



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

IGÉSR

INSPECTION GÉNÉRALE
DE L'ÉDUCATION, DU SPORT
ET DE LA RECHERCHE

Rapport à madame la ministre des Sports et des jeux Olympiques
et Paralympiques

Quelle gouvernance pour le développement du sport en France ?

N° 23-24 133B - mai 2024

*Inspection générale de l'éducation,
du sport et de la recherche*

Quelle gouvernance pour le développement du sport en France ?

Mai 2024

Laurence LEFÈVRE

Rémy GICQUEL

Éric QUENAULT

*Inspecteurs généraux de l'éducation,
du sport et de la recherche*

SOMMAIRE

| | |
|---|-----------|
| Synthèse | 1 |
| Liste des préconisations..... | 4 |
| Introduction | 5 |
| 1. Un écosystème complexe et fragile aux enjeux persistants et au contexte renouvelé..... | 6 |
| 1.1. Un phénomène croissant caractérisé par un écosystème complexe présentant une chaîne de valeur fragile..... | 6 |
| 1.1.1. <i>Dans le cadre d'une pratique massive du jeu vidéo, une croissance très rapide du sport.....</i> | <i>7</i> |
| 1.1.2. <i>Un écosystème économique marqué par le double monopole des éditeurs et des diffuseurs.....</i> | <i>8</i> |
| 1.1.3. <i>Une fragilité « native » des clubs aux caractéristiques très différentes de celles du sport traditionnel</i> | <i>13</i> |
| 1.2. Malgré quelques avancées, des enjeux persistants communs aux principaux rapports et stratégies rendus publics depuis 2015 | 15 |
| 1.2.1. <i>Des avancées principalement économiques très structurantes</i> | <i>15</i> |
| 1.2.2. <i>Mais, des problématiques persistantes... ..</i> | <i>17</i> |
| 1.3. Un contexte renouvelé..... | 24 |
| 1.3.1. <i>L'émergence d'une structuration européenne</i> | <i>24</i> |
| 1.3.2. <i>Un contexte international élargi</i> | <i>26</i> |
| 1.3.3. <i>Des atouts à rendre visibles</i> | <i>26</i> |
| 1.3.4. <i>La prévention des risques de dérives à développer : inclusion, prévention du cyberharcèlement et du dopage</i> | <i>27</i> |
| 1.3.5. <i>Le supportérisme.....</i> | <i>28</i> |
| 1.3.6. <i>L'arrivée du Web3 et la problématique des jeux à objets numériques monétisables à anticiper</i> | <i>28</i> |
| 2. Une gouvernance à repenser | 29 |
| 2.1. L'État a laissé les acteurs privés en première ligne au risque de créer des ambiguïtés par rapport à la vocation de France Esports..... | 29 |
| 2.1.1. <i>France Esports, conçue comme un « parlement du sport », occupe une place institutionnelle de premier plan.....</i> | <i>29</i> |
| 2.1.2. <i>France Esports au rendez-vous des objectifs compte tenu de ses moyens.....</i> | <i>30</i> |
| 2.2. Un modèle de gouvernance au final lacunaire | 31 |
| 2.2.1. <i>France Esports atteint ses limites.....</i> | <i>31</i> |
| 2.2.2. <i>Une gouvernance au sein de l'État à organiser.....</i> | <i>33</i> |
| 2.2.3. <i>Une structuration territoriale balbutiante</i> | <i>34</i> |
| 2.3. Quel « cahier des charges » pour une « bonne gouvernance » ? | 35 |
| 2.3.1. <i>Une gouvernance par enjeu, dans le cadre d'une corégulation avec des acteurs clairement positionnés malgré leur interdépendance, avec un État « subsidiaire »</i> | <i>35</i> |
| 2.3.2. <i>Trois enjeux principaux qui font consensus à quelques nuances près.....</i> | <i>37</i> |
| 3. Les pistes et scénarii d'évolution..... | 39 |
| 3.1. Les scénarii non retenus..... | 39 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.1. <i>Le modèle fédéral issu du code du sport ne convient pas au esport bien que la pratique esportive ressemble à la pratique sportive</i> | 39 |
| 3.1.2. <i>Une structure unique de gouvernance ne semble pertinente, ni dans l'hypothèse d'une association, ni dans celle d'une agence</i> | 42 |
| 3.2. Les modalités de mise en œuvre d'une gouvernance par enjeux, en trois blocs, inspirée de la notion de corégulation | 44 |
| 3.2.1. <i>Une structuration explicite de la filière économique du esport sous l'impulsion des ministères chargés de l'économie, des sports et de la culture</i> | 44 |
| 3.2.2. <i>Une régulation et une réglementation de la pratique sans créer de droit spécial</i> | 46 |
| 3.2.3. <i>Un développement territorial organisé dans le cadre d'un appel à projet co-porté par les directions de la jeunesse et des sports</i> | 48 |
| 3.2.4. <i>Une fonction de délégué interministériel créée pour trois ans afin d'accompagner la montée en puissance de la nouvelle gouvernance et la maturation de l'ensemble des parties prenantes</i> | 49 |
| Conclusion | 51 |
| Annexes | 53 |

