



E - S P O R T LA PRATIQUE COMPÉTITIVE DU JEU VIDÉO

Rapport intermédiaire

Établi par

Rudy Salles
Député des Alpes-Maritimes

Jérôme Durain
Sénateur de Saône-et-Loire

Avec l'assistance de

Aloïs Kirchner
Inspecteur des finances

mars 2016

PREFACE

Si la genèse du jeu vidéo a débuté sous d'autres latitudes, la France 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, contribuant à faire de l'hexagone une place forte du secteur. 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 le jeu vidéo compétitif 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. 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 du jeu vidéo compétitif. La francophonie, l'importance de l'industrie du jeu vidéo nationale 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 : le chemin de crête est étroit. Nous avons donc abordé cette mission avec une humilité d'autant plus grande que l'univers que nous découvrions évolue très vite, rendant l'art de la prévision difficile.

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. **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. Un siècle après les jeux olympiques de Paris de 1924, la sélection de notre capitale pour accueillir l'édition de 2024 constituerait une occasion unique de rapprocher les univers du sport et de l'e-sport.

Beaucoup d'étapes restent à franchir d'ici là. Nous espérons que les propositions contenues dans ce rapport permettront, à leur échelle, d'y contribuer.

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. Environ 4,5 millions de français seraient spectateurs de 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. Le nombre de compétitions et les enjeux financiers (*prize pools*) de ces compétitions seraient 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 physiques** 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 mineurs (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 leur diffusion sans risque d’être qualifiés de publicité dissimulée¹ (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 adapté (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, visant une convergence avec le statut 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 atomisé² (section 4.1). La mission suggère donc la mise en place d’une commission spécialisée pour jeter les bases de cette gouvernance, qui pourra être placée au sein du Comité national olympique et sportif français (CNOSF), et dotée de prérogatives adaptées (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 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.

² La pratique amateur a en effet largement lieu sur internet, sans que les joueurs ne se regroupent naturellement en association.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	1
1 LE SECTEUR DU JEU VIDEO COMPETITIF, AUSSI DENOMME E-SPORT, SE DEVELOPPE RAPIDEMENT.....	2
1.1 Le secteur du jeu vidéo est devenu une industrie culturelle mature ; le jeu vidéo est un loisir courant, pratiqué par une large part de la population française et mondiale	2
1.2 Au-delà d'une pratique purement récréative, la pratique compétitive des jeux vidéo, et ses retombées économiques, se développent très rapidement.....	3
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	4
2 LE STATUT DES COMPETITIONS DE JEUX VIDEO DOIT ETRE PRECISE POUR PERMETTRE LEUR DEVELOPPEMENT	6
2.1 Le principe général d'interdiction des loteries doit être aménagé, pour lever l'insécurité juridique entourant les compétitions de jeux vidéo.....	6
2.1.1 <i>Depuis le 17 mars 2014, la plupart des compétitions de jeux vidéo sont prohibées.....</i>	6
2.1.2 <i>Une exemption au principe général d'interdiction des loteries, ne remettant pas en cause de système actuel de régulation des jeux d'argent, pourrait être fondée principalement sur l'analyse du modèle économique des compétitions.....</i>	9
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.....	17
2.2.1 <i>Les compétitions de jeux vidéo ne constituent pas en elles-mêmes un risque supplémentaire.....</i>	17
2.2.2 <i>L'accès aux compétitions doit être conditionné à une autorisation parentale dûment informée, sur la base du label PEGI.....</i>	18
2.2.3 <i>Les gains en compétition des mineurs de 16 ans doivent être encadrés.....</i>	19
2.2.4 <i>Des dispositions permettant aux joueurs compétitifs professionnels de jeu vidéo de suivre un cursus scolaire et universitaire normal devront être trouvées.....</i>	20
2.3 La diffusion audiovisuelle des compétitions de jeux vidéo peut être favorisée par un cadre législatif et réglementaire adapté.....	20
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>	20
2.3.2 <i>La précision de l'exercice du droit à diffuser de brefs extraits s'agissant des compétitions de jeux vidéo sera à terme un facteur utile à leur développement.....</i>	21

