

QUEL CADRE JURIDIQUE POUR L'E-SPORT ?

PAR FABRICE PERBOST*

Le sport électronique (ou « *e-sport* »), pratique d'un jeu vidéo multi-joueurs en compétition organisée, attire en France une audience toujours plus massive. Partie intégrante de la culture *geek* de pays comme la Corée du Sud où les événements d'*e-sport* remplissent des stades entiers et sont suivis par des millions de spectateurs, le phénomène n'est pas étranger à l'hexagone, puisque la France compte quelque 850 000 joueurs réguliers à des jeux comme *Call of Duty* ou *League of Legends*¹. Aujourd'hui, avec l'intervention d'éditeurs, sponsors, agents, entraîneurs, plateformes de retransmission, etc., le sport électronique tend à se professionnaliser.

Cependant, la pratique baigne encore dans un flou juridique qui n'est pas de nature à rassurer les professionnels du secteur. Pour l'heure, il n'existe en effet pas de statut juridique de joueur professionnel de jeux vidéo, comme cela existe pour les sportifs professionnels. Techniquement, la difficulté est d'intégrer sa dimension virtuelle qui le distingue des compétitions sportives traditionnelles. L'actuelle absence de régime peut s'avérer problématique à plusieurs niveaux, notamment sur le plan fiscal². Or, un cadre juridique serait bienvenu pour pérenniser cette activité.

Écartons dès à présent la question de savoir si l'*e-joueur* peut être considéré comme un artiste. Rappelons que grâce à des moyens technologiques tous les jours plus performants, le jeu vidéo offre aux joueurs des expériences de plus en plus immersives et interactives. C'est ainsi que certains jeux permettent aux joueurs de créer des contenus à l'intérieur même du jeu : avatars, objets, niveaux, etc. Il s'agit des *User Generated Contents*. Le sport électronique se prête moins aux *User Generated Contents*, plus propices aux jeux en ligne, à l'instar des jeux à univers persistants. L'*e-sport* est plutôt axé sur des parties de courte durée dans lesquelles tous les éléments du jeu sont imposés et déterminés à l'avance. Mais il n'est pas exclu que la pratique du *User Generated Content*, souvent considérée comme l'avenir du jeu vidéo, se développe dans le cadre de l'*e-sport*. Notamment par le biais de la création de personnages que le joueur pourrait doter d'une véritable identité physique et psychologique et qui pourraient, bien sûr sous condition d'originalité, être protégés par le droit d'auteur indépendamment de l'œuvre prise en elle-même. Pour l'heure, il n'est pas certain que les *User Generated Contents* puissent être considérés comme « originaux », portant l'empreinte de la personnalité de leur auteur. Bien souvent, ils ne sont que des options à choisir ou à faire fusionner sur un éventail d'éléments créés de toutes pièces par le studio de développement. Dès lors, il n'est pas concevable d'attribuer à un joueur la paternité des droits sur l'élément créé³. Mais si le joueur recourt à un véritable outil de modélisation et de

* Fabrice Perbost est avocat associé au sein du cabinet Harlay Avocats.

1 - Réponse du gouvernement à la proposition d'article additionnel du SELL dans le projet de loi pour une République numérique, <http://www.republique-numerique.fr/projects/projet-de-loi-numerique/consultation/consultation/opinions/section-2-travaux-de-recherche-et-de-statistique/les-competitions-de-jeux-video-e-sport>.

2 - Par exemple, au plan de la rémunération, les joueurs n'ont pas de régime fiscal associé et se placent souvent sous le régime auto-entrepreneur, qui les contraint à une limite de chiffre d'affaires par an (« Paris Games Week :

cinq questions sur l'e-sport », Le Monde, 29 octobre 2010).

