

Les enjeux de l'e-sport

Toute nouvelle technologie génère de nombreux et nouveaux usages et le monde du sport, avec le numérique, ne fait pas exception. Celui-ci fait éclore des disciplines qui répondent aux mêmes enjeux financiers, juridiques et réglementaires que les plus anciennes.

L'e-sport est une industrie nouvelle, en pleine extension, qui attire de plus en plus l'attention de diverses entreprises, mais suscite encore beaucoup de questions auprès du grand public. La plus naturelle est de tenter de savoir ce qu'est l'e-sport ? Tout d'abord, il convient de se détacher de l'image « cliché » véhiculée par les jeux vidéo, qui voudrait que l'e-sport ne soit qu'une pratique destinée aux adolescents.

En réalité, l'e-sport repose sur l'utilisation d'un support vidéoludique, c'est-à-dire un jeu vidéo, elle ne doit pas se confondre avec la pratique amatrice de jeux vidéo, au sens commun. En d'autres termes, le e-sport se différencie tout autant de la pratique du jeu vidéo que différent les pratiques amatrices et professionnelles de tout sport au sens classique.

30 % de croissance économique par an

Pour se convaincre du sérieux de ce phénomène, il suffit de regarder les quelques chiffres que nous avons à disposition :

les compétitions d'e-sport génèrent un chiffre d'affaires mondial estimé à 905,6 millions de dollars en 2018 et à 1,4 milliards en 2020. Elles suscitent de vraies évolutions : l'implication de nombreux acteurs tels que les diffuseurs de compétitions sportives, l'apparition d'équipes dédiées à l'e-sport au sein de clubs de sport professionnels (par exemple le Paris Saint-Germain et l'Olympique de Marseille en France), mais aussi l'intérêt de nombreux sponsors tel que RedBull ou encore Coca-Cola.

« **la qualification de joueur professionnel salarié de jeux vidéo compétitifs avec lequel il est possible de conclure un CDD spécifique** »

Enfin, un public de plus en plus nombreux assiste aux compétitions de e-sport en se rendant sur les lieux de compétition ou en suivant les retransmissions sur Internet. Par exemple, la dernière finale mondiale du jeu de stratégie *League of Legends* a été suivie par plus de 350 millions de personnes dans le monde.

Aujourd'hui, les meilleurs athlètes de cette industrie peuvent gagner jusqu'à plusieurs millions de dollars par an, en remportant des compétitions ou par le biais d'abonnements à leur compte, qu'ils vendent à leurs supporters sur les plateformes de *streaming*.

Une industrie déjà bien implantée en France

Face à ces enjeux financiers considérables, la loi du 7 octobre 2016 « pour une république numérique » est venue encadrer ces pratiques, qui sont de plus en plus nombreuses en France ; la plus grande compétition française étant la *Paris Games Week* dont la dixième édition se tient cette année.

Jusqu'alors, un des obstacles à l'essor de l'e-sport en France était que la plupart des compétitions entraient dans le champ d'application de l'article L.322-1 du Code de sécurité intérieure (CSI) prohibant les loteries de toute espèce. La loi du

7 octobre 2016 est venue supprimer cette interdiction en prévoyant que les compétitions de jeux vidéo échappent au champ d'application de cet article. Cette loi conditionne la qualification de joueur professionnel salarié de jeux vidéo compétitifs avec lequel il est possible de conclure un contrat à durée déterminée (CDD) spécifique, à l'existence « d'un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique ». L'employeur doit donc être agréé par l'État. Le statut du joueur professionnel e-sport salarié créé par la loi déroge aux principes du droit du travail et apparaît bien plus favorable à l'employeur qu'à l'employé.

La licéité des compétitions est également encadrée : les organisateurs

doivent procéder à une déclaration de la tenue de leur compétition de jeux vidéo auprès du service du ministère de l'Intérieur chargé des courses et jeux. Un système d'autorisation parentale conditionnant la participation des mineurs à une compétition e-sportive et les modalités d'une éventuelle rémunération sont également prévus.

Un droit encore en construction

De nombreuses questions restent en suspens, preuve en est le CDD spécifiquement créé en 2016 n'est que très peu utilisé et un débat existe autour de la reconnaissance du e-sport en tant que sport. Cependant, il est à noter que le Comité International olympique a, en juillet 2018, émis un avis favorable à la candidature du e-sport en tant que discipline olympique pour les jeux de Paris en 2024. L'e-sport sera d'ailleurs présent, pour la première fois lors d'une grande compétition sportive, lors des jeux d'Asie du Sud-Est en 2019.* Si cet essai est un succès, il y a fort à parier que cette discipline se dévoilera aux yeux du monde à Paris en 2024. Une occasion pour les acteurs de l'économie française à ne pas manquer!

* Cette compétition est organisée par le Comité international olympique, tout comme les Jeux olympiques.



Patrice Grenier
Avocat, fondateur de Grenier Avocats
Anne-Sophie Lilti
Avocate à la cour, cabinet Grenier Avocats