3 LE STATUT DES JOUEURS COMPETITIFS DOIT ETRE SECURISE	23
3.1 Un contrat de travail adapté aux spécificités de l'e-sport permettrait de sécuriser la situation des joueurs professionnels et des équipes	23
3.2 Une politique de visa adaptée à l'e-sport doit être mise en place.....	27
4 LA STRUCTURATION DE L'ECOSYSTEME DU JEU VIDEO COMPETITIF PEUT ETRE ENCOURAGEE PAR LES POUVOIRS PUBLICS, DANS UNE LOGIQUE DE DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE	29
4.1 Une régulation d'ensemble de l'e-sport semble nécessaire pour permettre son développement durable ; l'autorégulation pure semble insuffisante à terme.....	29
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>	29
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>	31
4.1.3 <i>Les éditeurs jouent d'ores et déjà un rôle de régulation, partiel et hétérogène.....</i>	32
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	33
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>	33
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>	35
4.2.3 <i>À défaut, une construction juridique ex-nihilo peut être envisagée, qui devra alors vraisemblablement être complétée à moyen terme</i>	39
4.2.4 <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>	16
4.3 Le secteur émergent de l'e-sport professionnel pourrait bénéficier dans son développement d'une clarification de la fiscalité applicable	40
4.3.1 <i>Le statut des gains de compétitions gagnerait à être précisé.....</i>	40
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>	42
4.3.3 <i>La fiscalité des dons effectués par les spectateurs</i>	43
5 RAPPEL DES PROPOSITIONS.....	43

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* »³. 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.

Le présent rapport intermédiaire répond à la demande du Premier ministre de disposer des propositions d'ordre législatif de la mission pour le 15 mars 2016. Il a donc été réalisé dans des délais contraints (environ six semaines).

La mission a mené près de 60 auditions qui l'ont amenée à rencontrer plus de 100 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.

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, ce rapport intermédiaire présente un point d'étape à la date du 15 mars. Les différentes dispositions législatives envisagées, concernant le statut des compétitions, le statut des joueurs, et la structuration de l'écosystème des compétitions y sont présentées. Ces propositions visent un juste équilibre entre les impératifs de développement et d'accompagnement d'une part, et ceux de régulation et de lutte contre de potentiels excès d'autre part. D'autres propositions, non législatives, mais indispensables au bon développement de cet écosystème, y sont également documentées.

Un rapport définitif sera finalisé d'ici au 15 avril. Il permettra notamment d'approfondir, ainsi que le demandait la lettre de mission, des pistes de développement économique liées aux compétitions de jeux vidéo, et notamment l'idée d'organiser en France un événement de grande visibilité autour des compétitions de jeux vidéo.

³ 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 milliard⁴ 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

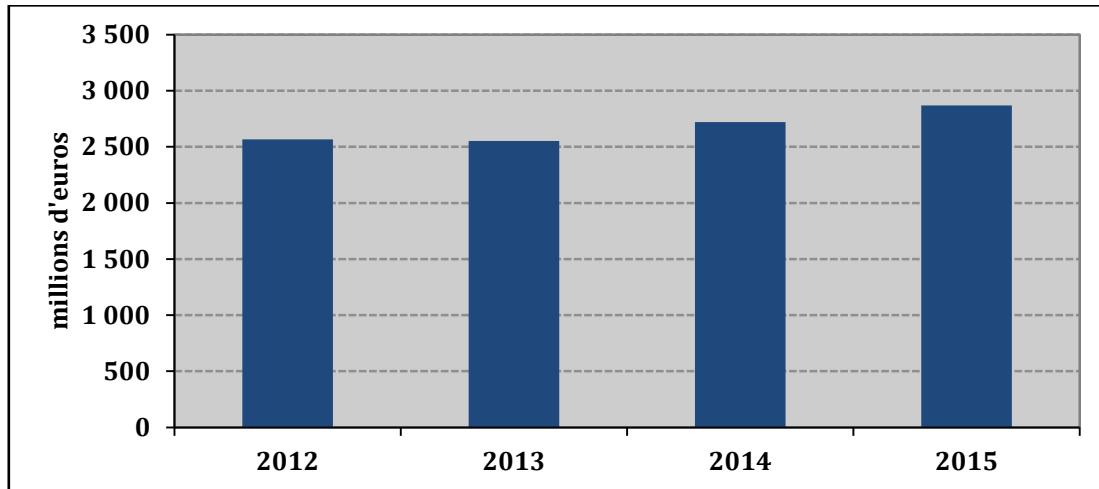
Pays	Population (millions, 2014)	Joueurs (millions, 2015)	Part des joueurs payants (%)	Dépense moyenne par joueur payant et par an (\$)	Marché (M\$, 2015)	Rang (par valeur du marché)
Chine	1 364	446,3	35%	142,29	22 227	1
États-Unis	319	184,9	59%	201,32	21 962	2
Japon	127	66,5	59%	314,21	12 328	3
Corée 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.