3 - A. Pigeon-Bormans, « Les jeux vidéo et le droit », 11 juillet 2008 : <http://avocats-publishing.com/Les-jeux-video-et-le-droit>.

création, pour en faire ressortir des éléments entièrement nouveaux, il pourrait prétendre au droit d'auteur⁴. Tout dépend donc du degré de liberté laissée à l'utilisateur et de la créativité dont il fera preuve.

Ceci étant précisé, le gouvernement français a affiché la volonté de mettre en place un environnement juridique favorable au *e-sport* considérant qu'il s'agit d'un levier de croissance. Dans son projet de loi « pour une République numérique », texte participatif, un article 42 soumis en premier lieu par le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels et de loisirs) a permis de poser les bases d'un futur cadre juridique du *e-sport*. Après plusieurs modifications, le projet de loi a été adopté en première lecture le 26 janvier 2016 par l'Assemblée nationale⁵ et sera discuté au Sénat à partir du 26 avril prochain.

En vue d'enrichir le débat dans le cadre de la navette parlementaire, le premier ministre a ainsi adressé à deux parlementaires une lettre d'intention leur confiant la mission d'« analyser les enjeux économiques et sociaux de ces compétitions » et de « proposer un cadre législatif et réglementaire créant les conditions de leur développement en France »⁶. Cette mission, qui vise à faire sortir les *e-joueurs* de la clandestinité juridique, a abouti à un rapport remis le 24 mars 2016 à Axelle Lemaire⁷.

I - Les prémisses d'un statut légal de l'*e-joueur* dans le projet de loi pour une République numérique

A - L'article 42 du projet de loi précité instaure un système d'agrément délivré par le ministre chargé de la jeunesse aux organisateurs de compétition de jeux vidéo « notamment à dominante sportive » et « requérant la présence physique des joueurs ». Selon ces termes, les jeux ou compétitions organisés uniquement en ligne sont exclus du champ des compétitions d'*e-*

sport. L'*e-joueur* est donc le joueur d'un jeu vidéo qui peut être à dominante sportive, mais surtout un joueur qui doit se déplacer physiquement lors des compétitions.

Pour obtenir l'agrément, les organisateurs devront présenter des garanties relatives à l'intégrité, la fiabilité et la transparence des compétitions, ainsi qu'à la protection des mineurs, la prévention des activités frauduleuses ou criminelles et des atteintes à la santé publique.

Un arrêté du ministre chargé de la jeunesse devra être pris, afin d'établir une liste de jeux vidéo éligibles à cet agrément, et déterminera l'âge minimum légal requis pour participer à la compétition. Sur ce point, les questions de la protection des mineurs et les phénomènes d'addiction liés à la pratique des jeux vidéo seront étudiés. Le rapport parlementaire du 24 mars 2016 a suggéré de conditionner la participation des mineurs aux compétitions à une autorisation parentale « dûment éclairée par la classification PEGI du jeu utilisé », de limiter les gains remportés par les mineurs au cours de ces compétitions et de les soumettre à une obligation de consignation à la Caisse des dépôts, comme cela se pratique dans le sport ou le mannequinat pour les mineurs (propositions n° 2 et 3)⁸.

B - Le texte précise aussi la notion de jeu vidéo et de sport électronique, le qualifiant de « logiciel de loisirs, sur un support physique ou en ligne, s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées », qui fait « prédominer, dans l'issue de la compétition, les combinaisons de l'intelligence et l'habileté des joueurs, en mettant à leur disposition des commandes et des interactions se traduisant sous formes d'images animées, sonorisées ou non, et visant à la recherche de performances physiques virtuelles ou intellectuelles ». Cette définition reprend en partie la définition donnée par l'article 220 terdecies du code général des impôts (traitant du crédit-impôt accordé à certains éditeurs de jeux)⁹, y ajoutant la prédominance des combinaisons de l'intelligence et l'habileté des joueurs, ce qui

4 - A. Pigeon-Bormans, *loc. cit.*

5 - <http://www.economie.gouv.fr/republique-numerique/adoption-projet-de-loi-republique-numerique-assemblee-nationale>.

