équipe a alors dû démontrer que ces réponses ne correspondaient pas à ses besoins, pour justifier l'embauche du joueur coréen ciblé, et permettre la délivrance d'un visa de travail d'une année. Après une année, lors du renouvellement, le joueur a été soumis à un examen de langue française dans le cadre du contrat d'accueil et d'intégration qu'il avait été amené à signer. Il a échoué à cet examen, travaillant au quotidien en anglais. Ce joueur a alors préféré quitter la France et être embauché en Allemagne.

▪ Difficultés rencontrées en Allemagne par les organisateurs du championnat de League of Legends (LCS Series)

⁶⁶ Ce dispositif, prévue par l'article L. 313-20 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile, et qui succédera au dispositif antérieur de carte « compétences talents », entrera en vigueur le 1^{er} novembre 2016. Il permet la délivrance d'un titre de séjour d'une durée de quatre ans renouvelables, dispensant d'autorisation de travail par l'UT DIRECCTE, de visite médicale ou de la signature d'un contrat d'intégration républicaine.

Riot Games, qui édite le jeu vidéo *League of Legends*, et organise directement le principal championnat européen de ce jeu (qui est le plus pratiqué en compétition au niveau mondial), organise les matches de ce championnat en banlieue de Berlin⁶⁷. Les équipes doivent donc être basées à Berlin, puisqu'elles y jouent des matches toutes les semaines. Certains joueurs de ces équipes sont originaires de pays n'appartenant pas à l'union européenne, et notamment du Proche-Orient et du Moyen Orient. Avec la crise dite « des migrants », les conditions d'obtention de titre de séjour se sont durcies en Allemagne, empêchant la délivrance de titres de séjour à certains joueurs.

Quatre joueurs sont depuis empêchés de participer au championnat, handicapant leurs équipes.

Source : Mission, sur la base des entretiens menés avec des équipes et des organisateurs de compétitions.

4 La structuration de l'écosystème du jeu vidéo compétitif peut être encouragée par les pouvoirs publics, dans une logique de développement économique

4.1 Une régulation d'ensemble de l'e-sport semble nécessaire pour permettre son développement durable ; l'autorégulation pure semble insuffisante à terme

4.1.1 Les enjeux présents et à venir de l'e-sport, notamment à haut niveau, sont, dans la pratique, très proches de ceux du sport

Les enjeux de l'e-sport de haut niveau sont proches de ceux du sport de haut niveau. Les pratiques d'entraînement des joueurs et équipes professionnelles et semi-professionnelles se rapprochent de celles constatées dans le domaine sportif. Comme rappelé aux sections 1, 2 et 3 de ce rapport intermédiaire, les compétitions de jeu vidéo attirent des audiences larges et en forte croissance, et utilisent le même modèle économique que les compétitions sportives bénéficiant d'une forte audience : l'essentiel des revenus provient des sponsors, des droits de diffusion et du *merchandising*, subsidiairement des droits d'entrée des spectateurs, et de manière quasi-nulle des participants eux même.

Ce rapport intermédiaire propose de premières solutions immédiatement applicables s'agissant de l'articulation avec l'interdiction des jeux d'argent, des questions fiscales et sociales touchant les joueurs et organisateurs de compétition, de l'obtention de visas, de la protection de la jeunesse, et de la diffusion audiovisuelle des compétitions.

Certaines de ces solutions s'inspirent des pratiques applicables dans le domaine du sport professionnel. D'autres sont liées à l'absence d'une structure de régulation et consistent donc à transitoirement édicter une réglementation minimale permettant le développement du secteur.

Les enjeux émergents non traités à ce stade par la mission sont cependant très nombreux et proches de ceux existant dans le domaine sportif :

- ◆ appui à la structuration de l'écosystème amateur, notamment par l'agrément et le soutien aux structures locales ayant pour objet l'organisation de la pratique compétitive amateur ;
- ◆ appui à la structuration de l'écosystème professionnel et de haut niveau, en aidant notamment à la stabilisation d'un calendrier de compétitions nationales et internationales du meilleur niveau ;

⁶⁷ Des matches entre les différentes équipes membres du championnat sont organisés chaque semaine, les jeudis et vendredis soir, à la manière d'un championnat de football (*EU LCS Series*).

Rapport

- ◆ risque de déscolarisation des jeunes pratiquant à haut niveau ; aménagement de cursus scolaires et universitaires permettant de faciliter la reconversion des e-sportifs :
 - la mission propose certaines dispositions d'application immédiate s'agissant de la protection des mineurs (cf. section 2.2) ;
 - cependant si l'écosystème compétitif se développe encore fortement, le risque de déscolarisation des compétiteurs les plus jeunes, ou de la difficile reconversion des compétiteurs ayant abandonné leurs études pour leur pratique compétitive se développera également ;
 - dans le sport de haut niveau, des solutions adaptées existent, et sont notamment rendues possibles par les dispositions prévues aux articles L. 221-9 et L. 221-10 du code du sport ;
- ◆ sécurité des compétitions :
 - les compétitions physiques demeurent d'une ampleur raisonnable aujourd'hui (en France les plus grandes réunissent de l'ordre de 10 000 personnes) ; les différentes équipes disposent d'un public fidèle mais discipliné, et les conflits entre supporters sont quasi-inexistants ; la sécurité des compétitions est donc aujourd'hui bien assurée dans le droit commun des événements accueillant du public ;
 - cette situation favorable pourrait néanmoins évoluer à l'avenir et rendre nécessaire l'application de certains des dispositions contenues dans les articles L. 332-1 à L. 332-21 du code du sport et traitant de la sécurité des manifestations sportives ;
 - des obligations d'assurances complémentaires des organisateurs de compétition pourraient alors également devenir nécessaires (articles L. 331-9 à L. 331-12 du code du sport) ;
- ◆ organisation de paris sur l'issue des compétitions :
 - l'organisation de paris est aujourd'hui prohibée, et la mission ne propose pas de les autoriser, le secteur n'étant pas encore suffisamment mature ;
 - cependant des sociétés proposent déjà illégalement une offre de paris en ligne ; de plus les paris pourraient à terme devenir une source complémentaire de revenus utile du système compétitif ; le code du sport traite cette question s'agissant de compétitions sportives en son article L. 333-1-2 ;
- ◆ développement des transferts de joueurs et du rôle des agents :
 - des transferts payants de joueurs entre équipes sont aujourd'hui observés, y compris en France⁶⁸ ;
 - des agents commencent à développer une activité pour valoriser l'image des joueurs compétitifs auprès de sponsors ; dans certains cas les personnes exerçant l'activité d'agents le font au sein de structures détenant également une ou plusieurs équipes professionnelles⁶⁹ ;
 - au vu des montants en jeu, les risques déontologiques sont encore limités ; cependant si ces transferts se développent, la réglementation prévue aux articles L. 222-7 à L. 222-22 du code du sport pourrait répondre à ces enjeux ;
- ◆ risques liés à la multi-détention d'équipes par une même personne ; sincérité des compétitions et lutte contre le dopage :

⁶⁸ Ont été portés à la connaissance de la mission lors de ses auditions trois cas de transferts de joueurs entre équipes françaises, ayant eu lieu au cours de l'année 2015 et ayant conduit pour chacun à des paiements compris entre 25 000 et 50 000 € entre les équipes concernées.

⁶⁹ La mission a rencontré deux structures ayant une activité de « gestion de talents » dans le domaine de l'e-sport : Bang Bang management (indépendant) et le groupe Webedia.

Rapport

- dans le domaine sportif, il est interdit à une même personne de contrôler de manière exclusive ou conjointe plusieurs sociétés sportives dont l'objet social porte sur une même discipline ou d'exercer sur elles une influence notable (articles L. 122-7 et L. 122-9 du code du sport) ; l'objet de ces dispositions est de ne pas fausser la compétitions entre différentes équipes par des enjeux dépassant le domaine sportif ;
- un mouvement de concentration des sociétés commerciales existant dans le domaine de l'e-sport est en cours ; ce type de question pourrait donc y apparaître, notamment si l'enjeu financier des compétitions continue d'augmenter et que des paris se développent ;
- de même les enjeux liés à la triche et au dopage augmentent avec l'augmentation de la visibilité et de l'enjeu des compétitions ; plusieurs scandales liés à des matches truqués associés à des paris ont ainsi éclaté en 2015 en Corée du sud ; la mise en place progressive d'un régime de contrôle sera ainsi certainement nécessaire, et le modèle sportif, où des fédérations agréées mettent en place un règlement disciplinaire et un règlement de lutte contre le dopage pourrait tout à fait trouver à s'appliquer ;
- enfin, dans le cadre de la lutte contre les comportements inadaptés d'équipes ou de joueurs, des conflits vont nécessairement apparaître quant au respect par les protagonistes des corpus de règles établis par les organisateurs de compétitions ; dans le sport, cette question est traitée par un système complet de commissions d'arbitrage et de traitement des conflits, dont la transposition au e-sport pourrait à terme s'avérer utile.

4.1.2 Des différences réelles existent, notamment au niveau de la pratique amateur, ne permettant pas l'émergence naturelle d'une fédération

La pratique compétitive amateur du jeu vidéo a largement lieu en ligne, n'entraînant pas naturellement la mise en place d'équipements mutualisés ou la formation d'associations locales.

La mission a cependant noté la présence sur tout le territoire d'associations, souvent de petite taille, ayant pour objet l'organisation de championnats physiques amateurs sur différents jeux. Ces associations ne bénéficient généralement pas de subventions ou d'une reconnaissance particulière de la part des autorités publiques, et en souffrent dans leur développement. Ainsi la pratique amateur, quoique massive (400 000 Français pratiquant régulièrement des jeux vidéo compétitifs – cf. section 1.2), demeure très atomisée. De plus, aucune fédération ou association nationale représentative de l'ensemble de l'écosystème n'a émergé à ce stade⁷⁰, limitant les possibilités de reconnaissance par l'État de ce phénomène dans le cadre existant.

La pratique semi-professionnelle ou professionnelle du jeu vidéo compétitif est en revanche plus structurée : quelques championnats de grande ampleur, organisés par des associations et des sociétés commerciales permettent à des équipes ayant le meilleur niveau de participer à des compétitions dotées de lots significatifs (cf. tableau 5). Joueurs et équipes se professionnalisent. Ces compétitions attirent une audience large, et avec elle des sponsors grand public (Orange, Coca-Cola par exemple).

⁷⁰ Dans la pratique, au moins trois structures tentent de jouer, sans succès, un rôle de fédération : la « fédération française de jeu vidéo », la « fédération française de jeu vidéo en réseau » et l'association Lan Alliance, qui décerne le label « masters du jeu vidéo ». Aucune de ces trois associations ne fédère cependant une part significative des 400 000 français qui ont une pratique compétitive du jeu vidéo.

Rapport

L'exemple suédois démontre qu'avec des incitations convenables, la pratique compétitive du jeu vidéo peut se traduire par un mouvement associatif de grande ampleur⁷¹. Trois associations s'intéressent dans ce pays à l'organisation de la pratique compétitive du jeu vidéo et comptent un nombre très important de membres (la population suédoise est de dix millions d'habitants) :

- ◆ **Sverok** est la plus ancienne (créée en 1988) et importante association dans le domaine des jeux ; elle ne se limite pas uniquement aux jeux vidéo mais s'étend aussi aux jeux au sens large (LAN, jeux de rôle, jeux de société, jeux de rôle grandeur nature, etc...) ; cette fédération regroupe pas moins de 1 300 associations locales avec 83 000 membres ;
- ◆ **Goodgame** est une association à but non lucratif spécifiquement focalisée sur l'e-sport, qui couvre 40 associations membres rassemblant pas moins de 30 000 joueurs et organisant des sessions de formation (déontologie, parité, etc...) ;
- ◆ **SESF** se présente comme une fédération nationale de l'e-sport ; cette association à but non lucratif a été créée en 2008 et se focalise sur la promotion du sport et l'envoi de *newsletter* renseignant sur l'actualité des tournois dédiés plus spécifiquement aux jeux Counter-Strike, Quake, Warcraft et Starcraft.

Cette structuration a vraisemblablement été rendue possible par le fait que ces structures sont reconnues en Suède comme des associations de loisir, et bénéficient à ce titre, de même que de très nombreuses autres associations, d'une aide annuelle spécifique de la part de l'état suédois (de l'ordre de six euros par membre).

4.1.3 Les éditeurs jouent d'ores et déjà un rôle de régulation, partiel et hétérogène

La plupart des grands éditeurs font aujourd'hui du jeu vidéo compétitif un axe de développement. Certains jeux sont d'ailleurs gratuits et spécifiquement développés pour la pratique compétitive (*League of Legends* et *Defense of the Ancients* notamment).

Les personnes (associations et sociétés) souhaitant organiser des compétitions dépassant une certaine ampleur doivent généralement en demander l'autorisation à l'éditeur et accepter un certain nombre de règles⁷² ; ces programmes s'accompagnent généralement d'un certain soutien de la part des éditeurs aux organisateurs de compétition.

D'autres éditeurs sont cependant moins avancés, et même si certaines pratiques sont communes, il n'existe pas de corpus de règles universellement acceptées quant à l'organisation de tournois e-sportifs.

De plus, au-delà de la veille que chacun d'entre eux organise et qui leur permet de détecter les événements les plus importants, les éditeurs n'ont pas systématiquement connaissance de l'usage qui est fait de leurs jeux en compétition. Ils ne peuvent pas non plus réguler de manière systématique l'accès des mineurs aux compétitions.

⁷¹ Les éléments de cette section concernant la Suède ont été fournis à la mission par le service économique régional de Stockholm, dans le cadre d'une étude comparative internationale demandée par la mission à la direction générale du Trésor.

⁷² Programme Prize+ pour *Riot Games* (<http://events.euw.leagueoflegends.com/fr/>) ; charte pour les tournois communautaires (<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/legal/tournament-guidelines.html>) pour *Blizzard Entertainment*.

4.2 Un système de régulation associant l'État aux acteurs de l'e-sport, s'inspirant du modèle des fédérations et ligues professionnelles sportives, semble le plus à même de permettre son développement équilibré

4.2.1 La régulation de l'e-sport doit associer étroitement la puissance publique et les acteurs du secteur, pour permettre son développement dans de bonnes conditions

Pour répondre de manière durable aux enjeux cités à la section 4.1.1, plusieurs options semblent envisageables à la mission.

Le premier type de solutions consisterait à **laisser le secteur s'autoréguler, dans un cadre général très libre.**

Des réflexions sont d'ores et déjà en cours de la part des éditeurs les plus importants pour mutualiser les meilleures pratiques et fixer des principes de base communs pour l'organisation de compétitions utilisant leurs jeux comme support. Ces éditeurs étant souvent originaires des États-Unis, ils emploient comme référence le système de ligues professionnelles nord-américaines (*National Football League, National Basketball Association...*). Ces ligues pratiquent une autorégulation poussée, rendue possible par un environnement libéral, qui leur laisse une large marge de manœuvre : joueurs, équipes et détenteurs des droits sur les compétitions y négocient la répartition de la valeur générée et les conditions de travail. Un corpus d'autorégulation émerge ainsi au cours du temps. L'accès à ces ligues professionnelles est, en Amérique du nord, basé sur la pratique scolaire et universitaire du sport.

Ce type de solutions semble mal correspondre au cadre français : par exemple, le droit du travail généralement appliqué en France est nettement plus contraignant que celui appliqué dans d'autres pays, où la négociation au niveau de chaque secteur d'activité ou de chaque entreprise peut tenir une place très importante. Dans le cas du sport, comme de l'e-sport, des adaptations, nécessitant l'intervention de la puissance publique, s'avèrent nécessaires pour lever les difficultés auxquelles conduisent l'application du droit commun, comme le montrent les sections 2 et 3 de ce rapport intermédiaire.

Certaines activités de loisir, telles que le bridge, les dames ou le tarot, fonctionnent aujourd'hui en France sur une base d'autorégulation pure. Outre le fait que l'organisation de compétitions utilisant ces jeux comme support et impliquant sacrifice financier et espérance de gains contrevient – dans une application stricte de la loi – à la législation des jeux d'argent (cf. section 2), ces disciplines ont une audience stable ou en croissance modérée⁷³. Les enjeux des compétitions sont également relativement faibles. Il est ainsi probable qu'une pure autorégulation dans le domaine des compétitions de jeux vidéo ne produise pas de résultats satisfaisants, tant en termes de développement du secteur, qu'en termes de dérives potentielles (cf. section 4.1).

Le second type de solutions consisterait à **confier à une autorité administrative, indépendante des acteurs du secteur, le soin de proposer et d'appliquer un cadre de régulation édicté par l'État.** Il s'agit notamment de l'approche déployée dans le domaine des jeux d'argent, y compris pour le poker qui fait parfois l'objet de compétitions.

⁷³ La fédération française de bridge, non reconnue par le ministère des sports, compte environ 100 000 licenciés, chiffre stable au cours des dernières années ; il s'agit certainement du plus important jeu de société pratiqué de manière compétitive en France. L'enjeu des compétitions ne dépasse pas quelques milliers d'euros pour les plus importantes.

Rapport

Lorsque ces jeux d'argent ont lieu en ligne, ils sont régulés par l'autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL). Lorsqu'ils ont lieu « en dur », ils font soit l'objet d'un monopole public (Française des jeux, PMU), soit l'objet d'une organisation dans des lieux spécifiques (casinos, cercles), strictement contrôlés par le ministère de l'intérieur. Cette approche est utilisée pour contenir le développement de pratiques dont l'État craint qu'elles ne constituent un trouble à l'ordre public si elles avaient lieu hors de ce cadre. Cet encadrement permet également un suivi fin des flux financiers qui y sont liés et une fiscalité significative, rapportant environ 5 Md€ par an au budget général.

La mission considère que, dans la définition qu'elle propose de donner des compétitions de jeux vidéo (n'impliquant pas de mises et de gains, mais simplement une participation très limitée aux frais d'organisation des compétitions physiques – cf. section 2), les compétitions de jeux vidéo ne comportent pas les mêmes risques que les jeux d'argent impliquant des sacrifices financiers et des gains significatifs, et ne justifient pas une taxation différente de celle affectant toute activité économique. Ces compétitions de jeux vidéo se distinguent au demeurant nettement par leur modèle économique des jeux d'argent encadrés par l'ARJEL ou faisant l'objet d'un monopole public (cf. tableau 7).

Le choix d'une telle régulation, analogue à la régulation des jeux d'argent, n'a d'ailleurs été fait dans aucun des pays ayant une pratique significative d'organisations de compétitions de jeux vidéo examinés par la mission⁷⁴.

Tableau 7 : L'encadrement de l'offre légale de loteries et jeux

Présence de sacrifices financiers et de gains	En ligne	Hors ligne
Présence significative	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encadrement par l'ARJEL (paris hippiques, paris sportifs, poker) ; ▪ Française des jeux (tutelle du ministère chargé du budget). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Casinos et cercles de jeux (tutelle du ministère de l'intérieur) ▪ Française des jeux (tutelle du ministère chargé du budget) ▪ Pari mutuel urbain (PMU, tutelle du ministère de l'agriculture)
Présence nulle ou strictement encadrée	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loteries publicitaires, éventuellement avec obligation d'achat, hors pratique commerciale déloyale (sans formalité administrative préalable ni montant maximal des lots ; ▪ Compétitions de jeu vidéo sans sacrifice financier autre que le coût d'achat du jeu et avec des gains individuels limités (pas de formalités spécifiques). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loteries de bienfaisance (autorisation par le préfet) ; ▪ Lotos traditionnels (déclaration en mairie) ; ▪ Loteries foraines (pas de déclaration spécifique, tant que les mises sont limitées à 1,5 € et les gains à 30 fois la mise, sans limite de répétition) ; ▪ Compétitions de jeux vidéo avec participation aux frais (déclaration auprès d'une autorité à définir)

Source : Mission, sur la base notamment du code de la sécurité intérieure.

⁷⁴ Étude comparative internationale menée avec l'appui de la direction générale du trésor concernant quatre pays : États-Unis, Allemagne, Corée du sud, Suède.

Enfin, **une approche hybride est possible**, permettant de reconnaître progressivement à un organe de régulation formé des acteurs du secteur des prérogatives de régulation par délégation de la puissance publique. Il s'agit en pratique là du modèle adopté pour les fédérations sportives en France, qui peuvent tout d'abord à certaines conditions disposer d'un agrément, puis éventuellement d'une délégation de service public, et enfin si nécessaire développer l'encadrement d'une pratique professionnelle et de haut niveau.

Ce choix semble avoir été fait en Corée du sud, où la *Korean e-sport association* (Kespa) rassemble les meilleures équipes et compétiteurs. Cette organisation est membre du comité national olympique et est reconnue comme fédération sportive par le ministère coréen de la culture et des sports. Cette fédération est amenée à conduire des négociations et à s'associer avec les éditeurs de jeux pour organiser des championnats nationaux utilisant les principaux jeux vidéo compétitifs.

4.2.2 La mission préconise la création d'une commission spécialisée du CNOSF pour traiter de manière durable la question de la régulation de l'e-sport

Comme indiqué *supra*, les enjeux à venir de l'e-sport sont vraisemblablement proches de ceux rencontrés dans le domaine sportif, et la régulation existant dans ce domaine, moyennant quelques adaptations, semble bien adaptée. L'apparition d'une fédération de l'e-sport suffisamment structurée pour exercer pleinement le rôle dévolu à une fédération sportive agréée ou délégataire semble néanmoins devoir être accompagnée. Comme indiqué à la section 4.1.2, l'apparition spontanée d'une fédération représentative est en effet peu probable.

Le code du sport prévoit la possibilité qu'en l'absence d'une fédération délégataire dans une discipline donnée, les pouvoirs d'une telle fédération puissent être confiés à une commission spécialisée constituée au sein du comité national olympique du sport français (CNOSF)⁷⁵.

Encadré 4 : Rôle et missions du CNOSF

Le CNOSF a un double rôle :

- il est le **représentant en France du comité international olympique (CIO)** ; à ce titre, il participe à la promotion du mouvement olympique et de ses valeurs, dirige et engage les délégations françaises dans les événements organisés ou soutenus par le CIO, ou encore désigne la ville française qui peut présenter sa candidature à l'organisation des Jeux olympiques ; il participe aussi à la lutte contre le dopage
- il est le **représentant du mouvement sportif français auprès des pouvoirs publics** ; il fédère en effet la plupart des fédérations sportives agréées ou délégataires du ministère des sports ; à ce titre il participe au règlement des conflits nés au sein du mouvement sportif, par voie de conciliation ou d'arbitrage, ou encore peut agir en justice pour la défense des intérêts collectifs du mouvement sportif.

Source : Mission, sur la base d'un entretien avec des représentants du CNOSF et du règlement intérieur du CNOSF.

De telles commissions spécialisées ont été dans le passé utilisées pour pallier la défaillance d'une fédération délégataire (cas de l'équitation), mais également pour permettre l'émergence progressive de nouvelles disciplines non immédiatement rattachables à une fédération existante (par exemple, le triathlon : une commission spécialisée, comprenant des représentants des fédérations de natation, de cyclisme, et d'athlétisme, avait alors été constituée). Des commissions ont également parfois été constituées pour traiter des enjeux thématiques, par exemple la question du sport professionnel et de son lien avec le sport amateur.