⁴ 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).

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

La recherche *marketing* fournit quelques éléments chiffrés concernant la pratique compétitive des jeux vidéo (chiffres 2014) ; 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 personnes⁵ 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 millions⁶ 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 France⁷).

Au niveau mondial les revenus directement liés aux compétitions de jeux vidéo (généralement dénommées e-sport à l'étranger) sont évalués par Superdata⁸ 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.

⁵ 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).

⁶ 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.

⁷ 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 6, page 40.

⁸ Agence de recherche *marketing* dans le domaine du jeu vidéo.

Leur croissance n'est pas aisément mesurable. Quelques indices suggèrent néanmoins qu'elle est rapide. Selon Deloitte⁹, le taux de croissance du marché mondial de l'e-sport est de l'ordre de 30% par an. 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 absous 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.**

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.

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.

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 2).

Ces jeux sont souvent joués en équipe. Les jeux les plus populaires en compétition sont les arènes multijoueurs (premier genre partout dans le monde¹⁰), les jeux de tir à la première personne¹¹ (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.

⁹TMT Predictions 2016 : eSports: bigger and smaller than you think.

¹⁰ 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.

¹¹ 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.

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 instant¹² 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 2 : 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 dessus, Deux, ou plus, joueurs (ou équipes de joueurs) s'affrontent. La victoire est acquise lorsque l'armée ennemie est détruite.	<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.
Arènes multi-joueurs (<i>MOBA : 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 (<i>FPS : 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	<i>Counter Strike</i> (Valve Software), <i>Call of Duty</i> (Activision), <i>Rainbow 6</i> (Ubisoft), <i>Halo</i> (Microsoft),	Réflexes, précision, et très grande rapidité d'exécution dans le contrôle des déplacements et actions des personnages. Selon

¹² Jusqu'à 400 actions (clics ou frappe de touche) par minute.

Catégorie de jeux	Principe du jeu	Exemples de jeux	Capacités exigées des joueurs
	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>Quake</i> (ID Software)...	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 des collectionner des cartes disposant d'effets en jeu variés, de composer son <i>deck</i> ¹³ , 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 ¹⁴ .	<i>Dance Dance revolution</i> (Konami), <i>Just Dance</i> (Ubisoft)...	Agilité, endurance physique, coordination corporelle.

Source : Mission.

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).

¹³ 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.

¹⁴ Manette intégrant un accéléromètre ; tapis de sol détectant la pression...

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 2013¹⁵, que le poker « *Texas Hold'em* » ne pouvait être considéré comme un jeu de hasard au sens de la jurisprudence de la Cour de cassation¹⁶. La Cour de cassation ne s'était pourtant pas sentie tenue par cet arrêt et avait réaffirmé le 30 octobre 2013 dans une autre affaire¹⁷ 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.

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.

¹⁵ Cour d'appel de Toulouse, 3^{ème} chambre des appels correctionnels, 17 janvier 2013.

¹⁶ 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).

¹⁷ Arrêt de la Cour de cassation, criminelle, daté du 30 octobre 2013 (réf. 12-84.784).

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 infime¹⁸ (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 2016¹⁹ 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.

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'administration²⁰. 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.

¹⁸ 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).