6 - Pourquoi le gouvernement veut développer l'E-sport, Challenges, 20 janvier 2016 : <http://www.challenges.fr/high-tech/jeux-video/20160119.CHA4074/pourquoi-le-business-tres-rentable-de-l-e-sport-in-teresse-le-gouvernement.html>.

7 - R. Salles, J. Durain, *E-sport, la pratique compétitive du jeu vidéo*, Rapport intermédiaire, mars 2016.

8 - R. Salles, J. Durain, *loc. cit.*

9 - Article 220 II. terdecies du Code général des impôts : « Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non ».

permet de les distinguer clairement des jeux de hasard. Ainsi, un *e-joueur* doit faire preuve de réelles capacités de concentration, de rapidité et de stratégie et ne saurait faire reposer sa victoire sur les aléas du hasard et/ou un sacrifice financier. Selon M. Luc Belot, rapporteur, l'exhaustivité de cette définition permet aussi, notamment, de pouvoir écarter du cadre du sport électronique les jeux de poker scénarisés qui pourraient s'en rapprocher¹⁰.

À cet égard, on notera la volonté du législateur d'éviter toute confusion avec les jeux de hasard qui sont soumis à la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 et à la régulation de l'ARJEL (Autorité de régulation des jeux en ligne). En effet, lors de son audition au cours des débats parlementaires, l'ARJEL avait souligné que les compétitions de jeux vidéo comportent toutes une part de hasard¹¹. La clarification devait donc s'imposer pour éviter que la prohibition des jeux de hasard ne puisse être mise en doute et que le sport électronique tombe sous le coup de cette loi. C'est la raison pour laquelle le projet de loi énonce que les compétitions d'*e-sport* bénéficiant de l'agrément échappent aux dispositions relatives aux jeux d'argent prohibés, précisées aux articles L. 322-1 à L. 322-2-1 du code de la sécurité intérieure. Le rapport parlementaire est en ligne avec cette approche¹². En revanche, dès lors qu'un jeu vidéo mêlerait les deux aspects – habileté et combinaison de l'intelligence ainsi que sacrifice financier (par exemple afin d'augmenter les compétences de son avatar) – ou constituerait purement et simplement une forme de loterie sous l'apparence d'une compétition de jeu vidéo, il devrait en toute logique être soumis à la loi du 12 mai 2010 et à la régulation de l'ARJEL.

II - L'e-joueur doit-il être considéré comme un sportif ?

A - La difficulté du droit français tient à ce qu'il ne définit pas le sport ni le sportif ; il recourt à la notion de « *disciplines sportives* » au sens de l'article L. 131-1 du code du sport, autour desquelles des fédérations sportives

peuvent être constituées, afin d'en organiser la pratique. Ces fédérations sont les moteurs de développement du sport en France. Elles sont soumises à un agrément délivré de façon discrétionnaire par le ministre chargé des sports.

La jurisprudence administrative a précisé les contours de la notion de discipline sportive. Par exemple, s'agissant du bridge, le Conseil d'État a considéré qu'il ne s'agissait que d'une activité de loisir mobilisant des facultés intellectuelles, et non une activité physique, ni une discipline sportive¹³. Il a par la suite défini la notion de discipline sportive « *comme une activité qui s'adresse à des personnes qui recherchent la performance physique au cours de compétitions organisées de manière régulière et sur la base de règles bien définies* »¹⁴. Il y a donc trois conditions à la qualification de discipline sportive : la performance physique, le caractère organisé des compétitions de manière régulière et les règles bien définies¹⁵. L'appréciation doit suivre la méthode du faisceau d'indices, les conditions n'étant pas cumulatives. On note à cet égard une certaine souplesse dans cette appréciation discrétionnaire (par exemple, contrairement au bridge, les échecs se sont vus reconnaître la qualification de sport¹⁶), qu'il serait aisé de faire évoluer.