⁷⁵ Article L. 131-19 du code du sport.

Rapport

Établir un tel lien institutionnel entre le monde sportif et le « e-sport » ne ferait que confirmer une tendance déjà existante ; ainsi par exemple :

- ◆ le club de football de Wolfsburg (Allemagne) a recruté en 2016 un joueur professionnel du jeu FIFA (M. David Bytheway, vice-champion du monde 2014 du jeu vidéo FIFA) ; ce même club avait recruté deux autres joueurs professionnels du même jeu en 2015 ; le club multisport turc du Beşiktaş a également créé une branche sport électronique et investi dans une équipe du jeu *League of Legends*⁷⁶ ;
- ◆ la fédération internationale de football association organise (FIFA), en partenariat avec l'éditeur Electronic Arts, le championnat du monde du jeu qui porte son nom ;
- ◆ la fédération française de voile a agréé comme club habilité à délivrer des licences la société Many Players, éditeur du jeu Virtual Regatta (simulation de courses de voile) ; les licences délivrées confèrent strictement les mêmes droits que celles délivrés par d'autres clubs.

Il a pu être opposé à la mission le fait que la pratique compétitive du jeu vidéo découragerait l'exercice physique, véhiculerait des valeurs inadaptées, ou ne constituerait « *objectivement pas un sport* ». La mission est convaincue que le véritable enjeu est celui de permettre la pratique ordonnée et convenablement encadrée d'un phénomène touchant des millions de français, en répondant progressivement aux difficultés qui ne manqueront pas de se poser au cours de son développement, et notamment des points listés à la section 4.1.1.

Au demeurant la mission tient à faire observer que le ministère des sports, et plus généralement la loi et le règlement, ne retiennent pas de définition univoque du sport. Le Conseil d'État, dans sa jurisprudence retient la méthode du faisceau d'indices⁷⁷. Ainsi figurent parmi les disciplines gérées par des fédérations agréées ou délégataires (cf. tableau 8) : la pétanque, le tir à l'arbalète, à la carabine ou au pistolet, la danse country, le tir à l'arc, le jeu d'échec, le sport boules, le modélisme automobile radioguidé, le cerf-volant, l'aéromodélisme, le curling, le billard (français, anglais, américain, *snooker*), la pêche (en mer, à la mouche ou en eau douce) ou encore l'aérostation (vol en montgolfière).

Enfin les populations concernées par l'e-sport sont proches de celles titulaires d'une licence d'une fédération sportive : entre 60 et 70 % des licenciés sportifs français jouent à des jeux vidéo de simulation sportive⁷⁸.

La loi pour une république numérique pourrait donc prévoir que :

- ◆ une commission spécialisée portant sur le jeu vidéo compétitif est créée et peut être placée au sein du CNOSF ;
- ◆ cette commission peut être autorisée par le ministre à délivrer aux associations dont l'objet comporte l'organisation de compétitions de jeux vidéo l'agrément mentionné l'article L. 121-4 du code du sport (par symétrie avec le cas d'une fédération nationale, dont l'agrément emporte automatiquement celui de toutes ses associations membres) ; elle agréé aussi les sociétés dont l'objet est l'organisation ou la participation à des compétitions de jeux vidéo ;

⁷⁶ Article du blog *Pixel* du journal Le Monde : http://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/17/pourquoi-le-club-de-football-de-wolfsburg-a-recrute-un-joueur-de-jeu-vidéo_4866989_4408996.html

⁷⁷ Voir notamment l'arrêt du Conseil d'État du 3 mars 2008, fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisirs, n° 308568 : les principaux indices sont ceux de la recherche de la performance physique (cette performance pouvant être une question d'habileté, de réflexes et de précision, n'entraînant pas nécessairement une dépense calorique importante), l'organisation régulière de compétition et le caractère bien défini des règles de compétition.

⁷⁸ Baromètre Uniteam Sport avec Toluna : 64 % en 2005, varie entre 60 et 70 % dans les études ultérieures conduites,

Rapport

- ◆ cette commission peut être autorisée par le ministre à exercer les compétences mentionnées à l'article L. 131-19 du code du sport (compétences des fédérations délégataires).

Les deux autorisations mentionnées ci-dessus seraient données par le ministre :

- ◆ pour la première, lorsque la commission aurait satisfait aux principales obligations des fédérations agréées, et aurait notamment adopté un corpus de règles pour l'organisation des compétitions, une charte éthique, un règlement disciplinaire, et un règlement anti-dopage ;
- ◆ pour la seconde, lorsque la commission disposerait d'une assise suffisante pour exercer le rôle d'une fédération délégataire, et qu'elle se serait conformée aux principales conditions exigées d'une telle fédération, notamment l'établissement d'un calendrier des compétitions⁷⁹.

Le mode de désignation des membres de cette commission pourrait être fixé par décret, après avis du CNOSF, et la composition effective de cette commission homologuée par arrêté ministériel, sur proposition du CNOSF. Elle comporterait des représentants des éditeurs de jeux vidéo compétitifs, des organisateurs de compétition amateurs et professionnels, des équipes et des joueurs amateurs et professionnels, et des représentants du CNOSF.

Cette commission serait également destinataire des obligations déclaratives proposées au 2.1.2, pourrait proposer au Gouvernement des évolutions des seuils et dispositions réglementaires envisagés pour l'organisation des compétitions et la protection des mineurs (2.1 et 2.2) et formuler un avis sur la délivrance des visas envisagés à la section 3.2.

Selon le choix du Gouvernement, l'autorité ministérielle concernée pourra être le ministre chargé des sports, le ministre chargé du numérique, ou les deux conjointement. Il conviendra de s'assurer que l'administration désignée pour exercer ces tâches au nom du ministre dispose des compétences et de l'intérêt nécessaires pour accompagner le développement du jeu vidéo compétitif.

Le CNOSF étant agréé par le ministère des sports, un agent public, éventuellement originaire d'un autre ministère, pourra être mis à la disposition de la commission pour en assurer l'animation, selon les termes de l'article L. 131-12 du code du sport (qui prévoit la mise à disposition des fédérations des directeurs techniques nationaux, conseillers techniques, etc.).

Cette organisation permettrait l'émergence progressive, en fonction du rythme de développement de l'e-sport, d'une fédération délégataire à même d'en organiser le fonctionnement. La commission pourrait ainsi éventuellement, le moment venu, être transformée en une véritable fédération indépendante, membre du CNOSF.

Proposition n° 10 : Confier à une commission spécialisée du CNOSF la mission de régulation et de développement de l'e-sport : la loi pour une république numérique pourra prévoir des délégations successives de compétences à cette commission, pour permettre à terme sa transformation en une véritable fédération délégataire.

La récente création, le 27 avril 2016, après la publication d'une version intermédiaire de ce rapport, de l'association France eSports par un groupe d'acteurs majeurs de l'e-sport va dans le sens d'une telle régulation partagée entre les acteurs du secteur et l'État. Cette association n'est cependant pas encore pleinement représentative, puisque ni les joueurs, ni certains grands éditeurs n'y sont directement représentés. La mission encourage donc cette structure à continuer son développement et à jeter progressivement les bases d'une ligue professionnelle de l'e-sport.

⁷⁹ Articles R. 131-25 et suivants du code du sport.

Rapport

**Tableau 8 : Exemple de 35 fédérations⁸⁰ sportives agréées par le ministère des sports
(sur 119 fédérations et groupements relevés par la mission au 31/12/2014)**

Nom de la fédération	Statut	Disciplines concernées par la délégation	Licences délivrées en 2014
Fédération française (FF) de football	déléгатaire	football, football en salle (futsal), football de plage (beach soccer)	2 018 003
FF de tennis	déléгатaire	tennis, tennis de plage (beach tennis), courte paume	1 085 399
FF d'équitation	déléгатaire	saut d'obstacle, concours complet, dressage, attelage, endurance, reining, voltige, horse-ball, monte en amazone, équifun, équitation islandaise	689 043
FF de judo-jujitsu et disciplines associées	déléгатaire	judo, jujitsu, taïso et disciplines associées (sumo, kendo, iaïdo, naginata, jodo, sport chanbara)	567 855
FF de handball	déléгатaire	handball, handball de plage (beach handball)	515 571
FF de basketball	déléгатaire	basket-ball	504 187
FF de golf	déléгатaire	golf, swin	408 388
FF de rugby	déléгатaire	rugby à XV, à VII (selon les règles de la FF de rugby), de plage (beach rugby), à toucher (selon les règles de la FF de rugby)	327 818
FF de natation	déléгатaire	natation course, natation synchronisée, natation en eau libre, plongeon, water-polo	304 017
FF de gymnastique	déléгатaire	gymnastique artistique et rythmique, expression gymnique, aérobic, trampoline, double mini-tramp, tumbling, gymnastique acrobatique	298 879
FF de pétanque et jeu provençal	déléгатaire	pétanque, jeu provençal	293 451
FF de tir	déléгатaire	arbalète, armes anciennes, carabine, pistolet, plateau, silhouettes métalliques, tir en appui sur trépied (bench rest), tir sportif de vitesse	171 457
FF de danse	déléгатaire	danses artistiques, danses par couple, danses country and line	80 914
FF de tir à l'arc	déléгатaire	tir à l'arc	72 914
FF des échecs	agrée	-	58 487
FF du sport boules	déléгатaire	sport boules	53 686
FF du sport automobile	déléгатaire	sport automobile, karting, modélisme automobile radioguidé	44 809
FF d'aéronautique	déléгатaire	voltige aérienne, rallye aérien, pilotage de précision, courses d'avions de formule	40 468
FF de vol libre	déléгатaire	deltaplane, parapente, cerf-volant et cerf-volant de traction (glisses aérotractées sur eau, terre et neige), speed riding, boomerang	30 188
FF d'aéromodélisme	déléгатaire	aéromodélisme	27 795
FF des sports de glace	déléгатaire	patinage artistique, danse sur glace, patinage synchronisé, ballet sur glace, patinage de vitesse sur longue piste, patinage de vitesse sur courte piste (short track), bobsleigh, luge, skeleton, curling	25 917
FF de bowling et de sports de quilles	déléгатaire	bowling, sport de quilles	24 168
FF de ball-trap et de tir à balle	déléгатaire	fosse universelle (FU), fosse euro (FE-DTL), parcours de chasse (PC), compak sporting (CS), tir au sanglier courant (SC), tir aux hélices (ZZ)	23 923
FF de planeur ultra léger motorisé	déléгатaire	aéronefs ultralégers motorisés (ULM) au sens du code de l'aviation civile	15 104
FF de billard	déléгатaire	carambole (billard français), billard américain, billard anglais, snooker	14 296
FF de twirling bâton	déléгатaire	twirling bâton	13 718
FF de vol à voile	déléгатaire	vol à voile, voltige en planeur	11 115
FF des pêcheurs en mer	déléгатaire ⁸¹	pêche en mer	8 386
FF de pêche sportive au coup	déléгатaire ⁸¹	pêche en eau douce	7 390
FF de jeu de balle au tambourin	agrée	-	5 548
Fédération Flying Disc France ⁸²	agrée	-	2 940
FF de char à voile	déléгатaire	char à voile, tracté ou propulsé	2 461
FF de pêche à la mouche et au lancer	déléгатaire ⁸¹	pêche à la mouche	1 965
FF d'aérostation	déléгатaire	aérostation (montgolfière)	917
FF de giraviation	déléгатaire	giraviation (hélicoptère)	200

Source : Ministère des sports (site internet pour le nombre de licences ; Légifrance pour les statuts des fédérations).

⁸⁰ La mission a retranscrit dans ce tableau les 10 fédérations comptant le plus de licenciés en 2014, ainsi qu'un échantillon de fédérations démontrant la diversité des disciplines traitées.

⁸¹ Jusqu'au 31 décembre 2015, date du transfert de la délégation à la fédération française des pêches sportives.

⁸² « Frisbee ».

4.2.3 À défaut, une construction juridique *ex-nihilo* peut être envisagée, qui devra alors vraisemblablement être complétée à moyen terme

Il a été demandé à la mission d'étudier toutes les possibilités de rattachement d'un organe de régulation de l'e-sport, et notamment d'envisager la possibilité qu'un tel organe ne dépende pas du ministère des sports.

L'option consistant à utiliser le cadre existant dans le domaine sportif semble fournir un cadre adapté et pérenne, ne pas déstabiliser le mouvement sportif, et permettre une relative économie de moyens (en limitant notamment le volume de droit nouveau).

Une option alternative soumise à la mission, consistant à utiliser l'agrément dit « de jeunesse et d'éducation populaire » délivré par le ministère chargé de la jeunesse. La mission relève que les conditions d'obtention de cet agrément, qui visent notamment à s'assurer de la qualité du projet éducatif de l'association, de la moralité de ses dirigeants et encadrants, et des conditions de sécurité dans lesquelles des mineurs peuvent être accueillis, quoique indispensables dans le domaine des compétitions jeu vidéo, ne répondent cependant pas à la plupart des enjeux listés à la section 4.1.1.

Il semble donc à la mission que dans le cas où la similitude des enjeux entre sport et e-sport devait ne pas emporter un rattachement à la régulation sportive, une régulation *ad-hoc* devrait être créée.

Dans une solution alternative à celle proposée au 4.2.2, la loi pour une république numérique pourrait donc prévoir que :

- ◆ une commission est constituée auprès du ministre chargé du numérique et/ou du ministre chargé de la jeunesse et/ou du ministre chargé des sports ;
- ◆ après autorisation du/des ministre(s), cette commission peut agréer les associations et sociétés dont l'objet est l'organisation de, ou la participation à, des compétitions de jeux vidéo ;
- ◆ après décision du/des ministre(s), la commission peut se voir accorder une délégation concernant l'organisation et la promotion de la pratique compétitive du jeu vidéo :
 - les associations agréées doivent alors obtenir une autorisation de la commission pour organiser une compétition dont les enjeux financiers dépassent un certain montant (cela permet à la commission d'établir un calendrier des compétitions) ;
 - la commission dispose alors également d'un monopole quant à la possibilité d'autoriser un organisateur de compétition à utiliser l'expression « championnat de France de... », « coupe de France de ... » ou toute expression analogue.

Son secrétariat pourrait être assuré par un service du ministère chargé du numérique (par exemple au sein de la direction générale des entreprises).

L'organisation, les prérogatives et le fonctionnement de cette commission seraient précisés par voie réglementaire. Notamment :

- ◆ sa composition devrait prévoir une représentation équilibrée des participants et organisateurs amateurs de compétition, des joueurs, équipes et organisateurs professionnels de compétitions, des éditeurs, et de personnalités qualifiées notamment en matière de régulation sportive et de protection de la jeunesse ;
- ◆ elle pourrait être destinataire de l'obligation déclarative prévue à la section 2.1.2, pourrait proposer au Gouvernement des évolutions des seuils et dispositions réglementaires envisagés pour l'organisation des compétitions et la protection des mineurs (2.1 et 2.2) et formuler un avis sur la délivrance des visas envisagés à la section 3.2 ;

- ◆ l'autorisation de procéder à des agréments lui serait confiée par le ministre lorsqu'elle aurait adopté un règlement intérieur garantissant son fonctionnement démocratique et établi un corpus de règles et bonnes pratiques suffisants ;
- ◆ elle aurait pour rôle de mettre au point les règles et règlements techniques liés à la pratique du jeu vidéo en compétition et à l'organisation de telles compétitions ; ces règles s'imposeraient aux structures qu'elle aurait agréées ; la délégation envisagée ci-dessus pourrait alors lui être accordée.

Cette solution est naturellement moins durable que celle proposée à la section 4.2.2. Elle nécessitera d'être complétée de dispositions législatives et réglementaires nouvelles au fur et à mesure de l'apparition des enjeux mentionnés à la section 4.1.1.

4.3 Le secteur émergent de l'e-sport professionnel pourrait bénéficier dans son développement d'une clarification de la fiscalité applicable

Comme tout secteur émergent lié à la révolution numérique, les compétitions de jeux vidéo posent parfois question quant à la fiscalité applicable. Du point de vue de la mission, le droit fiscal existant permet de prendre en compte la quasi-totalité des situations. En revanche, le secteur bénéficierait d'une clarification de l'application du droit, qui pourrait passer par une prise de position opposable de l'administration (instruction fiscale).

La mission dresse ici son interprétation du droit applicable après échange avec l'administration fiscale (sans qu'il ne s'agisse là d'une prise de position opposable à cette dernière).

4.3.1 Le statut des gains de compétitions gagnerait à être précisé

4.3.1.1 Du point de vue des joueurs

Interrogée, l'administration fiscale (direction de la législation fiscale – DLF) indique qu'elle considère que tous les revenus issus de gains en compétition sont imposables. La mission note que dans la pratique, une tolérance (vraisemblablement liée à la difficulté pratique du contrôle) semble exister, notamment lorsque ces revenus ne sont pas habituels.

Quoi qu'il en soit, les joueurs compétitifs de jeux vidéo obtenant des gains en compétition et souhaitant se conformer au droit applicable doivent déclarer leur activité et donc adopter un statut légal.

Plusieurs statuts sont possibles : autoentreprise ou société (entreprise unipersonnelle à responsabilité limitée, société par actions simplifiée...) selon les montants concernés.

Ces gains de compétition, de même que tous les autres revenus des joueurs, sont alors imposables selon les règles de droit commun, en fonction des montants concernés et du statut adopté (impôt sur le revenu si les revenus ressortent du régime des bénéficiaires non commerciaux, impôt sur les sociétés sinon, TVA au taux normal si les montants concernés dépassent la limite de la franchise en base⁸³).

⁸³ 32 000 € par an s'agissant d'activités de services.

Rapport

La DLF indique cependant à la mission que les gains de compétition n'entrent pas dans le champ de la TVA, quel que soit le statut du joueur ou de l'organisateur : ces sommes n'ont en effet pas de lien direct avec la fourniture d'une prestation de services. L'une des sociétés organisatrices de compétitions rencontrées par la mission, qui a récemment fait l'objet d'une vérification générale de comptabilité, a confirmé à la mission l'application en pratique de cette position de l'administration fiscale⁸⁴. L'élément du bulletin officiel des finances publiques (BOFiP) cité en référence par la DLF⁸⁵ concerne cependant spécifiquement le cas du sport ; **expliquer le fait que cette interprétation recouvre également le cas des compétitions de jeux vidéo serait particulièrement utile.**

Lorsque les joueurs participent à une compétition en tant que membres d'un club/d'une équipe (établie sous forme de société commerciale), et que c'est cette structure qui perçoit les gains, plusieurs cas sont possibles :

- ♦ soit les joueurs sont des prestataires indépendants, rémunérés par leur équipe dans le cadre d'un contrat commercial⁸⁶ ; on est alors ramené au cas précédent (application des impôts commerciaux de droit commun, sans application de la TVA), en fonction des flux financiers créés par ce contrat ;
- ♦ soit les joueurs interviennent dans le cadre d'un contrat de travail (ou d'une relation assimilable à un contrat de travail) ; les rémunérations complémentaires – du type « prime de match » – qui leurs sont alors versées font l'objet des cotisations sociales et prélèvements fiscaux habituels pour les rémunérations du travail.

4.3.1.2 Du point de vue des organisateurs

Les organisateurs sont généralement⁸⁷ soumis aux impôts commerciaux lorsque les enjeux financiers des compétitions deviennent significatifs (quel que soit leur statut).

Ils sont donc généralement soumis à l'obligation de tenue d'une comptabilité. Les montants des gains de compétition versés doivent donc y être retracés en charges.

Lorsque le bénéficiaire ne dispose pas d'un statut de professionnel, l'organisateur doit vérifier l'identité du bénéficiaire et obtenir de sa part un récépissé lors du versement des fonds, afin de prouver la réalité de la charge qu'il constate lors du versement.

Lorsque le bénéficiaire dispose du statut de professionnel, l'organisateur doit obtenir une facture de la part de ce bénéficiaire. Les montants facturés seraient alors hors du champ d'application de la TVA (cf. section 4.3.1.1).

Proposition n° 11 : Clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenu lors de la participation à des compétitions.

⁸⁴ Cette société conservait la preuve écrite du versement des prix et lots aux joueurs les ayant remporté (sous la forme d'un récépissé lorsqu'il s'agissait de particuliers et de factures lorsqu'il s'agissait de sociétés). Cette pratique aurait été jugée globalement satisfaisante par l'administration fiscale lors du contrôle.

⁸⁵ BOI-TVA-CHAMP-10-10-60-50 paragraphe 350.

⁸⁶ Ce contrat ne doit alors pas par son contenu et par les obligations réciproques qu'il crée pouvoir être assimilé à un contrat de travail (cf. section 3.1).

⁸⁷ Des associations peuvent, dans l'interprétation de la mission, conserver un but non lucratif lorsqu'elles organisent des compétitions locales, et donc se trouver hors du champ de l'application des impôts commerciaux.

4.3.2 La fiscalité des droits d'entrée aux compétitions pourrait être alignée avec celle pesant sur les spectacles ou manifestations sportives

4.3.2.1 S'agissant des joueurs

Les droits d'entrée des joueurs sont soumis au taux normal de TVA, comme les droits d'entrée des compétiteurs de manifestations sportives.

4.3.2.2 S'agissant des spectateurs

Faute d'indication contraire dans le code général des impôts ou dans le bulletin officiel des finances publiques, les droits d'entrée des spectateurs sont aujourd'hui soumis au taux normal de TVA.

La mission note cependant que les droits d'entrée à des compétitions sportives ou à des spectacles vivants bénéficient du taux réduit à 5,5 %. Le droit d'entrée aux foires et salons autorisés bénéficie quant à lui du taux réduit à 10 %.

La mission envisage donc de proposer l'application du taux réduit à 5,5 % aux droits d'entrée des spectateurs de compétitions de jeux vidéo.

Pour ce faire, deux voies semblent envisageables à la mission :

- ◆ la modification, en loi de finances, du J de l'article 278-0 bis : « Les droits d'entrée perçus par les organisateurs de réunions sportives et de compétitions de jeux vidéo (au sens de l'article X⁸⁸ du code de la sécurité intérieure) » ;
- ◆ ou une instruction fiscale, incluant sous conditions les compétitions de jeux vidéo dans le champ des réunions sportives.

Saisie, la direction de la législation fiscale a indiqué à la mission par une note datée du 11 mars 2016 qu'une modification par la loi du taux de TVA applicable pourrait contrevenir à la directive TVA⁸⁹. La mission note néanmoins que cette directive prévoit en son annexe 11 que peut notamment faire l'objet de l'application de taux réduits de TVA « *le droit d'admission aux spectacles, théâtres, cirques, foires, parcs d'attraction, concerts, musées, zoos, cinémas, expositions et manifestations et établissements culturels similaires* ». Il semble raisonnable à la mission de considérer qu'une compétition de jeu vidéo peut constituer un « spectacle » pour l'assistance et que sa proposition est donc cohérente avec le droit communautaire.