¹⁹ Arrêt n° 82 du 28 janvier 2016 de la Cour d'appel de Paris, SARL GAMEDUEL GMBH.

²⁰ 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.

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).

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 ministériel des jeux vidéo autorisés en compétition, 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, par opposition aux jeux de hasard (*game of chance*), les *skill games* 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 aléatoire, d'affection 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 3). 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 3 : Caractéristiques 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'événement (en €, hors prix et lots)	Commentaires
<i>Gamers assembly</i> 2015 (multi-jeux, Poitiers)	1 600	Hors ligne	Association Futuroolan ; indépendante des éditeurs.	60 000	100 000	342 000	Ce type d'événement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
<i>Lyon e-sport (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'événement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
<i>Challenge France (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'événement ne semble pas comporter de risques significatifs. Compétition interdite aux mineurs ; l'éditeur envisage sous certaines conditions de l'ouvrir aux 16-18 ans.
<i>Tournoi Hearthstone Lorraine e-sport</i>	64	Hors ligne	Association Lorraine e-sport ; indépendante des éditeurs.	128 (+ 200 € issus de la buvette)	80 (+ goodies offerts par Blizzard)	200 (+ mise à disposition gratuite des locaux par la ville de Metz)	Ce type d'événement ne semble pas comporter de risques significatifs.
<i>Dreamhack France 2015</i> (multi-jeux, Tours)	750	Hors ligne	Malorian, société d'événementiel, en contrat avec <i>Dreamhack</i> Suède	45 000	90 000	430 000	Ce type d'événement ne semble pas comporter de risques significatifs. La participation des mineurs est soumise à autorisation parentale.
<i>Call of Duty World Series 2016</i> (Zénith de Paris)	64 (16 équipes)	Hors ligne	Oxent, société spécialisée dans les compétitions de jeux vidéo (ESWC).	0 (50 000 \$)	45 000	NC	Ce type d'événement 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 (Street Fighter V)	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 (Call of Duty)	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 événements 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)

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

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 4 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 ligne²¹, 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 intérieur 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.

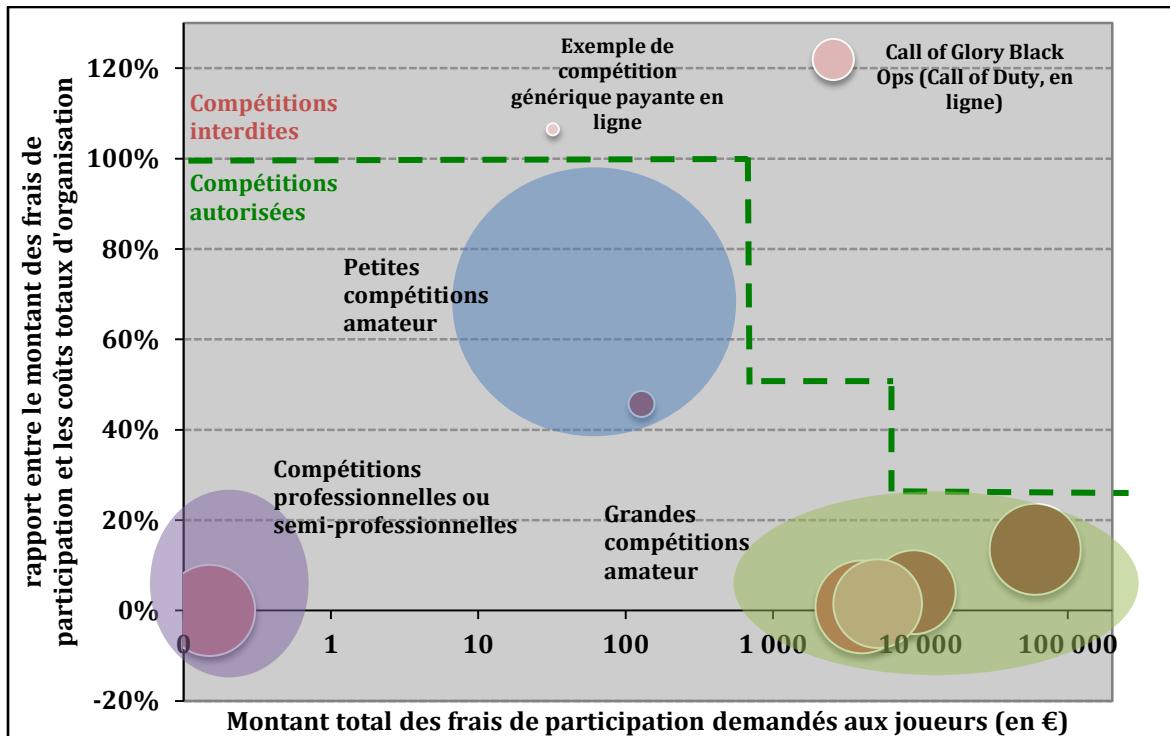
²¹ Dans le cas des compétitions intégralement tenues en ligne, **il serait probablement utile de limiter les enjeux financiers maximum**, par exemple à un montant de l'ordre du millier d'euros (au-delà, il semble possible que les phases finales soient tenues de manière physique). Il semble à la mission que cette règle peut probablement être laissée à l'autorégulation du secteur ; elle pourrait néanmoins être simplement inclue dans la loi (avec un ajustement du seuil par voie réglementaire).