Pour autant, la fédération française des jeux vidéo en réseau (FFJVR) s'est vue refuser l'agrément du ministre chargé des sports, le 24 août 2007, au prétexte que la pratique du jeu vidéo revêt un caractère ludique, et qu'elle ne saurait être qualifiée d'activité « *physique et sportive* » en ce que les efforts déployés ne tendent pas à la performance physique¹⁷.

Sans aller jusqu'à assimiler l'*e-sport* au sport, il semble que le législateur souhaite faire évoluer cette position en tenant compte de la spécificité propre du jeu vidéo. À l'article 42 II. du projet de loi pour une République numérique, il fait référence à la jurisprudence du Conseil d'État, tout en l'adaptant, en évoquant

10 - Examen du projet de loi pour une République numérique, jeudi 14 janvier 2016, Compte rendu n°38, <http://www.assemblee-nationale.fr/14/cr-cloi/15-16/c1516038.asp>.

11 - Exposé de l'amendement n°CL593 (2° rectification) au projet de loi pour une République numérique, présenté par M. Belot, rapporteur.

12 - R. Salles, J. Durain, *loc. cit.*

13 - Conseil d'État, 26 juillet 2006, n° 285529, Fédération Française de Bridge.

14 - Conseil d'État, 3 mars 2008, n° 308568, Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisir.

15 - Gaylor Rabu, « L'e-sport, un sport ? », Petites affiches, 29 octobre 2013 n°216, p. 4.

16 - Arrêté du 19 janvier 2000 relatif à l'agrément de l'association dite « Fédération française des échecs ».

17 - Ministère de la santé, de la jeunesse et des sports, Direction des Sports, Décision de refus d'agrément, 24 août 2007.

« la recherche des performances physiques virtuelles ou intellectuelles ». À condition d'intégrer la dimension virtuelle ou intellectuelle des performances mobilisées dans un jeu vidéo, le critère de la « performance physique » de la jurisprudence administrative pourrait donc être satisfait.

Les deux autres critères du faisceau d'indices (celui des compétitions organisées de manière régulière et celui des règles bien définies) n'auraient, *a priori*, aucune difficulté à être remplis. Bien souvent, les compétitions sont régulièrement organisées (par exemple l'*Electronic Sports World Cup* compte entre trois et cinq éditions annuelles sur des jeux récurrents comme *Call of Duty* ou *FIFA*)¹⁸, et les organisateurs, en coopération avec les éditeurs des jeux vidéo en question, s'accordent sur des réglementations communes à appliquer lors des tournois.

En toute hypothèse, comme le relève le rapport parlementaire du 24 mars 2016, l'absence d'une telle fédération pourrait être palliée par la constitution d'une commission spécialisée au sein du comité national olympique du sport français (CNOSF) qui disposerait des mêmes pouvoirs, conformément à l'article L. 131-19 du code du sport¹⁹.

L'assujettissement du sport électronique au code du sport pourrait dynamiser le secteur du jeu vidéo et rassurer les professionnels, tout en garantissant un meilleur encadrement des pratiques (lutte contre le dopage, lutte contre les addictions, etc.). Sans renoncer aux spécificités inhérentes au jeu vidéo, il permettrait notamment de délivrer des visas et bourses d'études, de donner une base juridique aux revenus des « cyber-athlètes » et à leurs relations avec leurs équipes. Car aujourd'hui, en France, les *e-joueurs* sont rémunérés par les prix qu'ils remportent ainsi que par les financements de leurs sponsors, mais aucune disposition légale n'encadre leurs revenus. À l'inverse, l'Amérique du Nord est souvent mise en avant comme exemple de législation favorable au *e-sport*, reconnaissant le statut de joueur professionnel. Par exemple, les États-Unis délivrent des visas pour les joueurs professionnels de l'*e-sport*, les assimilant à des sportifs professionnels, ce qui

facilite leur venue sur le territoire américain pour participer à des compétitions²⁰.