S'agissant de la deuxième option proposée par la mission (instruction fiscale), la DLF note justement que l'organisation de compétition de jeux vidéo ne fait aujourd'hui pas l'objet d'un agrément du ministère des sports. Cette solution ne paraît donc pertinente à la mission que dans le cas où ses propositions formulées à la section 4.2.2 seraient adoptées.

Proposition n° 12 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions.

4.3.3 La fiscalité des dons effectués par les spectateurs pourrait être clarifiée

Les compétitions de jeux vidéo sont aujourd'hui largement diffusées *via* Internet, sur des plateformes de *streaming* (YouTube, DailyMotion, Twitch...).

⁸⁸ Cf. section 2.1.2.

⁸⁹ Directive 2006/112/CE du Conseil du 28 novembre 2006.

Rapport

Cela permet aux diffuseurs de se rémunérer, grâce à la publicité, mais aussi de manière significative grâce aux dons effectués par les spectateurs, qui effectuent ces dons à titre d'encouragement de l'équipe ou du diffuseur concernés par la retransmission sur internet (ces revenus représentent aujourd'hui jusqu'à un quart des revenus des diffuseurs sur internet).

Dans la pratique ces dons sont généralement d'un montant individuel limité (quelques euros) ; leur montant est souvent laissé à l'appréciation pleine et entière du donateur ; le donataire propose parfois un service ou une reconnaissance publique au donateur en contrepartie de son don (accès à des vidéos bonus, possibilité d'afficher un message du le flux vidéo pendant quelques instants...). Ces dons peuvent cependant parfois atteindre des montants importants.

La fiscalité applicable à ces dons est donc relativement floue. S'il est clair qu'ils doivent entrer dans le bénéfice imposable du donataire⁹⁰, leur assujettissement à la TVA ou aux droits de mutation à titre gratuit reste imprécis.

D'un point de vue général, l'administration fiscale considère que lorsque la transaction financière qualifiée de don permet au donateur d'obtenir un « *avantage individualisé et non symbolique ou dérisoire* », elle est assujettie à la TVA ; la question de l'application de droits de mutation à titre gratuit ne se pose alors pas.

En revanche, dans le cas contraire, il semble à la mission que des droits de mutation à titre gratuit pourraient trouver à s'appliquer, dans des conditions mal définies. Or le taux de ces droits entre personnes non-parentes est très élevé (60 %). Il semble donc à la mission que, sans devoir édicter une règle générale, l'administration pourrait définir une notion se rapprochant de celle de « présent d'usage », permettant d'exclure les donations proportionnées aux moyens du donateur du champ de cette taxation.

Proposition n° 13 : Préciser la fiscalité applicable aux « dons » à des entreprises : conditions d'application de la TVA et des droits de mutation à titre gratuit.

4.4 L'organisation d'une ou plusieurs compétitions de jeu vidéo à portée internationale pourrait permettre d'accélérer la structuration du secteur

En matière d'e-sport, les grandes compétitions organisées physiquement, réunissant les meilleurs pratiquants mondiaux d'une discipline sont les événements les plus structurants et les plus visibles. Comme en matière sportive, attirer des joueurs internationaux de très haut niveau implique de proposer des prix (*cash prizes*) d'un montant significatif, ce qui permet de donner à l'événement une audience nettement plus importante.

La scène e-sportive française est déjà riche, tant s'agissant des publics concernés que des compétitions organisées (cf. section 1.2). Cependant, elle ne compte pas encore d'événement internationalement structurant, qui soit implanté de manière pérenne sur le territoire national, à la manière du tournoi de Roland-Garros en tennis ou du Tour de France en cyclisme. Les plus grands événements européens sont aujourd'hui localisés en Suède (Dreamhack) et en Pologne (IEM Katowice) ; ailleurs dans le monde, la Corée du Sud, la Chine et les États-Unis sont leader. La France, à l'instar du Royaume-Uni ou de l'Allemagne, a néanmoins accueilli ces dernières années certains grands événements à la localisation tournante⁹¹, et conserve toutes ses chances pour localiser de manière plus pérenne sur son territoire un ou plusieurs grands rendez-vous récurrents.

⁹⁰ BOFIP-BOI-BIC-PDSTK-10-30-20120912.

⁹¹ À l'instar d'un championnat européen ou mondial dans une discipline sportive.

Rapport

Le cas de la ville polonaise de Katowice est à ce titre intéressant : une compétition importante y est organisée chaque année, grâce à un engagement des pouvoirs publics, pour un montant supérieur à 1,25 M€ sur cinq ans (soit environ 250 k€ par an, cf. encadré 5). Les phases finales de ce grand rendez-vous, qui attire jusqu'à 100 000 visiteurs au total, se tiennent dans une salle comparable en capacité (10 000 places de capacité maximale) à l'AccorHotel Arena de Paris (ex palais omnisport de Paris Bercy).

Encadré 5 : Impact de l'organisation d'une compétition internationale de jeux vidéo : l'exemple de Katowice (Pologne)

La ville de Katowice, en Pologne, accueille depuis plusieurs années un festival de jeu vidéo compétitif. Depuis 2013, elle fait partie du circuit des Intel Extreme Masters (l'un des plus importants circuits de compétitions, organisé par la société allemande Turtle Entertainment, détentrice de la marque ESL).

Le conseil municipal de la ville de Katowice a délibéré en octobre 2014⁹² pour accueillir chaque année sur la période 2015-2019 les « *Intel Extreme Masters World Championships* », c'est-à-dire la finale d'une des principales compétitions mondiales organisées aujourd'hui sur trois des principaux jeux vidéo compétitifs : League of Legends, Starcraft II et Counter Strike : Global Offensive.

La mission a retrouvé la trace de trois décisions financières ultérieures de la ville de Katowice en faveur de l'organisation de ces événements, sous la forme de marchés publics passés avec la société Turtle Entertainment :

- un premier contrat à hauteur de 326 000 zlotys⁹³ (soit environ 76 000€) a été passé en 2015 au titre de la promotion de la ville ;
- un second contrat à hauteur de 700 000 zlotys⁹⁴ (soit environ 160 000 €) a été passé en 2016 au titre de la promotion de la ville ;
- un troisième contrat à hauteur de 1 200 000 zlotys⁹⁵ (soit environ 280 000 €) a été passé en 2016 au titre de la co-organisation par la ville de l'édition 2016 des Intel Extreme Masters.

Ce sont donc plus de 500 000 € qui ont été investis sur deux ans par la ville de Katowice pour promouvoir son image par l'organisation annuelle d'une compétition internationale de jeux vidéo ; cela permet d'estimer le volume financier global de l'accord sur la période 2015-2019 à plus de 1 250 000 €.

L'événement, qui comprend également un festival de jeux vidéo, a attiré plus de 100 000 visiteurs lors de son édition 2016⁹⁶ (en incluant les personnes présentes uniquement pour le salon organisé en marge de l'événement). Il s'est notamment tenu dans la salle omnisport « *Spodek* », d'une capacité de 6 400 personnes dans la configuration retenue (10 000 places de capacité maximale). Ces chiffres sont à mettre en perspective avec la taille de la ville de Katowice, qui compte environ 300 000 habitants.

Source : Mission, sur la base de recherches documentaires (notamment la base des marchés publics et des délibérations du conseil municipal de la ville de Katowice) et d'entretiens avec les acteurs français de l'e-sport, dont la société organisatrice de la compétition.

⁹² <http://bip.um.katowice.pl/dokumenty/2014/11/7/1415346421.pdf>

⁹³ http://bip.um.katowice.pl/zamowienia_podglad.php?t=1220567904&ido=1426245515

⁹⁴ http://bip.um.katowice.pl/zamowienia_podglad.php?t=1222111780&ido=1458135540

⁹⁵ http://bip.um.katowice.pl/zamowienia_podglad.php?t=1222111780&ido=1456320851

⁹⁶ <http://fortune.com/2016/03/03/poland-is-home-to-the-biggest-esports-event-in-the-world/>

Rapport

La mission a donc tenté d'estimer le coût approximatif de l'organisation d'un grand événement à Paris, afin de disposer d'un ordre de grandeur des soutiens publics et privés nécessaires. Les informations recueillies auprès de Viparis (qui gère un certain nombre de sites d'exposition et de congrès dans la capitale) et de sociétés spécialisées dans l'organisation de compétitions de jeux vidéo suggère que **la première année d'exploitation d'un grand événement représente un déficit compris entre 200 k€ et 400 k€⁹⁷**. L'expérience prouve que ces événements peuvent devenir assez rapidement rentables, mais une aide au démarrage est probablement indispensable, qu'elle provienne d'un acteur public (cf. cas de Katowice) ou privé (cf. cas des championnats européens de *League of Legends*, organisés grâce à l'investissement massif de l'éditeur de ce jeu).

Proposition n° 14 : Encourager le développement en France de grands rendez-vous internationaux du jeu vidéo compétitif : cela peut notamment passer par des partenariats entre collectivités locales et organisateurs de compétitions, et par une action proactive des pouvoirs publics auprès des grands éditeurs de jeux compétitifs.

Tableau 9 : Budget simplifié et approximatif d'une compétition de jeux vidéo de grande ampleur organisée à Paris (deux scénarii)

	Scénario 1	Scénario 2
Lieu	Palais des congrès de la porte Maillot.	Parc des expositions de la porte de Versailles.
Durée (jours)	2	2
Nombre de places pour les spectateurs	4 000	10 000
Prix moyen de la place (€/jour)	45	33
Recettes de billetterie (€)	360 000	660 000
Sponsors privés en année 1 (€)	500 000	500 000
Autres revenus (€)	200 000	200 000
Total des recettes (€)	1 060 000	1 360 000
Cash prizes (€)	500 000	500 000
Location de la salle et services annexes (€)	450 000	537 000
Mise en place de la scène et des équipements informatiques (€)	313 000	370 000
Production audiovisuelle (€)	87 000	87 000
Autres coûts (€)	98 000	98 000
Total des coûts (€)	1 448 000	1 592 000
Déficit d'exploitation en année 1 (€)	388 000	232 000

Source : Entretiens avec des organisateurs de compétition et Viparis ; calculs mission.

5 Rappel des propositions

Proposition n° 1 : Exempter les compétitions de jeux vidéo du principe général d'interdiction des loteries : limiter cette exemption au cas des compétitions physiques, lorsque les frais d'inscription demandés se limitent à une participation aux frais d'organisation et ne correspondent pas à des mises ; soumettre les organisateurs à des obligations déclaratives proportionnées.

⁹⁷ Cf. tableau 9; ces chiffrages, notamment les coûts, correspondent à des tarifs annoncés par les organisateurs, mais non négociés ; des marges d'optimisation existent donc probablement.

Proposition n° 2 : Conditionner la participation des mineurs aux compétitions à une autorisation parentale, dûment éclairée par la classification PEGI du jeu utilisé. Conditionner également leur présence en tant que spectateur à une autorisation parentale, lorsqu'ils ne dépassent pas l'âge requis par la classification PEGI.

Proposition n° 3 : Soumettre les gains de compétition des mineurs à une obligation de consignation à la Caisse des dépôts, comme cela se pratique par exemple pour les mineurs de 16 ans exerçant dans le mannequinat, le sport ou en tant qu'acteur.

Proposition n° 4 : Permettre au CSA de délibérer pour définir les conditions dans lesquelles la diffusion d'une compétition de jeux vidéo ne constitue pas une publicité dissimulée : cette délibération devra notamment écarter le risque que la mention du jeu vidéo utilisé comme support ou l'apparition de sponsors de la compétition ou d'équipes y participant à l'écran soient qualifiées de publicités dissimulées.

Proposition n° 5 : Distinguer explicitement, par une prise de position du CSA, la classification PEGI des jeux vidéo, et la classification des images tirées des compétitions les utilisant comme support : cette distinction permettra la diffusion de compétitions de jeux vidéo ne comportant pas d'images choquantes à des horaires de plus grande écoute.

Proposition n° 6 : Sur le modèle de l'article L. 331-1 du code du sport, étudier la création d'un droit *sui generis* d'exclusivité des organisateurs de compétitions sur l'exploitation de ces manifestations.

Proposition n° 7 : Permettre la diffusion audiovisuelle de brefs extraits de compétitions ayant fait l'objet de cessions exclusives de droits, par d'autres diffuseurs que le cessionnaire.

Proposition n° 8 : Autoriser la conclusion de contrats à durée déterminés spécifiques pour les e-sportifs professionnels : cela impliquera de rendre applicable par la loi le contrat prévu aux articles L. 222-2 à L. 222-6 du code du sport au cas de l'e-sport professionnel.

Proposition n° 9 : Mettre en place une politique de visa adaptée pour les e-sportifs professionnels : ne pas opposer le marché local de l'emploi lors du recrutement d'e-sportifs étrangers, et prévoir la possibilité de délivrer de « passeports talents » aux joueurs les plus renommés souhaitant exercer depuis la France.

Proposition n° 10 : Confier à une commission spécialisée du CNOSF la mission de régulation et de développement de l'e-sport : la loi pour une république numérique pourra prévoir des délégations successives de compétences à cette commission, pour permettre à terme sa transformation en une véritable fédération délégataire.

Proposition n° 11 : Clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenu lors de la participation à des compétitions.

Proposition n° 12 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions.

Proposition n° 13 : Préciser la fiscalité applicable aux « dons » à des entreprises : conditions d'application de la TVA et des droits de mutation à titre gratuit.

Proposition n° 14 : Encourager le développement en France de grands rendez-vous internationaux du jeu vidéo compétitif : cela peut notamment passer par des partenariats entre collectivités locales et organisateurs de compétitions, et par une action proactive des pouvoirs publics auprès des grands éditeurs de jeux compétitifs.

ANNEXES

LISTE DES ANNEXES

ANNEXE I : Lettres de mission

ANNEXE II : Liste des personnes auditionnées

**ANNEXE III : Étude comparative internationale concernant les
compétitions de jeux vidéo en Allemagne, en Corée
du sud, aux États-Unis et en Suède**

ANNEXE I

Lettres de mission

Paris, le 18 JAN. 2016

-- 54 / 16 / SG

Monsieur le Sénateur,

Les compétitions amateurs et professionnelles de jeux vidéo, souvent appelées compétitions de « e-sport », ont connu ces dernières années un développement extrêmement rapide. Elles sont devenues un phénomène mondial, particulièrement en Asie, en Europe et en Amérique du Nord, rivalisant en audience avec certaines activités culturelles ou sportives les plus populaires. Les enjeux économiques sont également importants. Si le secteur tarde à traduire ces audiences massives en revenus, ceux-ci devraient bénéficier, selon les spécialistes, d'une croissance très forte ces cinq prochaines années.

La France ne profitera pleinement de l'essor des compétitions de jeux vidéo que si l'Etat met en place un environnement législatif et réglementaire favorable au développement de cette nouvelle pratique. Or, la question de l'articulation de ces compétitions et de l'interdiction de principe des jeux d'argent a été soulevée, lors de la consultation publique sur le projet de loi pour une République numérique. En réponse, un article a été ajouté au projet de loi, habilitant le gouvernement à définir par ordonnance le régime particulier applicable aux compétitions de jeux vidéo.

Au-delà de la définition d'un statut, les problématiques liées à ces compétitions de jeux vidéo comprennent le statut des joueurs, celui des sponsors et les relations entre organisateurs des compétitions et éditeurs des jeux au regard du droit d'auteur et des droits de retransmission.

La mission qui vous est confiée vise d'une part, à analyser les enjeux économiques et sociaux de ces compétitions de jeux vidéo et, d'autre part, à proposer un cadre législatif et réglementaire créant les conditions de leur développement en France. Vous pourrez pour cela vous inspirer, entre autres, du régime existant pour les disciplines sportives, avec lesquelles cette pratique partage certaines caractéristiques (discipline stricte des joueurs, format des compétitions, modèle économique mais aussi lutte contre le dopage et la fraude) tout en conservant des spécificités intrinsèques (question du droit d'auteur, de la performance physique, possibilité de participer en ligne). Sera également étudiée l'articulation de l'encadrement des compétitions de jeux vidéo avec la loi du 12 mai 2010 sur les jeux d'argent en ligne.

.../...

Monsieur Jérôme DURAIN
Sénateur de Saône-et-Loire
SENAT
Palais du Luxembourg
15, rue de Vaugirard
75291 PARIS Cedex 06

Votre mission aura notamment pour objectifs :

- d'évaluer les enjeux des compétitions de jeux vidéo, tant économiques que sociaux, et les risques relatifs à l'ordre public et à l'ordre social ;
- de proposer une stratégie de développement de l'attractivité de la France pour accueillir de telles compétitions ;
- de définir une stratégie de développement du secteur économique national pouvant bénéficier des retombées liées à ces compétitions (plateformes vidéo, édition de jeux, produits dérivés, etc.) ;
- de proposer un cadre législatif et réglementaire cohérent avec les risques, les enjeux et les stratégies définis.

Vos propositions devront répondre, en particulier, aux problématiques suivantes :

- apporter une définition juridique des compétitions de jeux vidéo qui ne fragilise pas la cohérence de la législation et de la fiscalité sur les jeux d'argent, le cadre de lutte contre le blanchiment et les impératifs de protection des mineurs et des individus contre les risques d'addiction, tout en créant des obligations proportionnées permettant le développement économique associé à cette pratique ;
- définir si nécessaire le statut professionnel des joueurs, pour donner une base juridique à leurs revenus, à leurs relations avec leurs équipes et permettre aux joueurs étrangers d'obtenir des visas et des bourses d'études ;
- définir le statut des sponsors (contributions financières aux équipes, affichage dans les retransmissions audiovisuelles, etc.) ;
- étudier l'opportunité et la possibilité de placer ces compétitions de jeux vidéo sous l'autorité d'une fédération nationale et définir les relations entre cette éventuelle fédération nationale, les organisateurs de compétitions et les éditeurs de jeux vidéo, en termes notamment de droits d'auteur, de partage des revenus et de lutte contre la fraude ;
- proposer un cadre éthique à ces compétitions, touchant aux problématiques d'universalité, de sincérité (lutte contre la fraude et le dopage), de transparence (lutte contre la corruption), de lutte contre la violence et d'éducation.

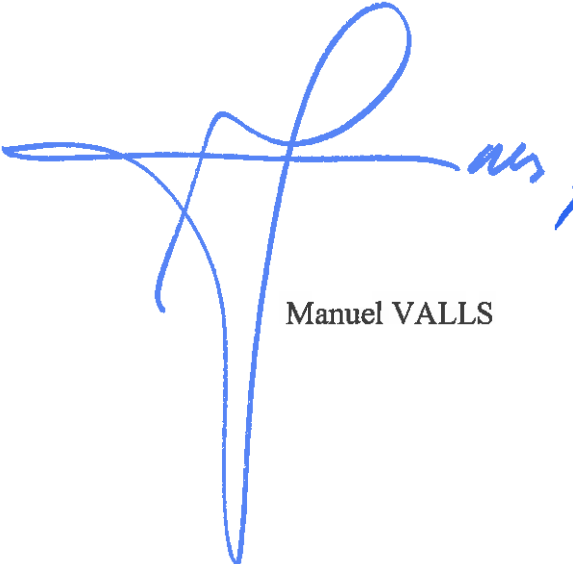
Vous veillerez à associer l'ensemble des parties prenantes sur ce sujet à vos travaux, qu'elles soient publiques (ministères concernés, autorité de régulation des jeux en ligne, conseil national de la consommation) ou privées (organismes de compétitions, managers d'équipes, joueurs, éditeurs de jeux vidéo, associations familiales, associations de jeunesse et d'éducation populaire, organismes de protection de la jeunesse et de lutte contre l'addiction). Pour mener à bien cette mission, vous bénéficierez de l'appui des services des ministères concernés : ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, ministère de l'intérieur, ministère des finances et des comptes publics, ministère de la ville, de la jeunesse et des sports et ministère de la culture.

Un décret vous nommera, en application des dispositions de l'article L.O. 297 du code électoral, en mission auprès de Madame Axelle LEMAIRE, Secrétaire d'Etat chargée du numérique. Vous réaliserez conjointement cette mission avec Monsieur Rudy SALLES, Député des Alpes-Maritimes.

.../...

Vos propositions concernant l'évolution du cadre législatif seront remises le 15 mars 2016 et vos conclusions sur le développement du secteur seront rendues avant la fin juin 2016.

Je vous prie de croire, Monsieur le Sénateur, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by 'VALLS' in a smaller, cursive script.

Manuel VALLS

-- 53 / 16 / SG

Monsieur le Député,

Les compétitions amateurs et professionnelles de jeux vidéo, souvent appelées compétitions de « e-sport », ont connu ces dernières années un développement extrêmement rapide. Elles sont devenues un phénomène mondial, particulièrement en Asie, en Europe et en Amérique du Nord, rivalisant en audience avec certaines activités culturelles ou sportives les plus populaires. Les enjeux économiques sont également importants. Si le secteur tarde à traduire ces audiences massives en revenus, ceux-ci devraient bénéficier, selon les spécialistes, d'une croissance très forte ces cinq prochaines années.

La France ne profitera pleinement de l'essor des compétitions de jeux vidéo que si l'Etat met en place un environnement législatif et réglementaire favorable au développement de cette nouvelle pratique. Or, la question de l'articulation de ces compétitions et de l'interdiction de principe des jeux d'argent a été soulevée, lors de la consultation publique sur le projet de loi pour une République numérique. En réponse, un article a été ajouté au projet de loi, habilitant le gouvernement à définir par ordonnance le régime particulier applicable aux compétitions de jeux vidéo.

Au-delà de la définition d'un statut, les problématiques liées à ces compétitions de jeux vidéo comprennent le statut des joueurs, celui des sponsors et les relations entre organisateurs des compétitions et éditeurs des jeux au regard du droit d'auteur et des droits de retransmission.

La mission qui vous est confiée vise d'une part, à analyser les enjeux économiques et sociaux de ces compétitions de jeux vidéo et, d'autre part, à proposer un cadre législatif et réglementaire créant les conditions de leur développement en France. Vous pourrez pour cela vous inspirer, entre autres, du régime existant pour les disciplines sportives, avec lesquelles cette pratique partage certaines caractéristiques (discipline stricte des joueurs, format des compétitions, modèle économique mais aussi lutte contre le dopage et la fraude) tout en conservant des spécificités intrinsèques (question du droit d'auteur, de la performance physique, possibilité de participer en ligne). Sera également étudiée l'articulation de l'encadrement des compétitions de jeux vidéo avec la loi du 12 mai 2010 sur les jeux d'argent en ligne.

.../...

Monsieur Rudy SALLES
Député des Alpes-Maritimes
ASSEMBLEE NATIONALE
126, rue de l'Université
75355 PARIS 07 SP

Votre mission aura notamment pour objectifs :

- d'évaluer les enjeux des compétitions de jeux vidéo, tant économiques que sociaux, et les risques relatifs à l'ordre public et à l'ordre social ;
- de proposer une stratégie de développement de l'attractivité de la France pour accueillir de telles compétitions ;
- de définir une stratégie de développement du secteur économique national pouvant bénéficier des retombées liées à ces compétitions (plateformes vidéo, édition de jeux, produits dérivés, etc.) ;
- de proposer un cadre législatif et réglementaire cohérent avec les risques, les enjeux et les stratégies définis.