SYNTHESE

Le sport (ou « *electronic sport* »), né dans les années 70, consiste en la pratique compétitive du jeu vidéo ; cette pratique a pris son essor dans les années 2010, avec le développement des réseaux sociaux.

À l'intersection de trois champs principaux, ceux de la culture, de l'économie numérique et de la pratique compétitive, il s'agit d'un phénomène de société massif concernant 35 % des jeunes de 15 à 24 ans, et dont certains journalistes et chercheurs ont fait une spécialité.

Pour le code de la sécurité intérieure, lorsqu'il s'appuie sur une inscription payante et qu'il donne lieu à des gains financiers, le sport est un jeu d'argent et de hasard, par nature interdit, mais autorisé par dérogation pour les compétitions physiques de jeu vidéo, dans des conditions établies par la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

Dans le sillage de l'adoption de cette loi très importante pour le secteur, une association, France Esports, s'est créée pour assurer la défense des intérêts du sport, et le gouvernement s'est doté en 2019 d'une feuille de route interministérielle fondatrice de la stratégie nationale « 2020-2025 ». Cette stratégie vise le développement compétitif, économique et social du sport. Deux rapports ultérieurs ont précisé les besoins de développement du sport, et proposé des pistes d'évolution de sa gouvernance¹. Cependant, la stratégie gouvernementale est peu appropriée par les administrations, et les acteurs du sport ont ainsi récemment mis en exergue le souhait d'un cadre plus formalisé pour le dialogue avec l'État afin d'être mieux accompagnés. C'est dans ce contexte que l'IGÉSR a été saisie par la ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques pour aborder la question de la gouvernance du sport.

Dans une première partie qui décrit avec précision l'écosystème sportif, la mission note à la fois l'essor de la pratique, et les bons résultats sportifs français. Toutefois, malgré quelques avancées principalement de nature économique, de nombreuses problématiques sociales perdurent, dont il faut désormais se saisir dans un contexte renouvelé caractérisé notamment par une prise de position du Parlement européen.

En matière économique, outre la dérogation à la qualification de jeux d'argent et de hasard pour les tournois en présentiel, prévue par la loi pour une République numérique, il faut signaler les avancées récentes relatives à l'adoption d'un taux de TVA à 5,5 % pour les manifestations sportives, et à l'extension de l'éligibilité du dispositif du « passeport talent » à certains joueurs professionnels ou entraîneurs étrangers. La loi pour une République numérique a également créé un contrat ad hoc pour les joueurs professionnels, et organisé une protection des joueurs mineurs. Enfin, récemment l'obligation de contrôle de l'honorabilité des dirigeants et encadrants a été instaurée par la loi n° 2022-296 du 2 mars 2022 visant à démocratiser le sport en France.

Cependant, certaines problématiques signalées par les différents rapports précités persistent. Évoluant entre le double monopole des éditeurs de jeux et des diffuseurs de contenus, les clubs et joueurs présentent un modèle économique très vulnérable. Le contrat pour les professionnels du sport n'est pas opérant, les clubs et joueurs préférant se placer sous le statut moins protecteur d'autoentrepreneur ; le contrôle de l'honorabilité des encadrants ne l'est pas non plus. Par ailleurs, les risques de dérives de la pratique sportive ne sont pas régulés (risques d'addiction, de dopage, de cyberharcèlement...) et les atouts du sport ne sont pas mis en valeur (stimulation des fonctions cognitives, coopération, rapidité de réaction...). Enfin, malgré l'émergence récente d'un titre « d'animateur sport », il n'y a aucune obligation de formation pour encadrer les activités de sport.