Suivant cet exemple et afin de ne pas fermer le marché français, le rapport parlementaire a suggéré de mettre en place une politique de visa adaptée pour les *e-sportifs* professionnels²¹.

Le recours à la législation sur le sport permettrait également de créer des fédérations qui pourraient exploiter et organiser les compétitions, délivrer des licences d'agents²² et organiser les règles du jeu qu'elles édictent. Reste à savoir si le législateur préférera mettre sur pied un régime spécifique de l'*e-sport* créé de toute pièce, ou bien un régime hybride mêlant droit du sport et dispositions spécifiques.

En sa proposition n° 6, le rapport parlementaire recommande de mettre en place un contrat de travail adapté aux spécificités de l'*e-sport*, estimant que l'absence de contrat de travail spécifique est défavorable aux joueurs et aux équipes. Il est en conséquence proposé de rendre applicable à l'*e-sport* pratiqué de façon professionnelle le CDD spécifique du sportif et de l'entraîneur professionnel (articles L. 222-2 à L. 222-6 du code du sport).

Afin de parfaire la professionnalisation et la sécurisation de l'activité des compétitions de jeux vidéo, la proposition n° 9 du rapport préconise de « clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenus lors de la participation à des compétitions »²³.

B - En tout état de cause, l'*e-joueur* n'en demeure pas moins un joueur. Il doit dès lors obéir aux règles de fonctionnement du monde virtuel auquel il joue, édictées, appliquées et imposées par l'éditeur du jeu vidéo, en particulier par le biais du contrat de licence utilisateur final (ou « CLUF »)²⁴.

C'est dans ce contrat d'adhésion, qui ne laisse aucune marge à la négociation, que sont inscrits l'ensemble des droits et devoirs du joueur. L'éditeur, ayant toute liberté pour déterminer les règles régissant son univers virtuel,

18 - <http://www.eswc.com/fr/page/about>.

19 - R. Salles, J. Durain, *loc. cit.*

20 - <http://www.visapro.com/p1-visa/p1-visa-for-esport.asp>.

21 - R. Salles, J. Durain, *loc. cit.*

22 - Au sens de l'article L. 222-6 du code du sport, c'est-à-dire l'activité de « mettre en rapport les parties intéressées à la conclusion d'un contrat relatif à l'exercice rémunéré d'une activité sportive ».

23 - R. Salles, J. Durain, *loc. cit.*

24 - Benjamin Cardella, *Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique*, thèse soumise le 10 janvier 2012.

fixe les règles du jeu, notamment concernant la triche, les rapports entre utilisateurs (par exemple sur la liberté d'expression et ses limites), les conditions d'âge et de contrôle parental, les conditions d'utilisation du compte utilisateur, les sanctions attachées aux manquements à ce code de conduite.

Par exemple, les conditions d'utilisation de *Electronic Arts*, éditeur de la série de jeux *FIFA*, informent l'utilisateur que « Vous agissez en violation des conditions d'utilisation, si EA estime, à sa seule discrétion, que vous commettez les actions suivantes : (...) harceler, menacer, mettre dans l'embarras, arroser de spams ou faire quoi que ce soit d'inconvenant envers un autre joueur (...), utiliser et faire connaître l'existence de programmes d'exploitation de bugs et/ou de codes de triches »²⁵. Les sanctions associées sont à la discrétion de l'éditeur qui peut bannir l'utilisateur ou supprimer son compte.