Vos propositions devront répondre, en particulier, aux problématiques suivantes :

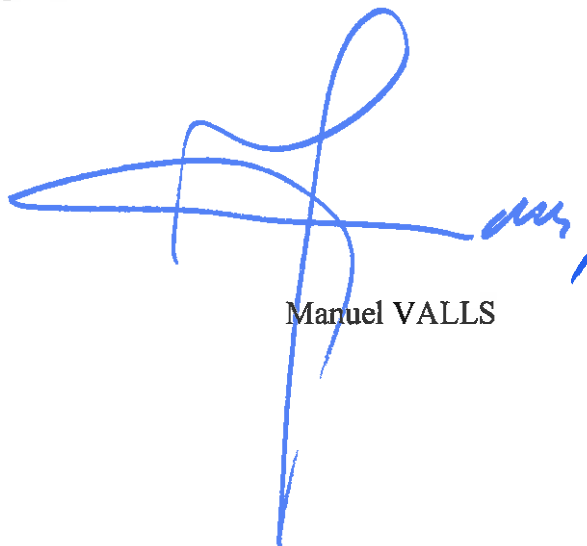
- apporter une définition juridique des compétitions de jeux vidéo qui ne fragilise pas la cohérence de la législation et de la fiscalité sur les jeux d'argent, le cadre de lutte contre le blanchiment et les impératifs de protection des mineurs et des individus contre les risques d'addiction, tout en créant des obligations proportionnées permettant le développement économique associé à cette pratique ;
- définir si nécessaire le statut professionnel des joueurs, pour donner une base juridique à leurs revenus, à leurs relations avec leurs équipes et permettre aux joueurs étrangers d'obtenir des visas et des bourses d'études ;
- définir le statut des sponsors (contributions financières aux équipes, affichage dans les retransmissions audiovisuelles, etc.) ;
- étudier l'opportunité et la possibilité de placer ces compétitions de jeux vidéo sous l'autorité d'une fédération nationale et définir les relations entre cette éventuelle fédération nationale, les organisateurs de compétitions et les éditeurs de jeux vidéo, en termes notamment de droits d'auteur, de partage des revenus et de lutte contre la fraude ;
- proposer un cadre éthique à ces compétitions, touchant aux problématiques d'universalité, de sincérité (lutte contre la fraude et le dopage), de transparence (lutte contre la corruption), de lutte contre la violence et d'éducation.

Vous veillerez à associer l'ensemble des parties prenantes sur ce sujet à vos travaux, qu'elles soient publiques (ministères concernés, autorité de régulation des jeux en ligne, conseil national de la consommation) ou privées (organismes de compétitions, managers d'équipes, joueurs, éditeurs de jeux vidéo, associations familiales, associations de jeunesse et d'éducation populaire, organismes de protection de la jeunesse et de lutte contre l'addiction). Pour mener à bien cette mission, vous bénéficierez de l'appui des services des ministères concernés : ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, ministère de l'intérieur, ministère des finances et des comptes publics, ministère de la ville, de la jeunesse et des sports et ministère de la culture.

Un décret vous nommera, en application des dispositions de l'article L.O. 144 du code électoral, en mission auprès de Madame Axelle LEMAIRE, Secrétaire d'Etat chargée du numérique. Vous réaliserez cette mission conjointement avec Monsieur Jérôme DURAIN, Sénateur de Saône-et-Loire.

Vos propositions concernant l'évolution du cadre législatif seront remises le 15 mars 2016 et vos conclusions sur le développement du secteur seront rendues avant la fin juin 2016.

Je vous prie de croire, Monsieur le Député, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a long vertical stroke extending downwards.

Manuel VALLS

ANNEXE II

Liste des personnes auditionnées

SOMMAIRE

1. ADMINISTRATIONS	1
1.1. Cabinet du Premier ministre	1
1.2. Ministères économiques et financiers	1
1.3. Ministère de l'intérieur	1
1.4. Ministère chargé de la jeunesse et des sports	2
1.5. Ministère de la culture	2
1.6. Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL)	2
1.7. Ambassades	3
2. ÉDITEURS DE JEUX VIDEO.....	3
2.1. Syndicats professionnels.....	3
2.2. Editeurs	3
3. PROFESSIONNELS ET ASSOCIATIFS DU SECTEUR DU JEU VIDEO COMPETITIF.....	4
3.1. Associations organisatrices de compétitions de jeux vidéo	4
3.2. Sociétés organisatrices de compétitions de jeux vidéo	4
3.3. Producteurs audiovisuels et diffuseurs	5
3.4. Sponsors.....	5
3.5. Équipes et joueurs	5
3.6. Agents de joueurs.....	6
4. OPERATEURS DE JEUX D'ARGENT	6
5. PERSONNALITES QUALIFIEES.....	6

1. Administrations

1.1. Cabinet du Premier ministre

- ◆ M. Georges-Etienne Faure, conseiller technique numérique ;
- ◆ M. Guillaume Blanchot, conseiller technique en charge des médias et des industries culturelles ;

1.2. Ministères économiques et financiers

- ◆ **Secrétariat d'État au numérique :**
 - M^{me} Axelle Lemaire, secrétaire d'État auprès du ministre de l'économie, de l'industrie et du numérique, chargée du numérique;
 - M. Bertrand Pailhès, directeur de cabinet ;
 - M. Alexandre Tisserant, directeur de cabinet adjoint ;
 - M^{me} Claire Ponty, chef adjoint de cabinet ;
 - M. Julien Chaumond, chargé de mission ;
- ◆ **Secrétariat d'État au budget :**
 - M. Christian Eckert, secrétaire d'État auprès du ministre des finances et des comptes publics, chargé du budget ;
 - M. Arnaud Lunel, conseiller politique immobilière et jeux ;
- ◆ **Direction du budget :**
 - M^{me} Sophie Mantel, chef de service, adjointe au directeur ;
 - M. Nicolas Hengy, chef du bureau des recettes ;
 - M. Paulin Richard de Latour, chargé du suivi du secteur des jeux et de la tutelle de la Française des jeux et du PMU au sein du bureau des recettes ;
- ◆ **Direction générale des finances publiques (DGFIP) :**
 - échanges écrits avec la direction de la législation fiscale (DLF) ;
- ◆ **Direction générale des entreprises (DGE) :**
 - M. Loïc Dufлот, sous-directeur des réseaux et des usages numériques ;
 - M^{me} Angélique Girard, chef du bureau de l'audiovisuel et du multimédia ;

1.3. Ministère de l'intérieur

- ◆ **Cabinet du ministre :**
 - M. Jean-Julien Xavier-Rolai, conseiller juridique ;
- ◆ **Direction des libertés publiques et des affaires juridiques (DLPAJ) :**
 - M. Pierre Regnault de la Mothe, sous-directeur des polices administratives ;
 - M^{me} Cécile Dimier, chef du bureau des établissements de jeu ;
- ◆ **Direction générale des étrangers en France (DGEF) :**
 - M. Christophe Marot, sous-directeur du séjour et du travail ;

1.4. Ministère chargé de la jeunesse et des sports

- ◆ M. Patrick Kanner, ministre de la ville, de la jeunesse et des sports
- ◆ M. Thierry Braillard, secrétaire d'État auprès du ministre de la ville, de la jeunesse et des sports, chargé des sports ;
- ◆ **Cabinet des ministres :**
 - M. Jean-Pierre Balcou, conseiller juridique ;
 - M^{me} Julie Lavet, conseillère parlementaire (jusqu'au 17 février 2016) ;
 - M. Elie Patrigeon, conseiller parlementaire (à partir du 17 février 2016) ;
 - M^{me} Charlotte Feraille ;
 - M. Benjamin Giovannangeli ;
- ◆ **Direction des sports :**
 - M^{me} Claudie Sagnac, chef de service, adjointe au directeur des sports ;
 - M^{me} Sandrine Douceur, chargée de mission à la mission juridique ;
 - M^{me} Audrey Perusin, chef du bureau du sport de haut niveau et des fédérations unisport ;
- ◆ **Comité national olympique du sport français (CNOSF) :**
 - M. Stéphane Goudeau, directeur de cabinet du président ;

1.5. Ministère de la culture

- ◆ **Direction générale des médias et industries culturelles (DGMIC) :**
 - Jean-Baptiste Gourdin, sous-directeur du développement de l'économie culturelle ;
- ◆ **Centre national du cinéma (CNC) :**
 - M^{me} Valérie Bourgoïn, directrice adjointe de l'audiovisuel et de la création numérique ;
 - M^{me} Pauline Augrain, chef du service de la création numérique ;

1.6. Ministère chargé du travail

- ◆ **Direction générale du travail (DGT) :**
 - M. Jean-Henri Pyronnet, sous-directeur des relations individuelles et collectives du travail ;

1.7. Autorités administratives indépendantes

- ◆ **Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) :**
 - M. Charles Coppolani, président ;
 - M^{me} Marie-Ange Santarelli, conseillère du président ;
 - M. Frédéric Guerchoun, directeur juridique ;
 - M. Clément Martin Saint Léon, directeur des marchés, de la consommation et de la prospective ;
 - M. Corentin Segalen, responsable des relations institutionnelles ;
 - M. Philippe Brandt, directeur des contrôles et des services informatiques ;

Annexe II

- ◆ **Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) :**
 - M^{me} Nathalie Sonnac, membre du Conseil ;
 - M. Christophe Cousin, directeur des études, des affaires économiques et de la prospective ;
 - M. Laurent Letailleur, direction des études, des affaires économiques et de la prospective, chargé de mission ;

1.8. Ambassades

- ◆ **Ambassade de France en Allemagne :**
 - M. Julien Mieral, chef de secteur, industrie innovation et questions juridiques ;
 - M^{me} Carole Lunt, chargée de projets culturels ;
- ◆ **Ambassade de France en Corée du sud (échanges écrits) ;**
- ◆ **Ambassade de France aux États-Unis :**
 - M. Christophe Barré, attaché économique, secteur technologie et innovation
- ◆ **Ambassade de France en Suède :**
 - M. Pierre-Alexandre Miquel, chef du service économique régional « pays nordiques » ;
 - M. Frédéric Lemaitre, chef de secteur, conseiller en gestion publique, réforme de l'État, réglementation, services juridiques ;

2. Éditeurs de jeux vidéo

2.1. Syndicats professionnels

- ◆ **Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL) :**
 - M. Jean Claude Ghinozzi, président ;
 - M. Emmanuel Martin, délégué général ;
 - M. Alban de Louvencourt, conseil en affaires publiques ;
- ◆ **Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) :**
 - M. Levan Sardzéveladjé, vice-président, par ailleurs dirigeant de la société Celsius Online ;
 - M. Philippe Guigné, vice-président, par ailleurs dirigeant de la société Many Players ;
 - M. Julien Villedieu, délégué général ;

2.2. Editeurs

- ◆ **Blizzard Entertainment :**
 - M. Cédric Maréchal, chief operating officer & vice president of publishing Europe ;
 - M^{me} Julia Gastaldi, vice-president integrated marketing Europe ;
- ◆ **Electronic Arts :**
 - M. Dominique Cor, directeur général France et Bénélux ;
 - M. Antoine Cohet, *marketing manager label EA Sports* ;
- ◆ **Riot Games :**

Annexe II

- M. Marc Schnell, *EU LCS Lead* ;
- M^{me} Vyte Danileviciute, *EU Associate Counsel* ;
- M. Jason Yeh, *Head of Esport – EU* ;
- M^{me} Rachel Power, *EU public relations manager* ;
- M. Loïc Claveau, *community manager, team France* ;
- M. Marco Garnier, *community specialist, team France* ;
- ♦ **Ubisoft :**
 - M. Julien Mayeux, *directeur financier* ;
 - M. Romain Poirot-Lellig, *responsable des affaires institutionnelles* ;
- ♦ **Valve Corporation :**
 - Jan-Peter Ewert, *general counsel, Valve SARL (Luxembourg, réponse écrite à un questionnaire)* ;

3. Professionnels et associatifs du secteur du jeu vidéo compétitif

3.1. Associations organisatrices de compétitions de jeux vidéo

- ♦ **FuturoLAN :**
 - M. Désiré Koussawo, *président d'honneur* ;
 - M. Fabien Bonnet, *trésorier* ;
- ♦ **LAN Alliance :**
 - M. Grégory Vidal, *vice-président* ;
 - M. Adrien Lemaire, *trésorier, responsable Lan Alliance Services et pôle régie* ;
- ♦ **Lorraine e-sport :**
 - M. Maxime Pisano, *président* ;
- ♦ **Lyon e-sport :**
 - M. Nicolas Di Martino, *président* ;
 - M. Gilles Tourvieille, *responsable des relations institutionnelles* ;
- ♦ **aAa gaming :**
 - M. Olivier Ozoux, *managing director* ;

3.2. Sociétés organisatrices de compétitions de jeux vidéo

- ♦ **Malorian (organisateur de la Dreamhack France) :**
 - M. Jean-Christophe Arnaud, *directeur général* ;
- ♦ **Oxent (organisateur de l'ESWC) :**
 - M. Matthieu Dallon, *Chief Executive Officer* ;
- ♦ **Turtle Entertainment (organisateur de l'ESL) :**
 - Samy Ouerfelli, *directeur general France* ;
- ♦ **Glory4Gamers :**
 - M. Cyril Chomette, *président* ;

3.3. Producteurs audiovisuels, diffuseurs, agences médias et conseil

- ◆ **Sporever :**
 - M. Bertrand Amar, directeur général de la société Bouyaka ;
- ◆ **Uniteam Sport :**
 - M. Jean-François Royer, directeur général
- ◆ **Webedia** (également manager d'équipe, agent de joueur et organisateur d'événements) :
 - M. Cédric Page, *chief executive officer gaming* ;
 - M. Rémy Chanson, responsable de la division e-sport ;
 - M. Victor Jolivet (« LuCiqNo »);
- ◆ **Alt Tab Productions (OGaming) :**
 - M. Alexandre Noci (« Pomf »), dirigeant et fondateur ;
 - M. Hadrien Noci (« Thud »), dirigeant et fondateur ;
 - M. Arthur Regnier, réalisateur ;
- ◆ **Melty:**
 - M. Romain Tixier, *eSport manager* ;

3.4. Sponsors

- ◆ **Auchan (Hypergames) :**
 - M. Cédric Fasquel, acheteur jeux vidéo ;
- ◆ **Orange :**
 - M. Pierre La Carbona, directeur marketing stratégique ;
 - M^{me} Florence Chinaud, directrice des relations institutionnelles ;
 - M. Stéphane Tardivel, directeur sponsoring, partenariats, événementiel ;
- ◆ **RedBull :**
 - M. Florent Gutierrez, responsable monde du développement de l'activité e-sport ;

3.5. Équipes et joueurs

- ◆ **LDLC (également sponsor) :**
 - M. Stephan Euthine, responsable administratif et partenariat e-sport ;
 - M. Anthony Rabby, manager de l'équipe LDLC ;
- ◆ **Vitality – RedWing SAS :**
 - M. Fabien Devide, fondateur et dirigeant ;
 - M. Nicolas Maurer, fondateur et dirigeant ;
- ◆ **EnvyUs :**
 - M. Jordan Savelli, *manager Counter Strike division* ;
 - M. Nathan Schmitt,
- ◆ **Joueurs indépendants :**
 - M^{me} Marie-Laure Norindr (« Kayane »), joueuse de jeux de combat ;
 - M. Bruce Grannec (« Spank »), joueur de simulations de football ;

3.6. Agents de joueurs

- ◆ M. Geoffrey Baldet (« Sasha »), dirigeant associé de Bang Bang management ;
- ◆ M. Raoul Leibel, dirigeant associé de Bang Bang management ;

4. Opérateurs de jeux d'argent

- ◆ **Française des jeux :**
 - M^{me} Stéphane Pallez, présidente ;
 - M. Christopher Jones, responsable du département relations institutionnelles
- ◆ **Pari mutuel urbain (PMU) :**
 - M. Pierre Pages, secrétaire général ;
 - M. Benoit Cornu, directeur des affaires publiques et de la communication ;
- ◆ **Casinos :**
 - M. Jean-François Cot, délégué général du syndicat « casinos de France » ;
 - M. Luc Le Borgne, président de l'association des casinos indépendants, directeur général de Vikings Casinos ;
- ◆ **Association française des jeux en ligne (AFJEL) :**
 - M^{me} Juliette de la Noue, secrétaire générale ;
- ◆ **Winamax :**
 - M. Alexandre Roos, président ;
 - M. Christophe Schaming, directeur technique ;

5. Personnalités qualifiées

- ◆ M. Emeric Bréhier, député de Seine-et-Marne, rapporteur pour avis du projet de loi pour une république numérique ;
- ◆ M. Ivan Gaudé, co fondateur de Presse Non-Stop / Canard PC ;
- ◆ M^{me} Sophia Metz, dirigeante de la chaîne de bars *Meltdown* (établissements spécialisés dans l'organisation de compétitions de jeux vidéo) ;
- ◆ M^{me} Vanessa Lalo, psychologue spécialisée dans le jeu vidéo ;
- ◆ M. Olivier Mauco, docteur en sciences politiques, auteur d'une thèse sur la construction du monde des jeux vidéo en lien avec les controverses sur la violence des jeux vidéo et l'impact des régulations publiques et privées sur les modes de production et les contenus, enseignant, consultant et concepteur de jeux numériques ;
- ◆ M^{me} Justine Atlan, directrice de l'association e-enfance ;
- ◆ M. Jean-Pierre Couteron, président de la fédération addictions ;
- ◆ M. Jeremy Cahen, dirigeant de *eGG-one school* ;
- ◆ M. Frederick Gau, ancien *manager* d'équipe et organisateur de compétitions, employé d'une entreprise de medias e-sport ;
- ◆ M. Jean-Sébastien Mariez, avocat, De Gaulle Fleurance & Associés ;
- ◆ M. Xavier Près, avocat, De Gaulle Fleurance & Associés ;

6. Contributions écrites

Afin d'élargir la consultation, la mission avait mis en place une adresse e-mail dédiée, pour permettre l'expression du plus grand nombre. La mission a reçu de très nombreuses contributions écrites ou témoignages de soutien, et n'a pas pu auditionner tous leurs auteurs. Elle tient néanmoins à en remercier leurs auteurs, dans une liste qu'elle espère exhaustive :

- ◆ M. Alexandre Mure, consultant, directeur et fondateur, *Absy consulting* ;
- ◆ M. Antoine Legros (« *NanoVFX* »), designer graphique de vidéos d'e-sport ;
- ◆ M. Arnaud Rogerie ;
- ◆ M. Aurélien Reiter ;
- ◆ M. Aymeric Lesné, coordination générale de l'association 3 Hit Combo (festival Stunfest à Rennes) ;
- ◆ M. Benoît Franqueville-Roy, directeur associé, *Byzon media* ;
- ◆ M. Boris Pouvreau ;
- ◆ M. Clément Becker ;
- ◆ M. Damien Desprez ;
- ◆ M. David Harper, joueur habitant le Kentucky (États-Unis) ;
- ◆ M. Emilio Bouzamondo, rédacteur en chef et fondateur, *AFK* ;
- ◆ M. Eric Dieulangard ;
- ◆ M. Erick Ozouf (« *Ablanore* »), journaliste amateur dans le domaine de l'e-sport ;
- ◆ MM. Fabien Goupilleau, Florian Lefebvre, Cédric Rivière et M^{me} Helena Mastronicola, *The eSport Academy* (Nantes) ;
- ◆ M. Franck Fontaine, Franck Fontaine, directeur général de *Event To Give* ;
- ◆ M. Guillaume Bellanger ;
- ◆ M. Hamza Mayioui ;
- ◆ Dr. Joceran Borderie ;
- ◆ M. Jonathan Montenez, membre actif d'une association d'e-sport ;
- ◆ M. Jorge Lima ;
- ◆ M. Julien Pinto ;
- ◆ M. Julien Rambaud ;
- ◆ M^{me} Laura Barrera Cano ;
- ◆ M. Louis Bérody, rédacteur en chef adjoint de *Cooldown.fr* ;
- ◆ M. Ludovic Lecomte, *BSSI Consultants*, directeur des opérations ;
- ◆ M. Marc-E. Lefevre, directeur général, *Pegase* ;
- ◆ M. Manuel Perales ;
- ◆ M. Mathieu Cardinale ;
- ◆ M. Matthieu Dzitko, Responsable France pour l'entreprise *G2A.COM* ;
- ◆ M. Mathieu Lacrouts, *Founder & CEO*, *Hurrah* (agence de marketing pour l'e-sport) ;
- ◆ M. Mehdi Sakaly ;
- ◆ M. Michaël Conte ;
- ◆ M. Neal Gallot ;
- ◆ M. Nicolas Godement-Berline, directeur général et co-fondateur de *Mana Cube* ;
- ◆ M. Nicolas Passemard, *Head of eSports EU*, *Wargaming Europe SAS* (éditeur de *World of tanks*) ;
- ◆ M. Paul Gabaud ;

Annexe II

- ◆ M. Paul Lelong ;
- ◆ M. Paul Malandain ;
- ◆ M. Philippe Constant, *CEO - Business Development* , XField Paintball – SAS ;
- ◆ M. Pierre Chatelain, président de l'association *Gaming generation* ;
- ◆ M. Pierre Ratier, président de BAM e-sport, association loi 1901 ;
- ◆ M. Raphaël Fosse ;
- ◆ M. Sébastien Ruchet, P-DG de la chaîne de télévision Nolife ;
- ◆ M. Sylvain Granados ;
- ◆ M. Thomas Bernat ;
- ◆ M. Thibault Ribba, président de l'association « Serpent Retrogamer » ;
- ◆ M. Thibault Sanchez ;
- ◆ M. Yann Turc-Arnoux.

ANNEXE III

**Étude comparative internationale
concernant les compétitions de jeux vidéo
en Allemagne, en Corée du sud,
aux États-Unis et en Suède**



Contributions des Services économiques des pays suivants :
Allemagne, Corée, États-Unis, Suède

Mars 2016

Ce document de travail, réalisé par le réseau international de la Direction Générale du Trésor sur la base d'un cahier des charges et questionnaire précis fournis par le(s) commanditaire(s), permet de disposer d'un panorama de diverses situations à l'international. Toutefois, il ne constitue d'aucune manière une prise de position de la DG Trésor (et par extension celle des ministères économiques et financiers) sur le sujet donné.

La DG Trésor ne peut en aucun cas être tenue responsable de l'utilisation et de l'interprétation de l'information contenue dans ce document.

SOMMAIRE

Introduction	4
ALLEMAGNE.....	13
CORÉE.....	27
ÉTATS-UNIS.....	33
SUÈDE.....	37

Introduction

Ce dossier, réalisé pour le compte de l'Inspection générale des finances, comprend 4 fiches pays analysant le développement rapide des compétitions de jeux vidéo dans ces États.