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 d'accès gratuit pour les joueurs fait étape dans de nombreuses villes françaises, et leur permet 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 2 : 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'organisateurs de compétitions.

Tableau 4 : 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 demandées aux sur un événement donné (par événement, en €)	Montant total des droits d'inscription collectés par le même organisateur²² 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 (dématérialisées)
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.

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 internet, 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.

²² L'organisateur est le bénéficiaire économique final de la compétition

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 chargées 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 réels²³ 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.

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 psychiatrie²⁴, dans la troisième section de la 5^{ème} édition de son manuel de diagnostic et de statistique des troubles psychiatriques²⁵. 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 présente. Sont particulièrement ciblés les jeux vidéo massivement multi-joueurs, dans des mondes persistants (*MMORPG*²⁶ notamment), qui ne font pas l'objet de compétitions.

²³ 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...

²⁴ American Psychiatric Association (APA).

²⁵ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders fifth edition (DSM-5).

²⁶ Massively multiplayer online role playing games.

Par opposition, le jeu d'argent pathologique²⁷ 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).

Cette classification issue de l'autorégulation est reconnue dans le droit positif français²⁸ : « *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.

²⁷ *Pathological gambling*.

²⁸ 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.

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 €**.

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 travail²⁹, 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^e 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.

²⁹ Cet article dispose que « une partie 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 prélevements peuvent être autorisés en cas d'urgence et à titre exceptionnel. En cas d'émancipation, il est à nouveau statué. »

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.

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 décret³⁰ 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.

³⁰ 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.

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) ;
- ♦ 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 classifier 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 pourtant³¹ 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.

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 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 2010³², ainsi que de l'article L. 333-7 du code du sport³³.

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.

³¹ Sur son site internet.

³² 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. »

³³ 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. ».

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.

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 structurés³⁴, 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 jurisprudence³⁵ 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* »³⁶.

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 directives³⁷ ;
- ♦ l'existence d'une rémunération forfaitaire pour l'exécution des tâches, non directement liées à la réalité des tâches exécutées sur la période considérée³⁸ ;

³⁴ Généralement dans des locaux et avec un *coach* mis à disposition par la structure qui rémunère les joueurs.

³⁵ « 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.

³⁶ Cassation sociale, 19 décembre 2000.

³⁷ 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.

- ♦ 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 commanditaire³⁹.

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

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* »)⁴⁰, 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 existant dans le droit, le plus adapté au secteur du 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.

³⁸ 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.

³⁹ 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.

⁴⁰ 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).

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. 222-6⁴¹ du code du sport. Ce statut a en effet été créé suite aux propositions contenues dans le rapport Karaquillo⁴² 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.

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 cassation⁴³ 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. 222-6⁴⁴ 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).

⁴¹ 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.

⁴² Ibid. (p. 70-76).

⁴³ 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.

⁴⁴ 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.

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).