De même, le CLUF de *Riot Games* éditeur de *League of Legends*, dispose d'un code de conduite en son article VI, où l'on peut y lire que « Le code de conduite n'est en aucun cas exhaustif et *Riot Games* se réserve le droit de modifier à tout moment le code de conduite et de prendre des mesures disciplinaires appropriées, y compris mettre fin au compte et l'effacer (...) même si le comportement répréhensible qui en est la cause n'est pas spécifiquement listé dans ce document. En plus de ce code de conduite, référez-vous au code de l'avocat pour plus de renseignements concernant le comportement exemplaire à adopter dans le jeu »²⁶. Les comportements prohibés concernent par exemple la publication de contenus jugés offensants par *Riot Games*, la triche ou le fait de profiter d'un bug, ou encore le fait de se déconnecter pendant une partie en cours, etc. Les sanctions sont, à la discrétion de l'éditeur, la suspension, les annulations ou les suppressions de compte.

Précisons que ces CLUF sont, bien entendu, soumis au droit de la consommation. Or, bien souvent, ils contiennent des stipulations susceptibles d'être considérées comme déséquilibrées au sens du droit de la consommation²⁷. Il en est ainsi de la clause de modification unilatérale et automatique laissée à la discrétion de l'éditeur

que l'on retrouve fréquemment²⁸. Ce type de clause visant à réserver au professionnel la possibilité de modifier unilatéralement les termes du contrat a déjà pu être considéré comme abusif par les tribunaux français, au sens de l'article R. 132-2 du code de la consommation²⁹, dès lors que la clause est trop ambiguë ou imprécise sur le caractère substantiel ou non des éléments soumis à cette modification³⁰.

Un jeu vidéo pratiqué en compétition de sport électronique se voit donc appliquer à la fois les CLUF ainsi que les règles du tournoi fixées par les organisateurs, de concert avec les éditeurs de jeux. Sans être astreint à des règles supérieures érigées par une fédération, l'e-joueur doit contractuellement accepter les règles fixées par les organisateurs des compétitions et les éditeurs.

En conclusion, c'est donc aujourd'hui l'autorégulation qui prime en matière d'e-sport en attendant d'éventuelles avancées législatives. Rappelons enfin que, dans le cadre du projet de loi « pour une République numérique », les députés ont pour l'instant légiféré *a minima*. Il n'en demeure pas moins que l'article 42 constitue indéniablement une première étape dans la construction d'un régime juridique du sport électronique, qui sera sans aucun doute enrichi par les conclusions du rapport parlementaire.

25 - <http://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/fr/PC/>.

26 - <http://euw.leagueoflegends.com/fr/legal/termsfuse>.

27 - Johanna Dong, *Jeu vidéo 2.0: Far West du droit d'auteur*, Communication Commerce électronique n° 2, Février 2010, Alerte 13.

28 - Conditions d'utilisation de la société *Activision* (éditeur de *Call of Duty*), en vigueur depuis 2012, qui précisent à l'article 20 : « *Activision* se réserve le droit, à sa seule discrétion, de changer, modifier, amender, étendre ou supprimer les termes et conditions du présent accord à tout moment, prenant effet avec ou sans préavis ; à condition, toutefois, qu'*Activision* divulgue les modifications importantes (leur importance étant déterminée à la seule discrétion d'*Activision*) (...) » (<https://www.activision.com/fr/legal/terms-of-use>). Celles de *Electronic Arts* disposent quant à elles : « Vous vous engagez à consulter périodiquement [terms.ea.com/fr](https://www.ea.com/fr) pour vous tenir au courant des nouvelles informations et conditions d'utilisation des services EA. EA est libre de modifier à tout moment les conditions d'utilisation ».

29 - Aux termes de l'article R. 132-2 du code de la consommation : « Dans les contrats conclus entre des professionnels et des non-professionnels ou des consommateurs, sont présumées abusives au sens des dispositions du premier et du deuxième alinéas de l'article L. 132-1, sauf au professionnel à rapporter la preuve contraire, les clauses ayant pour objet ou pour effet de : (...) 6° Réserver au professionnel le droit de modifier unilatéralement les clauses du contrat relatives aux droits et obligations des parties (...) ».

30 - Par exemple, CA Versailles, 15 septembre 2015, 1^{re} chambre, 1^{re} section, n° 04/05564.