

This is Google's cache of <http://urgence-ifo.fr/2016/01/19/le-sport-electronique-sort-de-son-flou-juridique/>. It is a snapshot of the page as it appeared on 19 Jan 2016 17:53:04 GMT.

The current page could have changed in the meantime. [Learn more](#)

[Full version](#) [Text-only version](#) [View source](#)

Tip: To quickly find your search term on this page, press **Ctrl+F** or **⌘-F** (Mac) and use the find bar.

# DE TOUTES URGENCES

On prend le temps de vous expliquer.



Université P

[FROID](#) [CHAUD](#) [EXERCICES](#)

## Le sport électronique sort de son flou juridique

*Avec le projet de loi pour une République numérique et la mission de deux parlementaires confiée par Manuel Valls, le gouvernement prépare un cadre juridique sur l'e-sport. Une condition essentielle pour le développement en France de ce marché en expansion.*



*Une mission parlementaire va statuer sur le statut juridique des compétitions de jeux vidéo / CC Marco Verch – Flickr.*

Les compétitions de jeux vidéo sont susceptibles de se développer en France. Alors que, jusqu'à présent, le cadre juridique ne permettait pas au sport électronique de prendre totalement son essor, le premier ministre Manuel Valls a confié aujourd'hui à deux parlementaires la mission de proposer un cadre législatif et réglementaire à la compétition de jeux vidéo dans l'Hexagone. Une mission qui vient compléter l'article 42 du projet de loi pour une République numérique dont l'examen débute ce 19 janvier à l'Assemblée nationale. Son but : combler un vide juridique.

L'article 42 était une proposition du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) lors de la consultation en ligne organisée par le gouvernement. Il a d'ailleurs connu un vif succès auprès des internautes. Au total, 4 055 votes positifs ont été enregistrés en faveur de cette mesure. Comme indiqué dans l'[article additionnel](#), la loi doit permettre "l'exclusion des compétitions des « jeux d'argent en ligne » lorsque l'habileté et les combinaisons de l'intelligence prédomine sur le hasard".

*“Aux Etats-Unis, la compétition des jeux vidéo s’est rapidement organisée. Il y a des agents de joueurs, des fédérations, et des choses plus juridiques”,* explique Thierry Vallat, avocat au barreau de Paris qui s’est particulièrement intéressé à ces questions. En France, l’absence total de cadre juridique entourant ces questions est pour lui un nouvel exemple du *“droit qui court après la technologie en France”*. Ce qui a pour conséquence directe de freiner le développement de ce secteur, qui représente pourtant un marché particulièrement prometteur.

## De réels enjeux commerciaux

*“Certains sponsors ou organisateurs ont pu être réticents à s’engager dans le développement des compétitions”,* explique Maître Thierry Vallat, notamment à cause du fait de ne pas avoir d’autorisation légale encadrant ces pratiques. Or, le marché du jeu vidéo, et particulièrement du sport électronique, brasse énormément d’argent. Selon Newzoo, centre d’analyse et de recherche sur les jeux vidéo, les revenus du sport électronique pourraient atteindre 465 millions de dollars en 2017, contre 194 millions en 2014.

Mais, *“qui dit marché en expansion dit marché qui s’organise”,* selon Maître Thierry Vallat. Et l’argument économique n’a pas laissé indifférent le gouvernement. En réponse à la proposition de cet article lors de la consultation en ligne, l’Etat a notamment souligné que *“le potentiel économique de ces compétitions des produits dérivés et des droits audiovisuels mais aussi des retombées touristiques indirectes, est important”*. Les possibles recettes générées par le sport électronique sont estimées à 800 millions d’euros en 2018. Le gouvernement a d’ailleurs confiance dans le potentiel de la France de se développer dans ce secteur. Interrogé par l’AFP, le député UDI Rudy Salles, chargé de la mission par Manuel Valls, considère que *“nous sommes relativement en pointe sur le secteur des jeux vidéo, avec des écoles performantes, avec un certain nombre de créateurs de jeux vidéo de grande qualité”*.

## Assurer les droits des pro-gamers

Au-delà du poids économique que représente le secteur du e-sport, le cadre juridique est également nécessaire compte tenu du nombre important de joueurs concernés. En France, on compte 850 000 joueurs réguliers selon le gouvernement, et 100 millions de spectateurs dans le monde qui regardent les retransmissions. Or, jusqu’à présent, le vide juridique ne permettait pas de contrôler les contrats des compétiteurs, de leur assurer le respect de leur droit... *“L’idée est de calquer le modèle des compétitions sportives pour donner des garanties aux joueurs”,* explique Maître Thierry Vallat. Par exemple, si un joueur gagne un prix, et que le prix ne lui est pas remis, l’absence de cadre juridique ne lui permettait aucun recours pour le réclamer.

Mais la mise en place du cadre juridique devra également déterminer l’âge légal minimum des compétiteurs. *“Certaines autorités médicales pensent que le sport électronique peut être un danger pour les joueurs les plus jeunes”,* confie Maître Thierry Vallat, *«il faudra donc statuer autour des mineurs»*. Une réglementation essentielle à prendre en compte lorsqu’on sait que les compétiteurs sont souvent jeunes, et que les carrières des joueurs sont assez courtes. *“En général, elle dure environ cinq ou six ans, car c’est particulièrement usant. La dextérité est certainement moins bonne avec l’âge également”,* développe l’avocat.

Une carrière éprouvante physiquement qui n’est pas sans rappeler les contraintes imposées par les sports reconnus comme tel. L’analogie est d’ailleurs facile à faire entre le sport électronique et la compétition sportive. Le gouvernement le reconnaît en soulignant leurs points communs dans l’article additionnel : *“ces compétitions participent à la promotion de l’esprit d’équipe, le contrôle et le dépassement de soi”*. Mais pour l’instant, l’importance est de fixer un cadre juridique à ces compétitions car tout est à réglementer : les sponsors, les financements, les participants et même le type de jeux vidéo admis. Les propositions définitives de la mission parlementaire seront proposées d’ici juin 2016.

Natacha Delmotte

TAGGED WITH: **E-SPORT, JEUX VIDÉO, LOI**

PREVIOUS ARTICLE

[La France renforce son arsenal contre le « revenge porn »](#)

RELATED ARTICLES