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

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

3.1.3 D'autres types de contrats de travail existants, et notamment le régime des intermittents du spectacle envisagé par certains acteurs, semble devoir être exclu 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), ce qui créerait de réels risques juridiques de requalification en CDI du contrat d'intermittent qu'ils seraient amenés à conclure ; 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 républicaine⁴⁵, 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 préfecture⁴⁶ ;

⁴⁵ Article L. 311-9 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile.

- ♦ 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 ;
- ♦ 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 »⁴⁷ ;
 - 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° 7 : 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-

⁴⁶ 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).

⁴⁷ 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.

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)**

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 Berlin⁴⁸. 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.

⁴⁸ 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*).

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 ;
- ◆ 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 France⁴⁹ ;
- 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 professionnelles⁵⁰ ;
- 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 :
 - 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 compétition 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.

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.

⁴⁹ 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.

⁵⁰ 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.

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 stade⁵¹, 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 3). Joueurs et équipes se professionnalisent. Ces compétitions attirent une audience large, et avec elle des sponsors grand public (Orange, Coca-Cola par exemple).

L'exemple suédois démontre qu'avec des incitations convenables, la pratique compétitive du jeu vidéo peut se traduire par un mouvement associatif de grande ampleur⁵². 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 (créeée 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).

⁵¹ 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.

⁵² 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.

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 règles⁵³ ; 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.

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.

⁵³ 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*.

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 modérée⁵⁴. 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.

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 5).

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 mission⁵⁵.

Tableau 5 : 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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loteries publicitaires, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loteries de bienfaisance (autorisation

⁵⁴ 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.

⁵⁵ Étude comparative internationale menée avec l’appui de la direction générale du trésor concernant quatre pays : États-Unis, Allemagne, Corée du sud, Suède.

Présence de sacrifices financiers et de gains	En ligne	Hors ligne
strictement encadrée	<p>éventuellement avec obligation d'achat, hors pratique commerciale déloyale (sans formalité administrative préalable ni montant maximal des lots) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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). 	<p>par le préfet) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

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)⁵⁶.

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

⁵⁶ Article L. 131-19 du code du sport.

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.

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*⁵⁷ ;
- 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 délivrées 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'indices⁵⁸. Ainsi figurent parmi les disciplines gérées par des fédérations agréées ou délégataires (cf. tableau 6) : 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).

⁵⁷ 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-video_4866989_4408996.html

⁵⁸ 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'entrant pas nécessairement une dépense calorique importante), l'organisation régulière de compétition et le caractère bien défini des règles de compétition.

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 sportive⁵⁹.

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 agrée aussi les sociétés dont l'objet est l'organisation ou la participation à des compétitions de jeux vidéo ;
- ♦ 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 compétitions⁶⁰.

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.).

⁵⁹ Baromètre Uniteam Sport avec Toluna : 64 % en 2005, varie entre 60 et 70 % dans les études ultérieures conduites,

⁶⁰ Articles R. 131-25 et suivants du code du sport.

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° 8 : 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.