I Contexte et objectif de la demande :

Au niveau mondial, les enjeux financiers (montant des prix offerts aux vainqueurs) des compétitions augmentent très rapidement, même si les montants absolus demeurent modestes : 36 M\$ en 2014, 71 M\$ en 2015. Au niveau mondial, 205 millions de personnes sont spectateurs occasionnels ou réguliers de compétitions de jeux vidéo (source : NewZoo). Près de 40 % des spectateurs de compétitions ne pratiquent pas eux-mêmes les jeux faisant l'objet des compétitions qu'ils regardent. Toujours au niveau mondial, 13 millions de personnes sont des joueurs réguliers de jeux vidéo compétitifs.

Pour citer deux exemples frappants :

- le prize pool de la dernière finale mondiale de DOTA 2 (« the international »), s'élevait à 18 M\$, dont 6 M\$ pour l'équipe de 5 personnes emportant la compétition (soit 1,2 M\$ par joueur, ce qui correspond au montant obtenu par les joueurs de l'équipe arrivée 3ème à la dernière coupe du monde de football) ;
- la finale mondiale 2014 de League of Legends a été regardée par 27 millions de spectateurs uniques (jusqu'à 11,2 millions de spectateurs simultanés) ; le Sangam Stadium (en Corée du sud) était à sa capacité maximum, soit 40 000 personnes présentes sur place pour assister à la finale de la compétition.

On constate de plus une croissance rapide des audiences et des enjeux financiers (de l'ordre de 50 à 100% de croissance chaque année).

Les compétitions aujourd'hui organisées en France sont d'ampleur relativement modeste (cf. annexe I).

La préparation du projet de loi pour une république numérique a fait l'objet d'une consultation publique en ligne, lors de laquelle les internautes pouvaient proposer des enrichissements au projet de loi. Dans ce cadre, la proposition ayant fait l'objet du plus grand nombre de votes favorables touchait à la question des compétitions de jeux vidéo. Celles-ci, dès lors que des gains financiers sont offerts aux vainqueurs, tombent en effet sous le coup de l'interdiction des loteries prévue par les articles L. 322-1 et suivants du code de la sécurité intérieure.

La discussion parlementaire en première lecture à l'Assemblée nationale a permis de soulever d'autres questions importantes, directement liées au statut des compétitions de jeux vidéo : statut des joueurs, des sponsors, possibilités de retransmissions audiovisuelles... Elle a également mis en lumière les risques d'affaiblissement de la réglementation encadrant les jeux d'argent qu'une exemption trop large donnée aux jeux vidéo ferait courir.

Le développement rapide des compétitions de jeux vidéo et de leur écosystème a donc conduit le Premier ministre à missionner M. Rudy Salles, député des Alpes-Maritimes, et M. Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire, en application de l'article L.O. 297 du code électoral (lettre de mission jointe, annexe III).

Les objectifs de la mission sont donc les suivants :

- donner un statut adapté aux compétitions de jeux vidéo (pour notamment les sortir du champ de l'encadrement des jeux d'argent) ;
- donner un statut aux joueurs compétitifs (problématiques de visa, de statut fiscal et social des e-sportifs professionnels notamment) ;
- réfléchir au statut des équipes, des organisateurs de compétitions, des diffuseurs de compétition ;
- positionner la France sur la scène internationale du e-sport.

Les propositions législatives de la mission ont vocation à être retranscrites dans la loi république numérique lors de sa discussion au Sénat, à partir de fin mars 2016. La comparaison internationale ici demandée vise à détecter les meilleures pratiques et à s'en inspirer, afin de permettre un essor des compétitions de jeux vidéo en France.

II Questionnaire de l'étude :

Les questions prioritaires sont marquées d'un astérisque. ()*

Certaines questions n'appellent probablement pas de réponses très longues selon de développement de l'e-sport dans le pays considéré.

Éléments locaux de contexte éventuels

Contexte local

Question n° 1 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu au cours de l'année 2015 ? (*)

Pour un échantillon représentatif de compétitions (par exemple les deux ou trois plus grandes), indiquer si possible le nombre de participants, le montant des prix offerts, donner des éléments sur l'audience obtenue, le coût d'organisation, les jeux pratiqués...

Question n° 2 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

Bénéficie-t-il d'une reconnaissance particulière de la part des autorités locales ? Est-il plutôt perçu comme un sport, un loisir... ?

Question n° 3 : Autres éléments de contexte

Si nécessaire préciser ici les autres éléments de contexte pouvant être utiles à la mission.

Le statut des compétitions

Question n° 4 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ? (*)

Existe-t-il un cadre légal spécifique ? Comment sont définies les compétitions de jeux vidéo, notamment par rapport aux jeux d'argent et de hasard, et par rapport au sport traditionnel ? Qui peut organiser une compétition impliquant des droits d'entrées et des prix pour les gagnants ? Sur quelle base légale les gains de compétitions sont-ils versés aux joueurs/équipes gagnants ?

Question n° 5 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

Quelle est la fiscalité des gains obtenus par les joueurs en compétition ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les entrées de l'assistance ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les droits d'inscription des joueurs ?

Question n° 6 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Cas de triche ? De matches truqués ? Traitement des risques liés au blanchiment et à la fraude dans les paris ?

Question n° 7 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les grands éditeurs organisent ils eux même des compétitions dans le pays ? Contrôlent-ils l'organisation des principales compétitions ?

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 8 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Quelle est la nature des contrats liants les joueurs professionnels aux équipes de e-sport ? Existe-t-il des contrats de travail adaptés à la nature de leur activité (permettant de les embaucher pour une ou plusieurs saisons) ?

Question n° 9 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Notamment, les joueurs étrangers peuvent-ils se voir délivrer un visa de travail pour participer à des compétitions ?

Question n° 10 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Les mineurs peuvent-ils participer aux compétitions ? Recevoir des gains ? Être rémunérés par des équipes professionnelles ? Des cursus scolaires spécifiques peuvent-ils être aménagés pour permettre à de jeunes joueurs de participer à des entraînements ou à des compétitions ?

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 11 : Quel est le statut des sponsors ?

Notamment quelle est le statut et la fiscalité des contributions apportées par des sponsors à des organisateurs de compétition ? à des équipes ? à des joueurs ?

Statut des équipes

Question n° 12 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

S'agit-il de sociétés ou d'associations de droit commun ? Faut-il disposer d'une licence ou d'un agrément particulier pour créer une équipe professionnelle d'e-sport ?

1.1. L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 13 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ? Quelle popularité ont ces diffusions ?

Streaming sur Internet ? Télévision à accès restreint (cable, satellite et assimilés...) ? Télévision grand public ?

Question n° 14 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs sont propriétaires de leurs jeux (droits d'auteur et propriété intellectuelle) ; ils peuvent ainsi en théorie s'opposer à la diffusion d'images issues de leurs jeux. L'objet de cette question est de connaître les différentes pratiques ayant cours, et les évolutions potentielles.

Attractivité

Question n° 15 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de e-sport ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

Commentaires éventuels du pays questionné

Question n° 16 : Existe-t-il d'autres éléments/initiatives locales pouvant être utiles à la mission ?

Commentaires complémentaires éventuels:

III Situation française – Réponse pour la France au questionnaire

Les questions prioritaires sont marquées d'un astérisque. ()*

Certaines questions n'appellent probablement pas de réponses très longues selon de développement de l'e-sport dans le pays considéré.

2. Contexte local

Question n° 17 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu au cours de l'année 2015 ? (*)

Pour un échantillon représentatif de compétitions (par exemple les deux ou trois plus grandes), indiquer si possible le nombre de participants, le montant des prix offerts, donner des éléments sur l'audience obtenue, le coût d'organisation, les jeux pratiqués...

Il existe en France un circuit significatif de compétitions amateur, regroupées sous le label « Masters du jeu vidéo » ; les principales étapes étaient en 2015 :

- I. La Gamers Assembly (à Poitiers), avec des cash prize de 100 k€ (plus un cash prize exceptionnel de 200 k€ en 2015 car Blizzard y a organisé la finale mondiale du WCS Starcraft II :
 - Les jeux joués sont nombreux : LoL ; Counter Strike :GO ; StarCraft 2, Hearthstone...
 - Le budget total est de 442 k€ ; environ 1200 participants ;
- II. La Dreamhack France à Tours, permettant de se qualifier pour la Dreamhack monde (en suède, avec des cash prize de 250 k€) ;
 - *Jeux joués : Starcraft 2, Counter Strike, Hearthstone, League of Legends*
- III. La LAN Lyon e-sport ; touchant uniquement au jeu League of Legends (LoL), avec des cash prizes de 10 k€. Environ 500 joueurs participants.

Voir annexe I - principales compétitions JV organisées en France pour plus de détails.

Question n° 18 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

Bénéficie-t-il d'une reconnaissance particulière de la part des autorités locales ? Est-il plutôt perçu comme un sport, un loisir... ?

Il n'existe pas de statut particulier pour les compétitions de jeu vidéo en France. Le droit commun s'applique, et les dispositions spécifiques au sport ne sont pas applicables. Techniquement les plus grandes compétitions de jeux vidéo sont interdites par le droit français, même si elles bénéficient d'une large tolérance dans la pratique. Celles-ci, dès lors que des gains financiers sont offerts aux vainqueurs, tombent en effet sous le coup de l'interdiction des loteries prévue par les articles L. 322-1 et suivants du code de la sécurité intérieure.

Question n° 19 : Autres éléments de contexte

Si nécessaire préciser ici les autres éléments de contexte pouvant être utiles à la mission.

Le gouvernement a lancé une mission parlementaire pour développer les compétitions de jeux vidéo et lever les principales barrières réglementaires pouvant exister. Les conclusions de cette mission pourront être transcrites dans la loi pour une république numérique, qui sera adoptée au printemps 2016.

Le statut des compétitions

Question n° 20 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ? (*)

Existe-t-il un cadre légal spécifique ? Comment sont définies les compétitions de jeux vidéo, notamment par rapport aux jeux d'argent et de hasard, et par rapport au sport traditionnel ? Qui peut organiser une compétition impliquant des droits d'entrées et des prix pour les gagnants ? Sur quelle base légale les gains de compétitions sont-ils versés aux joueurs/équipes gagnants ?

Il n'existe pas de cadre légal spécifique. Les compétitions de jeux vidéo tombent sous le coup de la réglementation des jeux d'argent. La réglementation du secteur du sport n'est pas applicable. Des compétitions sont néanmoins organisées, tant pas des associations locales, des sociétés d'évènementiel, ou les éditeurs de jeu vidéo eux-mêmes.

Les gains de compétitions sont versés aux vainqueurs selon des régimes variés, dépendant du statut de l'équipe gagnante : simple récipissé dans le cas de vainqueurs personnes physiques ; facturation par les vainqueurs dans le cas d'équipes incorporées en tant que personnes morales.

Question n° 21 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

Quelle est la fiscalité des gains obtenus par les joueurs en compétition ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les entrées de l'assistance ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les droits d'inscription des joueurs ?

La fiscalité des gains en compétition n'est pas spécifique ; ils sont imposés en tant que bénéfices non commerciaux (BNC) lorsqu'ils sont reçus par des personnes physiques, et selon les règles habituelles de l'impôt sur les sociétés sinon. Dans la pratique, il est probable qu'ils soient rarement déclarés aux services des impôts lorsque reçus par des personnes physiques.

Question n° 22 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Cas de triche ? De matches truqués ? Traitement des risques liés au blanchiment et à la fraude dans les paris ?

Les paris sur des compétitions d'e-sport sont interdits. Il n'y a pas d'encadrement spécifique pour limiter la fraude en compétition, au-delà des règlements prévus par les organisateurs. Aucun cas significatif de fraude n'est connu en France.

Question n° 23 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les grands éditeurs organisent ils eux même des compétitions dans le pays ? Contrôlent-ils l'organisation des principales compétitions ?

Les éditeurs développent des relations de collaboration mutuellement profitables avec les organisateurs de compétition amateur. Il peut arriver qu'ils collaborent avec eux pour organiser des compétitions plus importantes de leurs jeux vidéo dans le pays, avec des enjeux souvent plus conséquents.

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 24 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Quelle est la nature des contrats liants les joueurs professionnels aux équipes de e-sport ? Existe-t-il des contrats de travail adaptés à la nature de leur activité (permettant de les embaucher pour une ou plusieurs saisons) ?

La plupart du temps les joueurs professionnels sont rémunérés en tant que prestataires de service par leurs équipes, sous un statut d'auto-entrepreneur ou de société par action simplifiée (SAS), pour des tâches liées à la promotion des sponsors et à la diffusion de leur image. Les joueurs ne disposent généralement pas d'un contrat de travail et ne sont donc pas rémunérés directement pour leur participation à des compétitions.

Question n° 25 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Notamment, les joueurs étrangers peuvent-ils se voir délivrer un visa de travail pour participer à des compétitions ?

Des visas pour des joueurs étrangers participant à une compétition peuvent être obtenus par une collaboration entre les organisateurs et les services du ministère de l'intérieur. La profession de joueur professionnel n'est pas spécifiquement reconnue.

Question n° 26 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Les mineurs peuvent-ils participer aux compétitions ? Recevoir des gains ? Être rémunérés par des équipes professionnelles ? Des cursus scolaires spécifiques peuvent-ils être aménagés pour permettre à de jeunes joueurs de participer à des entraînements ou à des compétitions ?

Pas d'action spécifique du gouvernement au-delà du droit commun. Les organisateurs de compétitions s'appuient généralement sur le système PEGI de classification des jeux pour autoriser l'accès à des mineurs à leurs compétitions. Une autorisation parentale est généralement nécessaire pour s'inscrire à une compétition.

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 27 : Quel est le statut des sponsors ?

Notamment quelle est le statut et la fiscalité des contributions apportées par des sponsors à des organisateurs de compétition ? à des équipes ? à des joueurs ?

Le droit commun s'applique. Les frais de sponsoring passent en charges commerciales pour le sponsor. Pour le bénéficiaire, cela dépend de son statut : régime de l'auto-entrepreneuriat pour les particuliers générant le moins de revenus, ou impôts commerciaux en général.

Statut des équipes

Question n° 28 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

S'agit-il de sociétés ou d'associations de droit commun ? Faut-il disposer d'une licence ou d'un agrément particulier pour créer une équipe professionnelle d'e-sport ?

Il s'agit en France de sociétés de droit commun, ne bénéficiant pas d'un agrément particulier. Les deux principales équipes françaises sont :

- IV. Millenium, qui est adossée à un groupe de médias (Webedia) lié au jeu vidéo, qui utilise ses autres ressources pour soutenir l'activité de l'équipe (avec des bénéfices en termes d'image) ;
- V. Vitality, créée comme une startup, qui vit essentiellement de contrats de sponsoring ; cette équipe dispose d'une des 10 licences européennes du championnat de League of Legends (et fait donc partie des équipes défrayées par l'éditeur du jeu, Riot Games).

2.1. L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 29 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ? Quelle popularité ont ces diffusions ?

Streaming sur Internet ? Télévision à accès restreint (cable, satellite et assimilés...) ? Télévision grand public ?

La chaîne de la TNT (télévision ouverte à tous) l'équipe 21 diffuse chaque vendredi soir, en prime time, une compétition de football virtuel (jeu FIFA 2016). Les audiences réalisées sont au-dessus de la moyenne pour cette chaîne française de moyenne importance (90 000 à 120 000 spectateurs simultanés).

La chaîne de télévision GameOne (disponible uniquement sur les box, cable et satellite) diffuse également des contenus liés aux compétitions de jeux vidéo.

Les compétitions sont la plupart du temps diffusées sur Twitch ou d'autres services de *streaming*, avec des audiences variables.

Question n° 30 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs sont propriétaires de leurs jeux (droits d'auteur et propriété intellectuelle) ; ils peuvent ainsi en théorie s'opposer à la diffusion d'images issues de leurs jeux. L'objet de cette question est de connaître les différentes pratiques ayant cours, et les évolutions potentielles.

Les éditeurs ont globalement une attitude bienveillante quant à l'organisation de compétitions amateur, voire semi-professionnelles. On note que Nintendo interdit l'organisation de compétitions utilisant ses jeux hors de son contrôle. Les compétitions les plus importantes ont été reprises en main par les éditeurs, notamment les compétitions de LoL, organisées au niveau européen depuis l'Allemagne.

Attractivité

Question n° 31 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de e-sport ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

Peu de compétitions d'importance mondiale sont organisées en France. L'exception principale concerne l'ESWC (coupe du monde de jeux vidéo), organisée par la société Oxent. Il s'agit là d'une initiative entrepreneuriale individuelle, non liée à des facteurs comparatifs.

Dreamhack organise une étape secondaire en France, à Tours, du fait de l'importance du marché français, mais continue d'organiser l'évènement principal en Suède. Il en va de même des LCS series de Riot Games, sur league of legends, qui a organisé des étapes de son circuit à Paris par le passé, mais concentre les compétitions européennes à Berlin, au sein d'un studio d'enregistrement dédié. Les phases finales européennes seront organisées à Rotterdam cette année (2016). Les finales mondiales 2015 ont eu lieu à Berlin, avec des étapes à Paris, Londres et Bruxelles.

Commentaires éventuels du pays questionné

Question n° 32 : Existe-t-il d'autres éléments/initiatives locales pouvant être utiles à la mission ?

ALLEMAGNE

Éléments locaux de contexte éventuels

Contexte local

- **Question n° 1 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu au cours de l'année 2015 ? (*)**

Pour un échantillon représentatif de compétitions (par exemple les deux ou trois plus grandes), indiquer si possible le nombre de participants, le montant des prix offerts, donner des éléments sur l'audience obtenue, le coût d'organisation, les jeux pratiqués...

En 2015, l'Allemagne a accueilli trois événements majeurs d'e-sport :

- À Berlin :

Les joueurs se sont affrontés dans le jeu *League of Legends*, l'un des plus populaires au monde, qui oppose deux équipes de cinq joueurs.

Les fans ont massivement répondu présent pour le championnat du monde 2015, compétition itinérante de cinq semaines en octobre à travers toute l'Europe. Les chiffres ont dépassé les attentes et battu tous les records : de Paris à Berlin et sur l'ensemble des étapes de la compétition, l'événement a atteint un record de 360 millions d'heures de jeu visionnées en direct – soit presque le double du nombre d'heures total visionnées en 2014 (194 millions).

Le total cumulé des spectateurs uniques quotidiens (qui se sont connectés en ligne ou qui ont assisté aux matchs sur une chaîne de télévision) a atteint les 334 millions en l'espace de quatre semaines (contre 288 millions en 2014). En fait, au fil des 73 matchs, on a pu constater une audience simultanée moyenne (ASM) de plus de 4,2 millions, et en moyenne, les fans consacraient plus d'une heure à chaque session.

Seule la finale entre SKT et Koo Tigers s'est déroulée la Mercedes-Benz Arena de Berlin. Le pic d'audience simultanée (PAS, c'est-à-dire le nombre de fans maximum connectés au même moment) était de 14 millions, contre 11 millions en 2014. Dans l'ensemble, le nombre de spectateurs uniques pour la finale était de 36 millions : un sommet qui bat tous les records des événements e-sport.

L'équipe coréenne SKT T1 a remporté la finale et le prix de 900 000 EUR.

Les cinq joueurs de SKT T1 repartent donc avec le gros lot, soit un million de dollars (900 000 EUR). Les Koo Tigers (Coréens), eux, touchent tout de même 250 000 USD (227 000 EUR).

Source : http://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/league-of-legends-worlds-2015-suivez-toute-la-competition-en-direct_1721427.html

Montant des prix :

Équipe championne (SKT1): 1 000 000 USD ;

2^{ème} (Koo Tigers): 250 000 USD;

3^{ème} et 4^{ème} : 150 000 USD chacune ;

5^{ème} à 8^{ème}: 75 000 USD chacune ;

9^{ème} à 12^{ème}: 45 000 USD chacune ;

13^{ème} à 16^{ème}: 25 000 USD chacune.

- À Francfort :

La deuxième manifestation d'e-sport à s'être tenue en Allemagne s'est déroulée à Francfort, les 20 et 21 Juin 2015. Les meilleurs joueurs du monde se sont affrontés au jeu « Dota 2 » à la Commerzbank Arena de Francfort.

« Dota 2 » appartient à la branche de ce que l'on appelle les jeux MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dans lesquels les joueurs essaient, par équipes de 5 joueurs, de détruire les bases de l'adversaire. ESL One Francfort est la plus grande compétition de Dota 2 en Europe. Les prix s'élèvent à 250 000 USD et un écran de 500 m² retransmet l'avancement de la bataille.

En 2015, en dépit du mauvais temps, l'édition a battu les records d'affluence de l'année précédente, avec une fréquentation de 15 000 visiteurs (12 500 en 2014) et plus d'un million de spectateurs en streaming (500 000 en 2014).



Fans acclamant le joueur 'KuroKy'

© ESL / Adela Sznajder

Francfort a réuni 8 des meilleures équipes mondiales de Dota 2 et la ESL One de francfort constitue, dans le calendrier, le dernier événement majeur avant la coupe du monde « *The international* ».

L'équipe Secret a battu 3-1 Evil Geniuses. Avec un prix d'une valeur de 298 135 USD, la compétition est 10^{ème} au classement des prix Dota 2 les plus onéreux.

- À Cologne :

ESL One Köln a rassemblé des joueurs autour du jeu « *Counter-Strike: Global Offensive* ». L'événement s'est déroulé du 20 au 23 août à la Lanxess Arena de Cologne et est le plus gros tournoi « *Counter-Strike* » au monde. L'année précédente, la finale avait attiré 10 000 joueurs assistés au spectacle à l'Arena et 1,2 million en *streaming*. Le prix s'élevait à 250 000 USD. Le tournoi est sponsorisé par *Valve Corporation*. En collaboration avec l'agence contre le dopage (NADA), des dépistages ont été menés. Compte tenu de la taille de la Lanxess Arena, le tournoi pourrait devenir l'un

des événements majeurs de sa discipline. Le vainqueur du ESL One de Cologne est « fnatic », qui a ainsi acquis sa 3^{ème} victoire dans un tournoi majeur.

Plusieurs événements e-sport sont également organisés dans le cadre de la « Gamescom », qui a eu lieu en 2015 début août.

Question n° 2 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

Bénéficie-t-il d'une reconnaissance particulière de la part des autorités locales ? Est-il plutôt perçu comme un sport, un loisir... ?

L'e-sport bénéficie d'un vide juridique en Allemagne. Ni la loi ni la jurisprudence n'ont encore adopté une position précise à son sujet. Ainsi, dans le contexte du développement de l'e-commerce, l'e-sport soulève de nombreuses interrogations. Toujours est-il que l'e-sport est, à ce jour, davantage perçu comme un phénomène de niche chez les jeunes que comme un sport à part entière. Aucune association d'e-sport n'existe pour le moment en Allemagne.