Tableau 6 : Exemple de 35 fédérations⁶¹ 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	Licences délivrées en 2014
Fédération française (FF) de football	délégataire	football, football en salle (futsal), football de plage (beach soccer)	2 018 003
FF de tennis	délégataire	tennis, tennis de plage (beach tennis), courte paume	1 085 399
FF d'équitation	délégataire	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	délégataire	judo, jujitsu, taïso et disciplines associées (sumo, kendo, iaïdo, naginata, jodo, sport chanbara)	567 855
FF de handball	délégataire	handball, handball de plage (beach handball)	515 571
FF de basketball	délégataire	basket-ball	504 187
FF de golf	délégataire	golf, swin	408 388
FF de rugby	délégataire	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	délégataire	natation course, natation synchronisée, natation en eau libre, plongeon, water-polo	304 017
FF de gymnastique	délégataire	gymnastique artistique et rythmique, expression gymnique, aérobic, trampoline, double mini-tramp, tumbling, gymnastique acrobatique	298 879
FF de pétanque et jeu provençal	délégataire	pétanque, jeu provençal	293 451
FF de tir	délégataire	arbalète, armes anciennes, carabine, pistolet, plateau, silhouettes métalliques, tir en appui sur trépied (bench rest), tir sportif de vitesse	171 457
FF de danse	délégataire	danses artistiques, danses par couple, danses country and line	80 914
FF de tir à l'arc	délégataire	tir à l'arc	72 914
FF des échecs	agrée	-	58 487
FF du sport boules	délégataire	sport boules	53 686
FF du sport automobile	délégataire	sport automobile, karting, modélisme automobile radioguidé	44 809
FF d'aéronautique	délégataire	voltige aérienne, rallye aérien, pilotage de précision, courses d'avions de formule	40 468
FF de vol libre	délégataire	deltaplane, parapente, cerf-volant et cerf-volant de traction (glisses aérotractées sur eau, terre et neige), speed riding, boomerang	30 188
FF d'aéromodélisme	délégataire	aéromodélisme	27 795
FF des sports de glace	délégataire	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	délégataire	bowling, sport de quilles	24 168
FF de ball-trap et de tir à balle	délégataire	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	délégataire	aéronefs ultralégers motorisés (ULM) au sens du code de l'aviation civile	15 104
FF de billard	délégataire	carambole (billard français), billard américain, billard anglais, snooker	14 296
FF de twirling bâton	délégataire	twirling bâton	13 718
FF de vol à voile	délégataire	vol à voile, voltige en planeur	11 115
FF des pêcheurs en mer	délégataire ⁶²	pêche en mer	8 386

⁶¹ 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.

⁶² Jusqu'au 31 décembre 2015, date du transfert de la délégation à la fédération française des pêches sportives.

Nom de la fédération	Statut	Disciplines concernées	Licences délivrées en 2014
FF de pêche sportive au coup	déléguée	pêche en eau douce	7 390
FF de jeu de balle au tambourin	agrée	-	5 548
Fédération Flying Disc France ⁶³	agrée	-	2 940
FF de char à voile	déléguée	char à voile, tracté ou propulsé	2 461
FF de pêche à la mouche et au lancer	déléguée	pêche à la mouche	1 965
FF d'aérostation	déléguée	aérostation (montgolfière)	917
FF de giravitation	déléguée	giravitation (hélicoptère)	200

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

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, constituant 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.

⁶³ « frisbee ».

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 limité, 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 bénéfices non commerciaux, impôt sur les sociétés sinon, TVA au taux normal si les montants concernés dépassent la limite de la franchise en base⁶⁴).

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 fiscale⁶⁵. L'élément du bulletin officiel des finances publiques (BOFiP) cité en référence par la DLF⁶⁶ concerne cependant spécifiquement le cas du sport ; **expliciter 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 commercial⁶⁷ ; 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 généralement⁶⁸ 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.

⁶⁴ 32 000 € par an s'agissant d'activités de services.

⁶⁵ 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.

⁶⁶ BOI-TVA-CHAMP-10-10-60-50 paragraphe 350.

⁶⁷ 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).

⁶⁸ 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.

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

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 X⁶⁹ 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 TVA⁷⁰. 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° 10 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions.

⁶⁹ Cf. section 2.1.2.

⁷⁰ Directive 2006/112/CE du Conseil du 28 novembre 2006.

4.3.3 La fiscalité des dons effectués par les spectateurs

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

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 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 donataire⁷¹, 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° 11 : Préciser la fiscalité applicable aux « dons » à des entreprises : conditions d’application de la TVA et des droits de mutation à titre gratuit.

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.

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

⁷¹ BOFIP-BOI-BIC-PDSTK-10-30-20120912.

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 : 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 du e-sport professionnel.

Proposition n° 7 : 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 de e-sportifs étrangers, et prévoir la possibilité de délivrer de « passeports talents » aux joueurs les plus renommés souhaitant exercer depuis la France.

Proposition n° 8 : 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° 9 : Clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenu lors de la participation à des compétitions.

Proposition n° 10 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions.

Proposition n° 11 : Préciser la fiscalité applicable aux « dons » à des entreprises : conditions d'application de la TVA et des droits de mutation à titre gratuit.

ANNEXE I

Lettres de mission

Le Premier Ministre

Paris, le 18 JAN. 2016

-- 54116 / 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 :

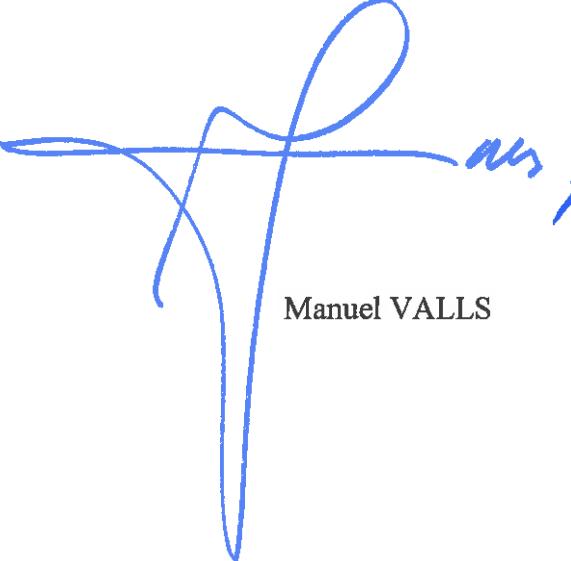
- apporter une définition juridique des compétitions de jeux vidéo qui ne fragilise pas la cohérence de la législation et de la fiscalité sur les jeux d'argent, le cadre de lutte contre le blanchiment et les impératifs de protection des mineurs et des individus contre les risques d'addiction, tout en 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 (organisateurs 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 bénéficiez 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 SALLÉS, 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.



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 SALLÉS
Député des Alpes-Maritimes
ASSEMBLÉE 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 :

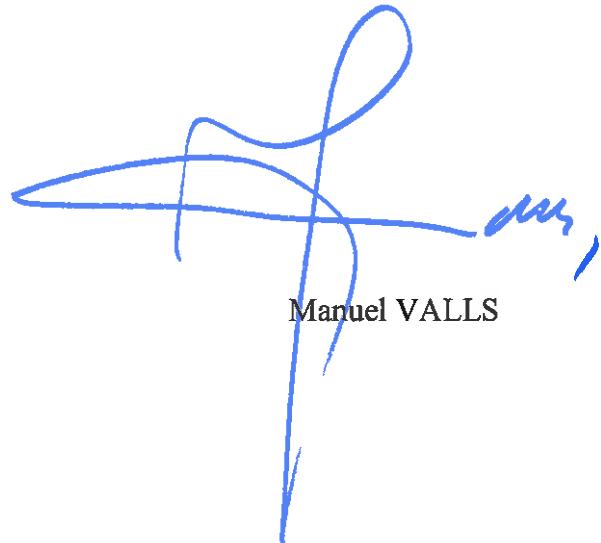
- apporter une définition juridique des compétitions de jeux vidéo qui ne fragilise pas la cohérence de la législation et de la fiscalité sur les jeux d'argent, le cadre de lutte contre le blanchiment et les impératifs de protection des mineurs et des individus contre les risques d'addiction, tout en 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 (organisateurs 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 bénéficiez 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.



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.....	5
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 Duflot, 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 Bourgoin, 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 ;

- ♦ **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 :**

- 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

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

- ◆ **groupe Sporever :**
 - M. Bertrand Amar, directeur général de la société Bouyaka ;
- ◆ **Uniteam Sport :**
 - M. Jean-François Royer, directeur général
- ◆ **groupe 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 ;
- ◆ **groupe 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 ;
- ◆ **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 médias e-sport ;

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* ;

Annexe II

- ◆ M. Antoine Legros (« NanoVFX »), designer graphique de vidéos d'e-sport ;
- ◆ M. Aurélien Reiter ;
- ◆ M. Benoît Franqueville-Roy, directeur associé, Byzon media ;
- ◆ M. Boris Pouvreau ;
- ◆ 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 Mayiou ;
- ◆ 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 ;
- ◆ 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 » ;

Annexe II

- ◆ M. Yann Turc-Arnoux ;

Contact presse

sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr

01 53 18 44 50