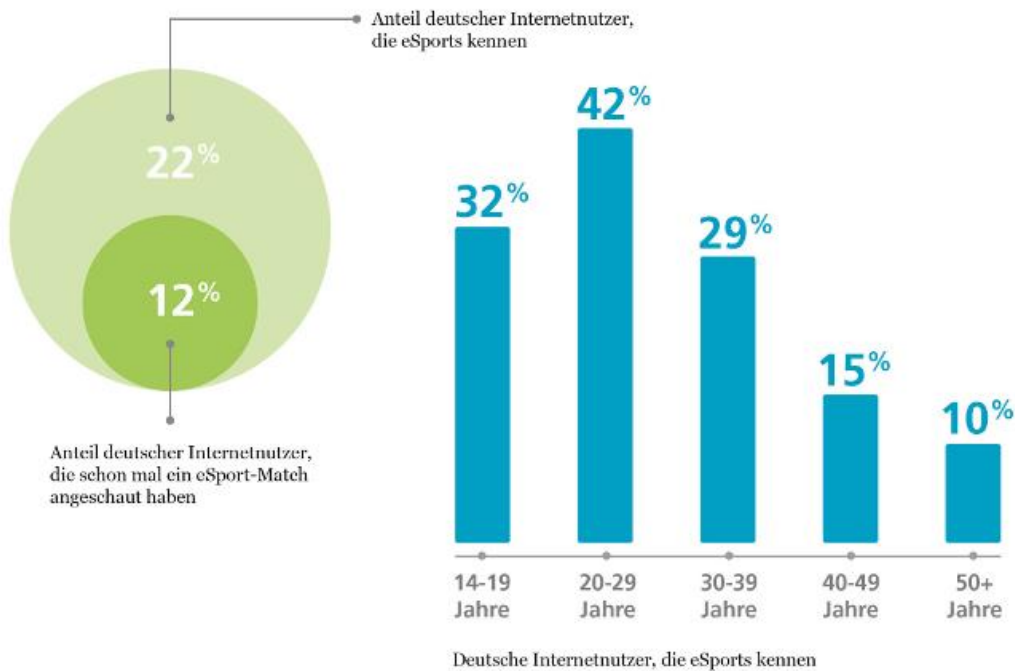
La première est de savoir s'il s'agit effectivement d'un sport, auquel cas il serait notamment concerné par la nouvelle loi anti-dopage, adoptée fin 2015 et entrée en vigueur début 2016. Sur un plan purement fiscal, si aucune juridiction n'a pour l'instant expressément qualifié l'*e-sport*, plusieurs décisions, notamment du *Bundesfinanzhof* (Cour fédérale des finances) ont défini la notion de sport en prenant en considération le fait qu'un entraînement physique et/ou la maîtrise de son corps soient à la base d'une activité sportive. Par analogie, il est possible de considérer l'*e-sport* comme étant une pratique sportive à proprement parler, composée de joueurs/sportifs professionnels, et si un revirement de jurisprudence n'a pas encore été opéré, une décision pourrait être rendue dans ce sens prochainement.

Cependant, le *Deutscher Olympischer Sportbund* (comité olympique allemand) refuse, à ce jour, de reconnaître l'*e-sport* comme un sport à proprement parler.

Le statut de l'e-sport, et des *progamers* (joueurs professionnels) en particulier, reste aujourd'hui flou en Allemagne. Du point de vue fiscal, il faut appréhender les différents métiers de l'e-sport en fonction des personnes (physiques ou morales) et de leurs revenus.

Popularité de l'e-sport auprès des internautes allemands :

Mehr als jeder fünfte deutsche Internetnutzer kennt eSports



Methodik: repräsentative GfK Online-Studie (14+; n=1004)

©BIU 2015

<http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-1-halbjahr-2015/esports-bekanntheit/esports-bekanntheit.html>

L'e-sport tend à devenir un phénomène de masse en Allemagne :

- Plus d'un internaute allemand sur 5 connaît l'e-sport ;
- 7 millions d'Allemands ont déjà visionné un match d'e-sport ;
- « Gamescom » 2015 ouvre ses portes à Cologne du 5 au 9 août 2016.

Question n° 3 : Autres éléments de contexte

Comme pour les jeux traditionnels, il n'y a pas, en Allemagne, de législation et/ou de réglementations spécifiques à l'e-sport.

Zoom sur le Land de Berlin :

Selon la police de Berlin, la plupart de ces nouveaux jeux et de leur organisation ne sont pas considérés comme des jeux. La différence est faite, pour le Land de Berlin, entre (i) les activités dites de loisirs, (ii) celles faisant appel à l'adresse du ou des participant(s) et (iii) celles de jeu proprement dite. Le risque de blanchiment ne se situe pas directement au niveau de l'e-sport, les gains des compétiteurs étant plutôt bien encadrés. Il se situe en revanche davantage au niveau des paris qui peuvent être pris sur le résultat des compétitions (trois sites en Allemagne). Ce risque est commun aux paris sur tous types de sports.

Les compétitions de jeux vidéo ne tombent pas non plus sous le coup de la législation propre aux jeux. Le contrôle du service des jeux ne se fera qu'en fonction du prix demandé pour la participation et des gains proposés.

La police de Berlin considère que la réglementation allemande dans le domaine des jeux est moins contraignante qu'en France. Certaines lacunes profiteraient au crime organisé (blanchiment d'argent notamment).

Le statut des compétitions

Question n° 4 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ? (*)

Existe-t-il un cadre légal spécifique ? Comment sont définies les compétitions de jeux vidéo, notamment par rapport aux jeux d'argent et de hasard, et par rapport au sport traditionnel ? Qui peut organiser une compétition impliquant des droits d'entrées et des prix pour les gagnants ? Sur quelle base légale les gains de compétitions sont-ils versés aux joueurs/équipes gagnants ?

Il n'y a pas de dispositif juridique spécifique attribué aux compétitions d'e-sport en Allemagne. Celles-ci sont donc soumises par défaut aux règles concernant les jeux. Les règles qui prévalent en matière de sport ne sont pas encore applicables à ce jour. Des compétitions sont toutefois organisées par des organisateurs locaux et des éditeurs de jeux vidéo.

Les gains financiers sont versés aux vainqueurs des compétitions d'e-sport indépendamment du statut juridique des équipes gagnantes. Une facturation en bonne et due forme est requise pour les versements aux équipes qui sont enregistrées en tant qu'entreprises, tandis qu'un simple reçu suffit pour les groupes de personnes physiques (qui devront déclarer ce montant à l'administration fiscale).

Question n° 5 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

Quelle est la fiscalité des gains obtenus par les joueurs en compétition ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les entrées de l'assistance ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les droits d'inscription des joueurs ?

Si l'on observe, à titre d'exemple, le cas précis de l'*ESL Gaming Network*, ce réseau fait office de fédération non officielle d'e-sport en Allemagne et organise, par ailleurs, l'*ESL Meisterschaft* (« championnat d'ESL »), la plus grande compétition de e-sport en Allemagne. L'*ESL Gaming Network* est exploité par la société « Turtle Entertainment GmbH ». Les événements sont donc, de fait, organisés par des sociétés.

Dès lors, en tant que sociétés de capitaux, celles-ci sont soumises à l'imposition de droit commun des sociétés en Allemagne [(i) *Körperschaftsteuer* – impôt sur les sociétés – à hauteur de 15% de ses revenus et (ii) *Kapitalertragsteuer* – impôt sur le plus-values – au taux de 25% de ses revenus du capital et (iii) *Solidaritätszuschlag* – impôt de « solidarité » – dont l'assiette est composée du montant de *Körperschaftsteuer* et du montant de *Kapitalertragsteuer*, au taux de 5,5% et la *Gewerbesteuer* – taxe professionnelle – au taux de 449%).

Dans la pratique, il est cependant rare que les individus déclarent ces revenus à l'administration fiscale.

Elle est également assujettie à la TVA (19%) sur les ventes de billets et les produits dérivés, notamment.

Question n° 6 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Cas de triche ? De matches truqués ? Traitement des risques liés au blanchiment et à la fraude dans les paris ?

Les paris sur les compétitions d'e-sport ne sont autorisés que pour les sociétés qui bénéficient d'une licence. En dehors des règlements spécifiques à chaque compétition d'e-sport, il n'existe pas de programme anti-fraude spécifique à l'e-sport. À ce jour, aucun cas significatif de tricherie ou de fraude n'aurait été découvert dans les compétitions d'e-sport qui se sont tenues en Allemagne.

Question n° 7 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les grands éditeurs organisent ils eux même des compétitions dans le pays ? Contrôlent-ils l'organisation des principales compétitions ?

La société *Riot Games* organise elle-même de nombreuses compétitions d'e-sport en Allemagne, comme la *League of Legends Battlegrounds*. De nombreux grands éditeurs de jeux vidéo n'organisent des compétitions qu'à l'occasion du « Gamescon » (salon international du jeu vidéo, qui se tient chaque année à Cologne). Il existe toutefois des cas de collaborations entre des éditeurs de jeux vidéo (comme Blizzard, Valve et Riot), avec des organisateurs de compétitions.

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 8 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Quelle est la nature des contrats liants les joueurs professionnels aux équipes de e-sport ? Existe-t-il des contrats de travail adaptés à la nature de leur activité (permettant de les embaucher pour une ou plusieurs saisons) ?

Les joueurs professionnels de jeux vidéo perçoivent différents types de revenus en fonction leur situation et de leur niveau : le premier élément de rémunération est (i) le sponsoring. Les joueurs professionnels sont ensuite susceptibles de (ii) percevoir des salaires, versés par l'organisme qui gère l'équipe à laquelle le joueur professionnel appartient (la plupart des jeux se jouant en équipes) et (iii) des récompenses financières, lors de certaines compétitions et en fonction de leur performance, ou encore (iv) des produits issus de la publicité des droits de diffusion (lorsque des compétitions ou entraînement sont retransmis en *streaming*).

Les salaires des joueurs professionnels sont soumis à l'impôt sur le revenu (*Einkommensteuer*).

Les prix (*Preisgelder*) sont un type spécial de revenus qui sont à déclarer dans la déclaration des revenus et soumis également à l'*Einkommensteuer*, à la condition que le bénéficiaire ait réalisé une œuvre ou une prestation spéciale. C'est le cas des joueurs professionnels, qui sont très entraînés.

Les sommes touchées au titre du sponsoring, de la publicité ou des droits de diffusion, constituent également des revenus à déclarer.

Les joueurs professionnels souhaitent être placés dans une relation contractuelle avec leur équipe, même si ce n'est à ce jour pas encore souvent le cas.

Question n° 9 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Notamment, les joueurs étrangers peuvent-ils se voir délivrer un visa de travail pour participer à des compétitions ?

Le « métier » de joueur professionnel n'étant pas encore reconnu officiellement par l'administration. Vis-à-vis des procédures relatives à l'immigration les joueurs professionnels sont donc soumis au droit commun et peuvent, sans démarche particulière, participer à des compétitions locales (y compris par équipe) lorsqu'ils ont la nationalité de l'un des États membres de l'UE. Si tel n'est pas le cas, l'obtention d'un visa sera nécessaire.

Question n° 10 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Les mineurs peuvent-ils participer aux compétitions ? Recevoir des gains ? Être rémunérés par des équipes professionnelles ? Des cursus scolaires spécifiques peuvent-ils être aménagés pour permettre à de jeunes joueurs de participer à des entraînements ou à des compétitions ?

S'agissant de la protection des mineurs, leur participation est soumise à autorisation, conformément à la réglementation sur la protection des mineurs (« *Jugendschutz* »). Il n'y a pas de disposition spécifique sur l'e-sport en la matière.

Les organisateurs de compétitions exigent en général un accord parental lorsque des mineurs prennent part aux compétitions. Ils se réfèrent pour cela en général au système de classification PEGI (*Pan European Game Information*), un système européen d'évaluation des jeux vidéo, afin de déterminer les exigences d'âge minimal.

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 11 : Quel est le statut des sponsors ?

Notamment quelle est la fiscalité des contributions apportées par des sponsors à des organisateurs de compétition ? à des équipes ? à des joueurs ?

La législation allemande distingue le mécénat du parrainage (sponsoring).

Le mécène se caractérise, en droit allemand, par un comportement altruiste et accorde sans contrepartie des avantages financiers au bénéficiaire, tandis que le parrain attend de la personne parrainée la promotion de son image, de son entreprise ou de son logo, par l'utilisation notamment d'un vecteur sportif, culturel, la protection de l'environnement. Le parrainage ne vise pas uniquement un objectif économique, mais aussi à établir une certaine forme de communication.

La distinction entre mécénat (dons) et parrainage (dépenses professionnelles) entraîne, en Allemagne, un traitement fiscal différent des avantages accordés par l'entreprise : la législation allemande autorise la déduction des dépenses engagées par les entreprises en vue de promouvoir leur image de marque, d'augmenter leur notoriété ou de toucher des groupes cibles difficilement accessibles par les moyens publicitaires conventionnels. Rattachées à l'exploitation de l'entreprise, les dépenses de parrainage sont totalement déductibles du résultat en tant que charges justifiées de fonctionnement de l'entreprise. Les sponsors d'e-sport peuvent donc déduire les dépenses en question.

En ce qui concerne les sommes perçues au titre du sponsoring, celles-ci sont à imposer en tant que revenu en fonction de la nature de la personne qui les perçoit (société ou joueur). Si le bénéficiaire est une société qui bénéficie d'allègements fiscaux, ces sommes peuvent être exonérées si la personne fait activement la promotion du sponsor, notamment (i) en le remerciant publiquement, (ii) en laissant le sponsor utiliser son image, (iii) si la personne sponsorisée fait passivement mais visiblement de la publicité au sponsor ou (iv) s'il offre une contrepartie au sponsor.

Les équipes sponsorisées et les joueurs sont imposés en fonction de leur statut (respectivement l'impôt sur le revenu ou l'impôt sur les sociétés).

Statut des équipes

Question n° 12 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

S'agit-il de sociétés ou d'associations de droit commun ? Faut-il disposer d'une licence ou d'un agrément particulier pour créer une équipe professionnelle d'e-sport ?

Les équipes professionnelles d'e-sport basées en Allemagne opèrent en tant que sociétés commerciales ou associations, sans nécessairement nécessiter de recours à l'attribution de licences spécifiques. Parmi celles-ci :

- « Mousesports » (société anonyme): <http://www.mousesports.com/> ;
- « PENTA Sports » (société sans but lucratif : <http://www.penta-sports.com/>) mais qui est liée à l'opérateur « Kaydee UG » (<http://www.kaydee.info/>);

Voir notamment (lien en DE) : <http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2015/07/30/esports-entwickeln-sich-zum-massenphaenomen.html> .

Il existe aussi des équipes considérées comme des sociétés à but non lucratif comme :

- « Playing Ducks » (<http://playing-ducks.com/>);
- « Mysterious Monkeys » (www.mysterious-monkeys.de).

2.2. L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 13 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ? Quelle popularité ont ces diffusions ?

Streaming sur Internet ? Télévision à accès restreint (cable, satellite et assimilés...) ? Télévision grand public ?

La chaîne de télévision gratuite « NRW » diffuse, du lundi au vendredi l'émission « Gamenight », de 22h à minuit.

Cependant, la plupart du temps, les compétitions d'e-sport ne sont diffusées seulement via le streaming sur Internet (la plupart du temps via le service de streaming et de VOD de jeux vidéo « Twitch »), dont les résultats d'audiences/de fréquentation sont très variables.

Question n° 14 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs sont propriétaires de leurs jeux (droits d'auteur et propriété intellectuelle) ; ils peuvent ainsi en théorie s'opposer à la diffusion d'images issues de leurs jeux. L'objet de cette question est de connaître les différentes pratiques ayant cours, et les évolutions potentielles.

Les éditeurs de jeux vidéo sont en général relativement bienveillants à l'égard des vidéos de compétitions dans lesquelles leurs jeux sont présents, y compris lorsque l'organisateur est une société commerciale, en raison de la « publicité gratuite » qui leur est faite. Certains éditeurs de jeux vidéo tendent à prendre eux-mêmes le contrôle de l'organisation de compétitions d'e-sport. La société américaine « Riot Games », organise par exemple elle-même tous les tournois les plus importants de la *European League of Legends* en Allemagne ou depuis l'Allemagne (Berlin en général).

Attractivité

Question n° 15 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de e-sport ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

Il n'existe pas de soutien du gouvernement visant à soutenir l'attractivité de l'e-sport en Allemagne.

Les acteurs du secteur accueilleraient bien entendu positivement les incitations fiscales et les politiques en faveur des sponsors.

Très peu de compétitions organisées en Allemagne ont une résonance mondiale. L'exception la plus significative est le « Gamescon », organisé à Cologne (cf. les questions 1, 2 et 7).

Dreamhack (événement rassemblant plusieurs compétitions en même lieu) organise également un tournoi secondaire sur son circuit principal en Allemagne (à Leipzig), en raison de l'importance du marché allemand. La phase finale de ce tournoi se déroule toutefois tous les ans en Suède.

Par ailleurs, la plupart des compétitions des LCS Riot Games (*League of Legends*) qui se tiennent en Allemagne ont lieu à Berlin, où a été mis en place un studio consacré à ces séries.

Commentaires éventuels du pays questionné

Question n° 16 : Existe-t-il d'autres éléments/initiatives locales pouvant être utiles à la mission ?

En Allemagne, de nombreuses autres plateformes et organisations sont des acteurs mondiaux de l'e-sport, comme « Rocketbeans.tv », « take.tv », « 99damage », « E-Sport Club » and « Freaks 4U Gaming ». Toutes sont visibles sur « twitch.tv » (cf. question 13).

ANNEXE : exemple de contrat de sponsoring type (en allemand) :

Muster – Sponsoring(Werbe)vertrag

Achtung: Der nachfolgende Vertrag ist ein Mustervertrag, der keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt bzw. mehrere Möglichkeiten zur Auswahl anbietet. Die Prüfung durch geeignete Personen ist anzuraten. Die steuerlich (werbeabgabepflichtig) relevanten Passagen wurden fett gedruckt.

SPONSORING/WERBEVERTRAG

Zwischen

Name des Vereines

im folgenden Anbieter genannt

und

Firmenname

im folgenden Kunde genannt.

§ 1

Gegenstand des Vertrages

(1) Der Anbieter verpflichtet sich folgende Werbeleistungen für den Kunden zu erbringen:

a) werbeabgabepflichtige Leistung

- **Plazierung des Firmennamen/Firmenlogos des Kunden auf dem Briefpapier, auf Einladungen, Programmen oder anderen Drucksorten des Anbieters**
- **Plazierung des Firmennamen/Firmenlogos des Kunden auf den Spielerdressen der Kampfmannschaft**
- **Plazierung eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden auf dem Sportplatz, in der Turnhalle, auf dem Tennisplatz etc.**
- **Plazierung eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden auf dem Sportplatz, in der Turnhalle, auf dem Tennisplatz etc. während der Dauer von Wettkämpfen oder anderen Veranstaltungen**
- **Plazierung eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden am Rande der Wettkampfstrecke**
- **Plazierung von Inseraten in Vereinszeitungen und Jahresberichten sowie Eintrittskarten und Tombolalosen etc.**
- **Plazierung von Aufklebern auf Autos (z.B. Feuerwehrautos, Rettungsautos etc.)**

b) nicht werbeabgabepflichtige Leistung

- **Werbedurchsagen bei Wettkämpfen und sonstigen Veranstaltungen**
- **Spielanstoß bei Wettkämpfen**
- **Startkommando bei Wettkämpfen**
- **Freikarten bei Wettkämpfen**
- **Bannerwerbung im Internet**
- **Autogrammstunden von Sportlern und VIP's**
- **Auftritte verschiedener Art**

(2) Die Befreiung von der Werbeabgabepflicht gilt ausschließlich bei Beauftragung eines Werbepaketes, wobei zumindest eine werbeabgabepflichtige Leistung und zumindest eine nicht werbeabgabepflichtige Leistung erbracht werden muß.

(3) Die Platzierung

- des Firmennamen/Firmenlogos des Kunden z.B. auf dem Briefpapier des Anbieters erfolgt
 - im oberen Bereich der Seite
 - auf einer beliebigen Stelle der Seite
- des Firmennamen/Firmenlogos des Kunden z.B. auf den Spielerdressen der Kampfmannschaft erfolgt
 - Auf dem Rücken der Spielerleiberl und der Trainingsjacken
- eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden z.B. auf dem Sportplatz erfolgt
 - Hinter dem Tor
 - Hinter dem Schiedsrichterbereich (bei Tennisplätzen)
- eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden z.B. in der Turnhalle während der Dauer von Wettkämpfen erfolgt
- eines Firmentransparentes oder Plakates des Kunden z.B. am Rande der Wettkampfstrecke erfolgt
 - Im Zielraum
 - Im Startraum

(4) Die Transparentwerbung oder Plakatwerbung ist auf die jeweilige Wettkampfdauer beschränkt.

(5) Der Anbieter verpflichtet sich für den Kunden (z.B.) 3 Werbedurchsagen bei (z.B.) 5 Wettkämpfen durchzuführen.

(6) Der Anbieter verpflichtet sich den Kunden zu (z.B.) 1 Spielanstoß/Startkommando (z.B.) 6 Wochen vorher einzuladen. Diese Einladung wird für (z.B.) 2 weitere Spiele erfolgen, wenn der Kunde den Termin nicht wahrnehmen konnte.

(7) Der Anbieter stellt dem Kunden (z.B.) 5 Freikarten je Wettkampf (oder für 3 Wettkämpfe seiner Wahl) zur Verfügung.

- (8) Der Anbieter plaziert ein Werbebanner des Kunden auf der Website des Anbieters an einer beliebigen Stelle der Seite.
- (9) Der Anbieter organisiert eine Autogrammstunde mit Spitzensportler/in
- (10) Der Anbieter organisiert einen Auftritt mit

§ 2 Inhalt der Werbung

- (1) Ausgeschlossen ist Werbung folgenden Inhalts:
- Werbung, die gegen rechtliche Bestimmungen verstößt
 - Werbung, die das Ansehen und die Würde der öffentlichen Verwaltung und des Staates verletzt
 - Werbung, die durch ihren Inhalt oder ihre Aufmachung gegen die guten Sitten verstößt
- (2) Der Anbieter haftet nicht für den Inhalt der Werbung und ist auch nicht zur Prüfung des Werbeinhalts verpflichtet.

§ 3 Vergütung, Zahlungsmodalitäten

- (1) Die Parteien vereinbaren für die unter § 1 angeführten Werbeleistungen eine
- einmalige Pauschalvergütung von ATS/EUR**
jährliche Pauschalvergütung von ATS/EUR
monatliche Pauschalvergütung von ATS/EUR
- (2) Der Anbieter wird dem Kunden die vertraglich geschuldete Vergütung jährlich/monatlich in Rechnung stellen. Die Rechnungen sind jeweils innerhalb von zehn Werktagen zur Zahlung fällig.
- (3) Der Rechnungsbetrag enthält gemäß § 6 Z. 14 UStG 1994 keine Umsatzsteuer (z.B. *gemeinnütziger Sportverein*).

§ 4 Pflichten des Kunden

- (1) Der Kunde verpflichtet sich, die für die vereinbarten Werbemaßnahmen benötigten Materialien, Abbildungen, Software, Träger etc. auf seine Kosten dem Anbieter rechtzeitig zur Verfügung zu stellen.

- (2) Der Kunde verpflichtet sich bei der Gestaltung und Herstellung der Werbemaßnahme geltendes Recht zu beachten und dafür Sorge zu tragen, daß keine Rechte Dritter, gleich welcher Art, verletzt werden.
- (3) Der Kunde verpflichtet sich, den Anbieter von Ansprüchen Dritter gleich welcher Art, die aus der Rechtswidrigkeit der vertragsgegenständlichen Werbemaßnahmen und/oder der Verletzung von Rechten Dritter (§4 Abs. 3 dieses Vertrages) resultieren, schad- und klaglos zu halten. Die Verpflichtung zur Schad- und Klagloshaltung umfasst auch die Verpflichtung, den Anbieter von Rechtsverteidigungskosten (z.B. Gerichts- und Anwaltskosten) vollständig schad- und klaglos zu halten.

§ 5

Beginn, Laufzeit, Kündigung

- (1) Der Vertrag tritt mit dem Tag der Unterzeichnung in Kraft.
- (2) Der Vertrag endet, ohne daß es einer Kündigung bedarf, am
Der Vertrag wird jeweils auf die Dauer eines Jahres/einer Spielsaison abgeschlossen.
Der Vertrag wird auf unbestimmte Zeit geschlossen und kann von beiden Parteien durch schriftliche Erklärung gekündigt werden, und zwar mit einer Frist von
Monaten/Wochen/Tagen zum Quartalsende/Ende eines Kalendermonats/Ende eines Kalenderjahres/ Ende einer Spielsaison.
- (3) Das Kündigungsrecht aus wichtigem Grund bleibt den Parteien unbenommen.
- (4) Ein wichtiger Grund zur Kündigung dieses Vertrages liegt für den Anbieter insbesondere dann vor, wenn der Kunde seine Verpflichtungen gemäß §§ 2 und 4 dieses Vertrages nachhaltig oder erheblich verletzt.

§ 6

Gewährleistung und Haftung

- (1) Für Mängel seiner Leistungen haftet der Anbieter nach Maßgabe der gesetzlichen Bestimmungen.
- (2) Die dem Anbieter überlassenen Werbemittel dürfen nur zu dem in diesem Vertrag vereinbarten Zweck verwendet werden. Weitere oder andere Nutzungen bedürfen der vorherigen Zustimmung des Kunden.
- (3) Der Anbieter übernimmt keine Gewähr für den Werbeerfolg.
- (4) Die Haftung durch den Anbieter für Verlust oder Schäden jeglicher Art an den zur Verfügung gestellten Werbemitteln, soweit diese nicht grob fahrlässig oder vorsätzlich durch Beschäftigte des Anbieters verursacht werden, ist ausgeschlossen.

CORÉE

Contexte local

Question n° 1 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu au cours de l'année 2015 ? (*)

Pour un échantillon représentatif de compétitions (par exemple les deux ou trois plus grandes), indiquer si possible le nombre de participants, le montant des prix offerts, donner des éléments sur l'audience obtenue, le coût d'organisation, les jeux pratiqués...

Trois jeux principaux : League of Legends (LoL), Dota-2 et StarCraft.

League of Legends World Championship 2014 final, 16 équipes, 2,13 M USD, audience de 27 millions de personnes, organisé au Seoul World Cup Stadium avec 45 000 spectateurs

SBENU Champions Spring 2015 (LOL Champions Korea), 8 équipes, 260 000 USD de prix

SBENU Champions Summer 2015 (LOL Champions Korea), 10 équipes, prix de 250 000 USD de prix

Korea Dota League, 10 équipes, s'étend sur 4 saisons (une année) avec un prix total de 605 000 USD.

Question n° 2 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

Bénéficie-t-il d'une reconnaissance particulière de la part des autorités locales ? Est-il plutôt perçu comme un sport, un loisir... ?

L'e-sport n'est pas encore perçu comme un sport à part entière. Il est en voie de reconnaissance par les autorités sportives. L'e-sport est perçu pour le moment comme une activité de contenu¹.

Il bénéficie d'un soutien important du Ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme (MCST), qui a notamment été à l'origine de la fédération internationale de l'e-sport (IeSF) et soutient activement l'**Association Coréenne du e-sport (KESPA)**². La Kespa est par ailleurs membre associé du comité olympique coréen.

Question n° 3: Autres éléments de contexte

Si nécessaire préciser ici les autres éléments de contexte pouvant être utiles à la mission.

- Fort essor de l'e-sport grâce au développement à travers le pays des PC Bang (café internet), qui ont reçu un soutien important du gouvernement après la crise asiatique de 1997. Ces PC bang ont permis aux joueurs de bénéficier d'un matériel performant à bas coût. En complément la Corée possède une infrastructure de télécommunications très développée avec une bande passante parmi les plus hautes au monde.

- La Corée possède des champions mondiaux dans l'électronique grand public (Samsung, LG, SK) et dans l'édition de jeux vidéo (Nexon, NC Soft, Naver), favorisant l'essor de l'e-sport.

¹ Un « content », en opposition à « sport content »

² www.e-sports.or.kr

Service économique de Séoul

- L'association coréenne de l'e-sport est particulièrement influente dans le monde de l'e-sport. Elle est par ailleurs dirigée par un député.

Le statut des compétitions

Question n° 4 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ? (*)

Existe-t-il un cadre légal spécifique ? Comment sont définies les compétitions de jeux vidéo, notamment par rapport aux jeux d'argent et de hasard, et par rapport au sport traditionnel ? Qui peut organiser une compétition impliquant des droits d'entrées et des prix pour les gagnants ? Sur quelle base légale les gains de compétitions sont-ils versés aux joueurs/équipes gagnants ?

Il existe une loi qui régit les compétitions : la « e-sport promotion Law ». Tout le monde peut organiser en théorie une compétition dès lors que l'organisateur reçoit la licence des éditeurs de jeux vidéo. En pratique les compétitions sont majoritairement organisées via la Kespa.

Question n° 5 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

Quelle est la fiscalité des gains obtenus par les joueurs en compétition ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les entrées de l'assistance ? Le taux de TVA (ou assimilé) sur les droits d'inscription des joueurs ?

Tous les taux de TVA (entrées, droits d'inscription, etc.) correspondent au taux vigueur en Corée (10%). L'e-sport ne bénéficie pas d'avantage fiscal, contrairement aux sports dits traditionnels. Il convient toutefois de noter que la Kespa, qui organise une partie des compétitions, est un organisme à but non lucratif, la TVA ne s'applique donc pas.

Question n° 6 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Cas de triche ? De matches truqués ? Traitement des risques liés au blanchiment et à la fraude dans les paris ?

Il est interdit de parier en Corée sur des compétitions d'e-sport, aussi bien en ligne que hors ligne. Les jeux d'argent sont gérés par un organisme gouvernemental avec qui la Kespa n'a pas encore passé d'accord. Toutefois, il est possible de parier sur des compétitions coréennes à partir de sites basés à l'étranger. Il existe également des sites illégaux de paris en ligne gérés par des organisations criminelles.

Cas de matches truqués en octobre 2015 (12 arrestations), impliquant des joueurs professionnels, des organisations criminelles pariant illégalement, un entraîneur et un journaliste.

La KESPA a mis en place un programme anti-corruption après le scandale de 2010 (11 joueurs impliqués) et récompense financièrement la dénonciation de matches truqués. Outre les sanctions judiciaires, la KESPA bannit à vie les joueurs et leur impose des sanctions financières ou des travaux d'intérêt envers la communauté e-sport.

Question n° 7 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les grands éditeurs organisent-ils eux-même des compétitions dans le pays ? Contrôlent-ils l'organisation des principales compétitions ?

L'organisation des compétitions est généralement partagée entre les éditeurs, la KESPA et la chaîne de télévisions OGN.

Suite à un accord avec les éditeurs Blizzard et Riot Games, la KESPA doit dorénavant obtenir leur accord si elle souhaite organiser une compétition avec des gains.

La Korea Dota League est organisée par la Kespa et l'éditeur coréen Nexon.

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 8 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Quelle est la nature des contrats liants les joueurs professionnels aux équipes de e-sport ? Existe-t-il des contrats de travail adaptés à la nature de leur activité (permettant de les embaucher pour une ou plusieurs saisons) ?

Les e-sportifs professionnels ont un statut reconnu de cyber-athlète depuis 2000. Il y a 200 joueurs professionnels en Corée, dont environ 70% sont sous contrat avec une équipe ou un sponsor. La Kespa contrôle les contrats et met à disposition des équipes un contrat-type.

La question des contrats a longtemps été une problématique centrale dans l'e-sport coréen, avec des cas courants d'« exploitation ». Les éditeurs Blizzard et Riot Games ont imposé aux équipes de fournir des contrats de minimum un an avec un salaire annuel minimum de 20 M KRW.

Question n° 9 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Notamment, les joueurs étrangers peuvent-ils se voir délivrer un visa de travail pour participer à des compétitions ?

Il n'y a en théorie pas de procédure pour faciliter la délivrance de visa aux e-sportifs. En pratique, lorsqu'un e-sportif étranger souhaite rejoindre une équipe coréenne la demande de visa est envoyée à la Kespa, qui la transmet au Ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme, qui lui-même la transmet au bureau de l'immigration.

Question n° 10 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Les mineurs peuvent-ils participer aux compétitions ? Recevoir des gains ? Être rémunérés par des équipes professionnelles ? Des cursus scolaires spécifiques peuvent-ils être aménagés pour permettre à de jeunes joueurs de participer à des entraînements ou à des compétitions ?

Les mineurs peuvent jouer et recevoir des gains. Il convient de souligner que la Corée compte beaucoup de joueurs mineurs (13 des 20 meilleurs joueurs mineurs sont coréens, en termes de revenus. Source : http://www.esportsearnings.com/players/under_eighteen_earnings).

La Corée a adopté une loi en 2011 (Shutdown Law ou Cinderella Law) pour interdire aux enfants de moins de 16 ans de jouer aux jeux en ligne entre minuit et 6h du matin. L'accès aux jeux en ligne est alors vérifié par l'identifiant national et bloqué au moins de 16 ans. Cette loi a été particulièrement défendue par le Ministère de l'égalité des genres et de la famille.

Toutefois la loi a été amendée en 2014 à la suite de plaintes d'éditeurs de jeux et d'une association culturelle (Korea Internet & Digital Entertainment Association) et laisse désormais la décision aux parents.

La question de la protection des mineurs reste relativement peu traitée. Il n'existe pas de programme d'accompagnement, de cursus scolaire aménagé ou autre mesure pour éviter les dérives au-delà du droit commun. D'après nos entretiens, les joueurs peuvent commencer dès 10 ans à s'entraîner 10h par jour. La question des mineurs fait l'objet d'un débat en Corée et ne fait pas consensus au sein des ministères coréens.

Service économique de Séoul

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 11 : Quel est le statut des sponsors ?

Notamment quelle est le statut et la fiscalité des contributions apportées par des sponsors à des organisateurs de compétition ? à des équipes ? à des joueurs ?

Les sponsors sont des sociétés de droits communs. Les contributions sont diverses : ils peuvent sponsoriser des joueurs individuellement ou posséder leur propre équipe (SK T1, Jinair Wings, CJ Entus, etc.). Certaines entreprises sponsorisent à la fois des équipes et des compétitions, qui reprennent leur nom à l'exemple de la marque Sbenu. Enfin Lotte Confectionery contribue financièrement à l'organisation de compétitions. Le droit commun s'applique. La fiscalité appliquée est celle en vigueur en Corée (TVA à 10%).

Statut des équipes

Question n° 12 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

S'agit-il de sociétés ou d'associations de droit commun ? Faut-il disposer d'une licence ou d'un agrément particulier pour créer une équipe professionnelle d'e-sport ?

Il s'agit de sociétés de droit commun. Les plus grandes équipes coréennes appartiennent à des grands conglomérats (SK, KT, Samsung, CJ, Korean Air) et font partie de leur filiale sport.

Il n'y a pas besoin de licence ou d'un agrément pour créer une équipe professionnelle. Toutefois la Kespa sélectionne les équipes qui pourront participer aux compétitions, réduisant de fait le nombre d'équipes.

2.3. L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 13 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ? Quelle popularité ont ces diffusions ?

Streaming sur Internet ? Télévision à accès restreint (cable, satellite et assimilés...) ? Télévision grand public ?

Deux canaux :

- le streaming essentiellement sur GomTV et AfreecaTV.
- la télévision par câble avec OnGameNet (OGN), qui dépend du conglomérat CJ Entertainment

Question n° 14 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs sont propriétaires de leurs jeux (droits d'auteur et propriété intellectuelle) ; ils peuvent ainsi en théorie s'opposer à la diffusion d'images issues de leurs jeux. L'objet de cette question est de connaître les différentes pratiques ayant cours, et les évolutions potentielles.

Les éditeurs ont globalement une attitude bienveillante, notamment envers la télévisions par câble OGN, étant à la fois co-organisateur de compétitions avec les éditeurs et diffuseur. OGN doit obtenir l'autorisation de l'éditeur pour diffuser des compétitions mais cela ne pose à priori pas de problème.

Le streaming est certes utilisé pour la diffusion de compétitions mais il est davantage utilisé par les joueurs pour dégager des revenus supplémentaires grâce à une importante communauté de fans.

Attractivité

Question n° 15 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de *e-sport* ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

- La Corée a créé le premier stade d'e-sport au monde en 2005. Le Stade d'e-sport de Yongsan sera bientôt remplacé par un nouvel équipement situé à Digital Media City et offrant une capacité accrue. Ce nouveau stade, appelé Sangam e-Sports Stadium, sera inauguré le 30 avril 2016, en présence du Maire de Séoul et du Ministre de la Culture, des Sports et du Tourisme.
- Forte popularité de l'e-sport et beaucoup de fans
- Soutien important de deux ministères : le ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme (MCST) et le ministère des Sciences, des TIC et de la Planification future (MSIP).

Commentaires éventuels du pays questionné

Question n° 16 : Existe-t-il d'autres éléments/initiatives locales pouvant être utiles à la mission ?

Commentaires complémentaires éventuels:

Le statut de l'e-sport pose un réel problème de santé publique (morts, burn-out, addictions, agressions dues aux jeux, etc.). Selon un rapport d'un député, 3,3 millions de coréens souffrent d'addiction aux jeux vidéo. De ce fait, il existe un rapport de force entre les ministères sur le sujet de l'e-sport entre d'une part le MCST et le MSIP qui le soutiennent et d'autre part le Ministère de la Santé et le Ministère de la Famille, qui souhaitent davantage le réguler.

La perception de l'e-sport est balancée entre une partie de la population qui considère cela comme une addiction et un danger pour la santé et une autre partie, avec des arguments davantage économiques, qui voit l'e-sport comme un élément important pour l'industrie créative et la promotion de la Corée au même titre que la Kpop.

Le représentant de la fédération internationale de l'e-sport (IeSF) qui nous a reçu a tenu à préciser que l'e-sport gagnerait en crédibilité et professionnalisme si les autorités sportives internationales reconnaissaient l'e-sport comme un sport à part entière. Pour cela il souhaiterait avoir le soutien de la France, notamment par la création d'une fédération française d'e-sport, et nous a indiqué qu'il serait disposé à rencontrer le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports pour en discuter.

ÉTATS-UNIS

Contexte local

- **Question n° 1 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu au cours de l'année 2015 ? (*)**

Il existe plusieurs centaines de compétitions de e-sport à travers tous les États-Unis. Les compétitions les plus importantes en termes de gains pour les gagnants et d'importance du public présent sont :

- League of Legends North America Leagues Championship series ;
- Smite World Championship 2015, 9 au 11 janvier 2015 à Atlanta ;
- Apex 30 janvier et 1 février 2015 dans le New Jersey ;
- 2015 Call of Duty Championship, 27 au 29 mars 2015 à Los Angeles ;
- Evolution Championship Series « Evo » du 17 au 19 juillet 2015 à Las Vegas ;
- The International 2015 : Dota 2 Championships, 3 au 8 août 2015 à Seattle ;
- BlizzCon, 6 et 7 novembre 2015 à Anaheim en Californie ;
- Capcom Cup le 6 décembre 2015 à San Francisco.

Pour *The International 2015*, le montant des prix offerts était de 18,5 millions de dollars (dont plus de 6 millions pour l'équipe gagnante). 16 équipes ont participé à cette compétition chacune composée de 7 participants (soit 112 participants au total). Environ 17 000 spectateurs étaient présents dans la salle. Le jeu auquel jouent les participants est Dota 2.

Le *Smite World Championship 2015* offrait des prix d'une valeur de 2,6 millions de dollars (1,3 millions de dollars pour la première équipe) à 8 équipes de 5 personnes, soit 40 participants. La compétition est vue en ligne par plus d'un million de personnes. Le jeu pratiqué par les joueurs est Smite.

Question n° 2 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

En 2014, la chaîne ESPN, spécialisée dans les sports, a commencé à diffuser des compétitions de e-sport au même titre que les autres sports. De plus en plus d'universités reconnaissent le e-sport comme un sport dans les programmes des étudiants. Elles créent également des associations universitaires et participent à des compétitions.

Les autorités locales américaines ne se sont pas saisies du sujet ni l'État fédéral.

Question n° 3 : Autres éléments de contexte

Si nécessaire préciser ici les autres éléments de contexte pouvant être utiles à la mission.

Le statut des compétitions

Question n° 4 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ?

Il n'y a pas de texte législatif ou réglementaire particulier qui encadre les compétitions de jeux vidéo et la jurisprudence n'a pas encore statuée sur le type d'évènement qu'est une compétition d'e-sport. Il n'y a aucune contrainte pour l'organisation de ces compétitions autre que les réglementations locales liées à l'organisation d'un évènement public.

Question n° 5 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

De la même manière, il n'existe pas de dispositif fiscal spécifique lié à ce type d'évènement. L'organisation de compétitions de jeux vidéo n'est donc soumise à aucune fiscalité spécifique.

Les gains des participants excédant 600 dollars sur l'année doivent être déclarés à l'*Internal Revenue Service* (IRS), l'agence gouvernementale qui collecte l'impôt sur le revenu. Ce revenu est classé dans la catégorie « divers revenus » (*miscellaneous*). Ces revenus entrent dans le calcul annuel de l'impôt sur le revenu des individus, taxés au même titre que leurs autres revenus.

Question n° 6 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Le « *Professional and Amateur Sports Protection Act of 1992* » connu sous le nom de « *Bradley Act* » interdit tout pari sur les sports dans l'ensemble du pays à l'exception des États de l'Oregon, du Delaware, du Montana et du Nevada. Seuls les paris sur les courses de chevaux, les courses de chiens et le Jai-alai (variante de la pelote basque) restent autorisés. Cette réglementation semble pour le moment s'appliquer aussi à l'e-sport

A Las Vegas, les paris sur les jeux sportifs sont évalués à près de 4 Mds USD. Les paris illégaux sont, cependant, monnaie courante sur des plateformes localisées hors des États-Unis. Cette activité représenterait entre 80 et 380 Mds USD de revenus, selon une enquête du Washington Post.

Afin de rendre plus difficile le contournement de la loi, le gouvernement américain a mis en œuvre une loi, le *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006*, qui interdit aux entreprises proposant des paris en ligne d'accepter des paiements provenant de personnes localisées aux États-Unis. Cette loi n'a cependant pas permis d'endiguer le développement de ce type d'activités. Les plateformes qui se trouvaient historiquement au Royaume-Uni ont ainsi été relocalisées dans d'autres pays à la fiscalité et la législation plus avantageuses comme le Panama ou au Curaçao.

Question n° 7 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

De plus en plus de compétitions sont organisées par les éditeurs de jeux vidéo eux-mêmes. A titre d'exemple, Hi Rez Studios, éditeur et développeur de *Smite*, organise sa propre compétition. De la même manière, la *BlizzCon* est organisée par Activision Blizzard et *The International* par Valve.

La majorité des compétitions de e-sport ne sont cependant pas liées à l'éditeur du jeu. C'est le cas notamment de World Cyber Arena (WCA) qui organise des compétitions sur plusieurs jeux différents et dans plusieurs pays du monde.

Chaque éditeur peut imposer des règles aux organisateurs d'évènements et les droits d'utilisation se négocient de gré à gré avec l'organisateur. Selon MLG, les éditeurs sont de plus en plus exigeants vis-à-vis des organisateurs qui exploitent leurs jeux lors de compétitions.

Service économique régional de Washington

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 8 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Les joueurs de jeux vidéo professionnels sont, la très grande majorité du temps, des *independent contractors* (travailleurs indépendants). Ils sont donc soumis aux mêmes règles que les autres indépendants³.

Question n° 9 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Depuis 2013, les *US Citizenship and Immigration Services* délivrent des visas P-1A à des joueurs professionnels. Ce visa dédié aux athlètes reconnus internationalement (*Internationally Recognized Athlete*) est délivré pour un séjour temporaire dans le cadre d'une compétition lié au sport pratiqué par l'athlète.

Cependant, plusieurs cas de professionnels étrangers se sont vus refuser leur demande de visa P-1A pour des compétitions aux États-Unis, en raison de délais trop tenus séparant la qualification pour la finale du concours aux États-Unis et les délais de délivrance du visa.

Question n° 10 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Les mineurs sont légalement autorisés à participer à des compétitions d'e-sport. Certains organisateurs préfèrent cependant interdire leur présence, lorsque le jeu de la compétition est trop violent ou lorsque l'éditeur impose des règles dans le contrat de licence. La majorité des compétitions reste ouverte à tout public ou aux plus de 16 ans.

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 11 : Quel est le statut des sponsors ?

Le sponsoring se fait par l'intermédiaire de contrats commerciaux classiques dans lequel l'entreprise sponsorisant est définie comme « sponsor » et offre des financements ou de l'appui logistique en contrepartie de la mise en avant de sa marque ou de ses produits comme dans n'importe quel secteur bénéficiant de sponsors.

Statut des équipes

Question n° 12 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

Il n'y a pas d'uniformisation des structures des équipes professionnelles de joueurs. Certaines sont des sociétés, d'autres font partie de ligue qui sont elles-mêmes des branches d'un éditeur et d'autres sont informelles, elles se forment sur internet mais n'ont pas de statut juridique. De la même manière, certaines ligues sont indépendantes et prennent la forme de sociétés et d'autres sont liées à des éditeurs de jeux. Contrairement aux ligues de sport qui sont souvent des organisations sans but lucratif, les ligues de e-sport sont des entreprises qui sont souvent des LLC (*Limited Liability Company*).

³ Le statut d'indépendant permet de fournir un bien ou un service de manière ponctuelle à une autre entité ou personne d'après les termes d'un contrat librement établi entre les parties. En contrepartie, l'indépendant est responsable de la déclaration de ses revenus à l'administration fiscale et de financer sa protection sociale.

L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 13 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ?

Les compétitions de jeux vidéo sont retransmises sur les plateformes de streaming vidéo telles que Twitch.tv et Youtube qui sont les deux acteurs dominants du marché. Les chaînes ESPN retransmet également quelques compétitions majeures. Twitch.tv connaît des pics d'audience à plus de 700 000 spectateurs.

Question n° 14 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs de jeux vendent les droits d'utilisation des jeux aux événements de e-sport avec un droit d'utilisation des images dans le contrat de cession des droits d'image. Les compétitions de jeux sont vues de manière positive par les éditeurs car les jeux qui y sont utilisés sont souvent conçus pour être des jeux de compétition.

Attractivité

Question n° 15 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de e-sport ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

Ni l'État fédéral, ni les États fédérés n'ont entrepris de politique d'attractivité de ce type de compétitions. Les compétitions sont localisées selon trois principaux facteurs :

- l'importance de la communauté de *gamers* dans la zone concernée ;
- l'implantation de l'éditeur ou de l'organisateur de compétition : les éditeurs organisent généralement leurs compétitions dans l'État ou la ville où ils sont domiciliés ;
- le coût de l'organisation de l'évènement : peu de compétitions sont organisées dans la ville de New York car le coût de location de salle est trop important, de la même manière, les compétitions qui se déroulent à Los Angeles se déroulent souvent dans le sud de la ville, moins cher.

Commentaires éventuels du pays questionné

Question n° 16 : Existe-t-il d'autres éléments/initiatives locales pouvant être utiles à la mission ?

Commentaires complémentaires éventuels:

Annexe : The future of sport, une étude sur le sport disposant d'un focus sur le e-sport

Cette étude a été menée avec l'appui de :

- Le Chief Information Officer & Head of Global Strategic Sourcing chez Activision Blizzard
- SVP chez Activision Blizzard & cofondateur de MLG
- Un avocat spécialisé dans l'e-sport

SUÈDE

Éléments locaux de contexte éventuels

La Suède figure parmi les pays où l'intérêt pour l'e-sport est le plus important, aux côtés des États-Unis et de la Corée du Sud. Cette activité est en effet très répandue auprès de la jeunesse suédoise (elle serait le 2^{ème} « sport » du pays après le football en nombre de joueurs ; il n'y a pas de chiffres officiels, mais la fédération Sveroc estime qu'il y aurait en Suède 100.000 joueurs adhérant à l'une des 3 fédérations, cf ci-dessous, et 300.000 joueurs au total) expliquant notamment l'intérêt croissant pour l'organisation de grandes compétitions de jeux vidéo tant par les éditeurs de jeux que par des acteurs commerciaux.

L'origine du succès suédois repose en partie sur le développement de l'image de marque et du concept « Dreamhack », créé en 1994 par des « gamers ». Cette compétition est référencée dans le livre des records de Guinness et est encore aujourd'hui une des plus prestigieuses compétitions d'e-sport au monde.

« Dreamhack » est aujourd'hui dirigé par des professionnels puisque le concept a été racheté pour 26M€ en novembre 2015 par le groupe suédois MTG (Modern Time Group) qui possède aussi des groupes tels que les opérateurs de téléphonie Tele2 et Millicom ainsi que plusieurs chaînes de télévision dans les pays nordiques et en Afrique.

La stratégie de MTGx Digital Ventures (<http://www.mtgx.se/>), filiale du groupe MTG, consiste désormais à exporter et développer « Dreamhack » à l'international, au-delà des pays qui organisent déjà des compétitions sous ce label tels que l'Espagne (Valence), la Russie (Moscou), la Roumanie (Bucarest/Cluj) et plus récemment la France (Tours), les États-Unis (Austin, Texas) et l'Allemagne (Leipzig).

Parallèlement, MTG contrôle également depuis 2015 Electronic sports league (ESL), l'une des autres grandes compétitions internationales dans ce domaine, suite au rachat également en 2015 de 74% du capital de Turtle entertainment pour 78M€. Selon la presse suédoise, le géant Amazon figurait parmi les repreneurs potentiels de Turtle.

Au total, le groupe MTG a dépensé plus de 100M€ en 2015 pour piloter deux des trois plus importantes compétitions de « e-sport » dans le monde (le 3ème étant l'américain Major League Gaming, MLG). MTG a d'ailleurs, pour l'autre filiale ESL, l'ambition de sortir du continent européen et d'exporter le concept vers les États-Unis pour concurrencer MLG.

À noter également que MTG, désormais l'un des poids lourds du e-sport européen, a aussi racheté pour un montant non dévoilé la société américaine ESEA, spécialisée dans le développement de plateformes numériques pour les compétitions e-sport, notamment aux États-Unis.

Enfin, MTG a aussi mis la main sur 51 % du capital de Zomin.tv qui diffuse pas moins de 2 milliards de clips vidéo sur une base mensuelle, dont une grande partie est consacrée aux jeux vidéo sous une forme ou une autre.

La direction générale de la division de MTG qui couvre l'e-sport, n'exclut pas que son groupe fasse de nouveaux achats pour renforcer ESL et Dreamhack, qui restent au cœur de la stratégie de MTG.

Service économique régional de Stockholm

La forte augmentation du nombre de joueurs a permis de créer plusieurs « fédérations » couvrant le secteur avec pour objectif de promouvoir ce sport et sa reconnaissance comme un sport parmi d'autres ; elles ne sont toutefois pas des fédérations sportives au plan juridique : si elles l'étaient, l'e-sport pourrait bénéficier d'un appui organisationnel et financier au même titre que les autres sports couverts par la Fédération nationale des sports, Riksidrottsförbundet, qui assure en quelque sorte la fonction de superviseur-régulateur du sport.

Pour répondre aux questions de cette ECI nous avons rencontré les Présidents ou Secrétaires généraux des trois fédérations actives dans ce domaine, à savoir :

- Sverok, la plus ancienne (créée en 1988) et importante association dans le domaine des jeux. Elle ne se limite pas uniquement aux jeux vidéo mais s'étend aussi aux jeux au sens large (LAN, jeux de rôle, jeux de société, jeux de rôle grandeur nature (LARP), etc...). Cette fédération regroupe pas moins de 1 300 associations locales avec 83 000 membres.
- Goodgame, association à but non lucratif spécifiquement focalisée sur l'e-sport qui couvre 40 associations membres rassemblant pas moins de 30 000 joueurs et organisant des sessions de formation (déontologie, parité, etc...).
- SESF, la Fédération nationale de l'e-sport, association à but non lucratif créée en 2008 se focalise sur la promotion du sport et l'envoi de newsletter renseignant sur l'actualité des tournois dédiés plus spécifiquement aux jeux Counter-Strike, Quake, Warcraft et Starcraft.

À noter, en revanche, qu'aucune des fédérations référencées ci-avant ne couvre les jeux de paris en ligne, ni les jeux d'argent classiques.

Contexte local

Question n° 1 : Quelles sont les plus grandes compétitions de jeux vidéo ayant eu lieu en 2015 ? (*)

Selon nos interlocuteurs, il est possible de parler de trois « divisions » en matière de compétition de jeux vidéo en Suède. Une division 1 (avec pour acteur unique Dreamhack) avec des primes aux joueurs totalisant plus de 300 000€ par compétition, une division 2 (Fragbite, King of Nordics) avec des primes comprises généralement entre 10 000 et 20 000€ et une division 3 (Birdy, Frostbite...) avec des primes de moins de 50 €. La division 3 est organisée par des structures associatives, alors que l'organisation de compétitions relevant des divisions 1 et 2 repose généralement sur des structures commerciales (Sociétés anonymes ou AB, pour Aktiebolag en Suède).

Dreamhack organise annuellement à Jönköping deux importantes compétitions sur une base annuelle, le Dreamhack Summer et le Dreamhack Winter. Les compétitions gravitent généralement autour des jeux Counter-Strike (CS), Starcraft, League of Legends et Dota. La somme globale des primes aux gagnants dépasse désormais 300 000€ par compétition.

Les deux sessions Dreamhack en Suède attirent généralement chacune environ 15 000 joueurs et une audience de taille équivalente. Le record date de 2011 avec plus de 27 000 participants. Le coût de la participation d'un joueur varie entre 100 et 150€ pour l'évènement qui dure environ 3 à 4 jours (incluant l'hébergement en dortoirs dans une salle expo annexe). Les prix des tickets au public varient, quant à eux, de 10€ la journée à 45€ en fonction du nombre de jours.

Question n° 2 : Quel est le statut de l'e-sport dans le pays ? (*)

En Suède l'e-sport n'a pas de statut particulier :

- la loi sur les jeux et la loterie (« jeux de hasard ») ne s'applique pas à l'e-sport, considéré comme un « jeu d'adresse » ;
- l'e-sport n'est pas reconnu comme un sport par la Fédération suédoise des sports (Riksidrottsförbundet, RF⁴) et reste donc privé des aides accordées aux différentes sous-fédérations membres (allègements de charges patronales par exemple).
- Les professionnels du secteur souhaitent poursuivre les réflexions en cours (notamment sur le volet charges sociales) pour tenter de préparer une loi régissant plus spécifiquement les jeux en ligne. Cependant le processus tourne au ralenti en raison de la difficulté à qualifier l'e-sport (domaine sportif ou domaine culturel) ?

En revanche, les structures locales et nationales de l'e-sport, qui sont reconnues comme des associations de loisir, bénéficient à ce titre d'une aide annuelle spécifique comme pour toutes les autres formes d'associations suédoises. Le montant de l'aide annuelle est de l'ordre de 6€ par membre, et c'est un élément financier assez décisif pour le développement de ces structures.

S'agissant de la protection des mineurs, les fédérations e-sport mettent en avant la corrélation entre l'augmentation du nombre de joueurs de jeux vidéo et la diminution de la consommation d'alcool parmi les jeunes au cours des dernières années, et la présentent comme un effet positif de l'augmentation du nombre de joueurs dans le pays. Ils font également valoir que les suggestions mentionnées sur les jeux vidéo (ex : recommandé aux 12, 16, 18 ans et +) font l'objet d'un contrôle lors de l'achat par le consommateur (et les fédérations respectent ces prescriptions lors des compétitions e-sportives), mais pas lors de l'utilisation au sein de la sphère familiale.

Nos interlocuteurs des fédérations précisent qu'ils aimeraient que le gouvernement mette en place une sorte de « stratégie nationale en faveur des jeux », qui ne serait cependant pas limitée à l'e-sport. Les fédérations rencontrées comptent en particulier sur la mise en œuvre de programmes et initiatives à l'échelle européenne, notamment dans le cadre de l'agenda numérique européen et du volet portant sur un meilleur univers numérique pour les enfants et les adolescents, pour appeler l'attention des pouvoirs publics nationaux sur les questions statutaires et réglementaires.

Question n° 3 : Autres éléments de contexte

Il est difficile de trouver un facteur explicatif unique du succès des compétitions de jeux vidéo en ligne en Suède. Il semblerait toutefois que ce phénomène s'explique davantage par une multitude d'éléments, à savoir :

-la forte adhésion à l'innovation et à la culture du numérique ; la Suède enregistre de longue date une série de succès reconnus mondialement avec des groupes comme Ericsson, Skype, Spotify, et des jeux comme Minecraft (Mojang), Candy Crush (King), Battelfield (DICE), Madmax et Just Cause (Avalanche studios) pour citer quelques exemples. Selon la presse, Stockholm concentre désormais le plus grand nombre de licornes au monde après la Silicon Valley.

-le soutien très en amont à l'accès au haut débit et à l'équipement informatique pour l'ensemble des ménages et entreprises avec des infrastructures ultra-performantes et une réforme dès les années 1990 facilitant l'achat d'ordinateurs par les personnes privées.

-l'éducation qui intègre dès un jeune âge l'informatique dans l'enseignement avec notamment la distribution à chaque élève d'ordinateurs/tablettes. Huit lycées, tant publics que privés, répartis dans l'ensemble du pays, dispensent aujourd'hui des formations spécifiques d'e-sport (sur un modèle

⁴ RF, la fédération des sports, fédère au total 71 sous-fédérations qui elles-mêmes organisent les activités de 250 différents sports. Le nombre de membres de RF est actuellement de 2,8 millions de personnes, soit près de 30% de la population. À noter que l'organisation des activités sportives repose sur un très fort engagement de bénévoles puisque pas moins de 650 000 « adultes » entraînent gracieusement les enfants à des niveaux très variés.

Service économique régional de Stockholm

semble-t-il assez comparable au sport-étude) ; un établissement supérieur vient récemment de proposer également une formation aux e-sportifs (coaching, etc..).

Le statut des compétitions

Question n° 4 : Quel est l'encadrement réglementaire des compétitions de jeux vidéo ? (*)

Il n'existe pas de cadre spécifique, sinon que les fédérations citées dans l'introduction Sverok, SSEF et Goodgame ont mis en place une forme de « code of conduct » pour les acteurs et joueurs qui n'a toutefois pas de valeur juridique.

Les grandes compétitions sont généralement organisées par des entreprises (statut de société anonymes, ici Aktiebolag pour AB) qui doivent ainsi, comme toutes autres sociétés, payer l'IS dans le pays où l'évènement a physiquement lieu (IS de 22% en Suède) comme les charges patronales pour les salariés embauchés pour l'organisation de l'évènement.

Il faut avoir le statut de SA pour organiser une compétition impliquant des droits d'entrée. Les gains sont versés aux équipes gagnantes qui sont imposées dans le pays dans lequel leur foyer fiscal est enregistré (rarement la Suède en raison de l'IR élevé), souvent en Allemagne, au Royaume-Uni, aux États-Unis et parfois même au Lichtenstein ou au Luxembourg.

Dreamhack a lieu dans le salon d'ELMIA à Jönköping, qui est le propriétaire-organisateur du salon et qui gère toutes les questions de sécurité (incendies, relations avec la police, etc) et fixe également les prescriptions (nombre maximum de participants, etc) ; pour les compétitions plus petites, les propriétaires des lieux et les organisateurs doivent conjointement s'assurer de la conformité de l'évènement, en lien avec les autorités publiques.

Question n° 5 : Quelle est la fiscalité entourant l'organisation de compétitions de jeux vidéo ? (*)

Il n'existe pas de fiscalité spécifique à l'organisation de compétitions de jeux vidéo, ces dernières étant soumises au même régime que d'autres évènements similaires (IS, charges patronales).

Néanmoins, pour la TVA, nos interlocuteurs considèrent qu'environ 50% de l'évènement est assujéti à une TVA de 25% (taux normal) et les autres 50% sont assujettis à la TVA appliquée aux activités dites culturelles (6% de TVA).

Selon nos interlocuteurs, les contrôles sur site (par la police par exemple) sont rares, et les impôts n'auraient pas non plus porté leurs investigations sur ce secteur (prime, paiement des impôts et des charges), celui-ci étant encore relativement restreint dans sa pratique professionnelle.

Question n° 6 : Est-il possible de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport ? Quel est l'encadrement réglementaire de tels paris ? Cet encadrement est-il efficace ?

Il est légalement interdit de parier sur les résultats des compétitions d'e-sport. Pour mémoire, il existe encore un monopole des jeux en Suède détenu par la Suédoise des jeux (Svenska Spel, 100% public) et ATG (homologue du PMU) pour les sports hippiques.

Les acteurs privés des paris en ligne (Unibet, Bet365, Betsson...) ne sont donc pas pour l'heure positionnés sur l'e-sport. Cependant, dans la mesure où l'encadrement est faible et les contrôles irréguliers, certains acteurs dérogeraient à la règle et les paris sur les résultats des compétitions d'e-sport seraient en forte augmentation.

Question n° 7 : Quels sont les liens entre les éditeurs et les organisateurs de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les grands éditeurs de jeux s'impliquent de plus en plus non seulement dans le design des jeux (intégration dès l'origine d'une dimension e-sport) mais aussi dans l'organisation de compétitions utilisant leurs jeux, sauf semble-il dans le cas du jeu Starcraft (Blizzard Entertainment).

L'implication concerne aussi bien le volet organisationnel/logistique que le sponsoring (head sponsor). Ainsi, les éditeurs de Counter strike (Valve Corp.), comme de League of Legends (Tencent / Riot Games) et de Dota (Valve Corp), ne souhaitent désormais plus limiter leur champs de compétence à l'édition de jeux vidéo uniquement, mais souhaitent étendre l'activité à l'ensemble de la chaîne de valeur.

Il semble également que, depuis peu, les éditeurs de jeux proposent aux participants des éléments payants (fiches techniques, informations, etc) ; 50% de ces gains serait réinvesti dans les primes versées aux joueurs, les incitant ainsi en retour à acheter ces produits et à participer aux compétitions.

Le statut des joueurs, leur protection

Question n° 8 : A quel régime fiscal et social sont soumis les e-sportifs professionnels ? Disposent-ils d'un statut spécifique ? (*)

Les joueurs professionnels font généralement partie d'une équipe, et reçoivent un salaire de base (de l'ordre de 20.000 SEK) dans le cadre d'un contrat de travail (pas de convention collective spécifique). Ils reçoivent également une quote-part des éventuelles primes en cas de gain, et peuvent également démarcher des sponsors (davantage pour l'équipe que pour les individus à ce stade). Les primes sont imposées à un taux de 30%.

Certains peuvent se doter d'un statut d'autoentrepreneur ou de SA (Aktiebolag en Suède), mais cette formule est compliquée à gérer (yc pour des joueurs jeunes).

Pour mémoire, très peu d'équipes professionnelles sont fiscalement basées en Suède en raison de l'IR relativement élevé. L'un des rares exemples est l'équipe « Ninjas in Pyjamas » plusieurs fois championne du monde du Counter-Strike. Selon nos interlocuteurs il existe environ 50 joueurs de jeux-vidéo qui vivent en Suède de la profession.

Question n° 9 : Quel est le statut des joueurs professionnels au regard des procédures d'immigration ? (*)

Les joueurs professionnels directement invités par un organisateur tel que Dreamhack peuvent facilement obtenir des visas pour participer à des compétitions, au même titre qu'un joueur de football qui viendrait pour participer à un tournoi spécifique.

Question n° 10 : Comment est traitée la question de la protection des mineurs dans l'e-sport ?

Le droit commun s'applique. Les fédérations mentionnées (Sverok, SSEF et Goodgame) ont toutefois mis en place une sorte de déontologie générale « code of conduct », qui ne concerne pas spécifiquement les mineurs. Le code comporte une recommandation d'âge pour jouer, non contraignante. Un mineur peut ainsi participer aux compétitions et gagner des primes.

Service économique régional de Stockholm

Statut des sponsors, des diffuseurs, des équipes

Statut des sponsors

Question n° 11 : Quel est le statut des sponsors ?

Les sponsors ne disposent pas de statut spécifique. Le sponsoring est fiscalisé au même titre que d'autres éléments et compétitions similaires ; dans l'e-sport, le sponsoring a moins lieu sous forme d'apport de moyens financiers que d'apport de technologies et d'équipements. Les contributions financières, lorsqu'elles existent, vont généralement à des équipes qu'à des joueurs individuels.

À noter que le géant américain Cisco est l'un des partenaires privilégiés de Dreamhack et profite des compétitions pour tester la capacité de ses technologies de réseau (serveurs commutateurs...) à résister à des pics de charges.

TeliaSonera (37% du capital est détenu par l'État), l'homologue local de France Telecom, est l'un des autres grands sponsors puisqu'il fournit le haut débit à cette clientèle particulièrement exigeante en termes de qualité des réseaux.

4.2/ Statut des équipes

Question n° 12 : Quelle est le statut des principales équipes professionnelles basées dans le pays ?

Pour les équipes il s'agit souvent de sociétés anonymes, mais aussi d'associations de droit commun. Il n'est pas nécessaire d'avoir une licence pour créer une équipe d'e-sport.

4.3/ L'audience et la diffusion des compétitions

Question n° 13 : Comment sont diffusées les principales compétitions organisées dans le pays ? Quelle popularité ont ces diffusions ?

Les médias grand public s'intéressent de plus en plus à cet évènement qui est diffusé sur la plus importante chaîne publique (SVT) depuis 2010, et depuis quelques années également sur la première chaîne privée (TV4) ainsi que sur des chaînes privées moins importantes (TV6). La Suède est le deuxième pays au monde, après la Corée du Sud, à diffuser du « e-sport » en direct à la télévision.

L'évènement Dreamhack est au cœur de la diffusion des compétitions, avec parallèlement un accès en direct via le streaming de la chaîne publique SVT (SVT Play), mais aussi du plus grand site de streaming du e-sport au monde (www.twitch.tv) lancé en 2011.

L'audience globale reste également très importante (tv, streaming...) puisque le record a été atteint en 2012 avec pas moins de 4 millions de téléspectateurs et spectateurs en ligne.

À noter que cette évolution devrait même s'accélérer depuis la reprise de Dreamhack en novembre 2015, par le groupe de médias suédois MTG (<http://www.mtg.com/>) qui possède plusieurs chaînes en Suède (TV3, TV5...) et dans une dizaine d'autres pays dans le monde, à savoir en Norvège, Finlande, Danemark, Estonie, Lettonie, Lituanie, Tchéquie, Bulgarie et même en Afrique (Ghana et Tanzanie).

Question n° 14 : Quel est le point de vue des éditeurs sur la diffusion de compétitions utilisant leurs jeux ?

Les éditeurs propriétaires des jeux (droits d'auteur et propriété intellectuelle) ne s'opposent généralement pas à la diffusion d'images issues de leurs jeux puisqu'ils considèrent que cela fait de la publicité à une clientèle attentive et intéressée.

Les éditeurs participent plus activement à l'organisation des compétitions que par le passé, directement ou indirectement (sponsoring). Il s'agit pour eux de créer des « communities » pour les sensibiliser aux jeux et de tenter de les fidéliser lorsqu'une nouvelle version du même jeu est ensuite commercialisée.

Attractivité

Question n° 15 : Des actions particulières ont-elles été entreprises pour renforcer l'attractivité du pays pour les grandes compétitions de e-sport ? Quels sont les principaux facteurs ayant conduit les organisateurs des principales compétitions à les localiser dans le pays ?

L'attractivité de la Suède pour les grandes compétitions d'e-sport résulte d'une approche « bottom-up » avec le concept Dreamhack développé à l'origine dans le cadre d'une association à but non lucratif avant de devenir la compétition de référence dans le monde.

Comme déjà indiqué ci-avant, l'héritage d'Ericsson, les clusters IT (Kista) et les excellentes infrastructures de TIC dans le pays ont créé un environnement propice à ce type d'activité. Sans insister outre mesure sur ce facteur, les hivers sont longs et sombres en Suède ce qui explique aussi sans doute le succès des jeux vidéo, un sport essentiellement « indoor ».

Le quotidien économique suédois Dagens Industri (DI), souligne dans un article publié le 2 mars 2016 que le monde du e-sport connaît actuellement une explosion du niveau des primes pour attirer les meilleurs joueurs au monde vers une compétition spécifique. Ainsi, les primes pour les gagnants des compétitions de Counter-strike du major league gaming (MLG) sont en quelques années passées de 250 000 USD à 1 MUSD. Electronic Arts (EA) semble également mener une offensive pour prendre une plus grande part du gâteau, notamment avec ses jeux Battlefield développés en Suède, mais aussi avec ses jeux FIFA, etc....

Comme déjà indiqué, l'offensive du groupe suédois MTG, avec ses filiales Dreamhack et ELS, sera aussi un facteur central dans le développement des grandes compétitions d'e-sport en Suède comme à l'étranger, puisque le groupe suédois souhaite exporter les succès déjà connus en Suède dans d'autres pays.