La position récente du Parlement européen sur le sport invite à accélérer la structuration du sport en France. Pour le Parlement européen, le sport consiste en l'utilisation compétitive d'un produit économique dont la propriété intellectuelle appartient aux éditeurs de jeux vidéo. Il n'est pas un sport, et son développement doit être encouragé autour des axes suivants : pérennité de la filière économique par l'amélioration de la solvabilité des clubs, la prévention des risques de dérives tout comme la mise en avant des atouts, et le développement territorial.

¹ Denis Masségli, député (juillet 2019). Communication du groupe de travail sur l'e-sport. Étude du « *Pôle interministériel de prospective et d'anticipation des mutations économiques* » (PIPAME) publiée par la direction générale des entreprises, (juin 2021). « *Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport* ».

La deuxième partie du rapport analyse la gouvernance actuelle et en conclut que l'État a laissé les acteurs privés en première ligne, créant des ambiguïtés dans les rôles et capacités d'organismes tels que France Esports. Elle présente la gouvernance actuelle comme lacunaire et propose un « cahier des charges pour une bonne gouvernance », centrée sur trois enjeux principaux et reposant sur une corégulation publique / privée sous la coordination d'un délégué interministériel.

L'action de l'association France Esports, initialement créée comme un « Parlement du sport » ayant vocation à regrouper l'ensemble des parties prenantes, n'a pas été complétée par l'action des administrations alors que certains sujets nécessitaient une intervention de l'État.

En matière économique, la mobilisation des investisseurs publics est restée très limitée bien que le sport soit porteur d'innovations technologiques. L'hypothèse de structurer le secteur sur le modèle d'une véritable filière industrielle intégrant une spécificité culturelle et « sportive », prévue par la feuille de route 2020-2025, et dont l'intérêt a été rappelé par les rapports sur le sport, est restée lettre morte jusqu'à très récemment où l'avenant au contrat de filière sport prévoit « *de faciliter l'alignement entre sport et sport pour l'accès à des mesures de facilitation ou d'accès à des financements et d'aligner les exigences en matière de formation et de financement croisé.* »

En matière éducative et sociale, les administrations se sont peu mobilisées. Malgré la création très récente d'une « *task force* » interministérielle qui s'est réunie une fois, en définitive, France Esports et quelques associations spécifiques, ont été laissées en autonomie sur des sujets de politique publique comme le double projet, la mise en place d'une filière d'accession à la haute performance, la relation avec l'éducation nationale, ou bien sur des sujets d'ordre public comme le sexisme, la prévention du dopage ou la manipulation des compétitions...

Le développement territorial est très inégal compte tenu de nombreuses questions laissées sans réponse, non seulement le contrôle de l'honorabilité ou de la formation des encadrants, mais aussi de la question de la relation aux éditeurs, alors que de nombreux élus sont conscients que l'appropriation du sport serait une bonne opportunité pour nouer des liens entre générations.

France Esports, conçue comme un groupe d'intérêt, est récemment confrontée à une crise de gouvernance alors que sous l'impulsion de certains de ses adhérents, elle n'a pas démerité compte tenu de ses moyens. Sa capacité d'action est limitée, et ses membres qui sont aussi des acteurs économiques sont placés, du fait de leur action associative, en situation de conflit d'intérêt.

Face à des administrations peu mobilisées et une association affaiblie, il est clairement apparu à la mission, qu'aucun acteur n'aurait la légitimité et ne serait en capacité de promouvoir une stratégie nationale du sport devant se déployer autour d'enjeux économiques, sociaux et territoriaux. C'est pourquoi, le rapport a retenu un modèle de gouvernance par enjeux fondée sur une corégulation publique-privé, et coordonnée par un « chef d'orchestre » capable de structurer un dialogue permanent de nature à rendre visible et à assurer le suivi d'une stratégie commune. Pour la mission, cette fonction devrait être assurée par un délégué interministériel nommé par l'État.

La troisième partie explore les différentes options évoquées pour l'avenir de la gouvernance du sport, repoussant le modèle fédéral sportif traditionnel, redouté par les acteurs, ainsi qu'une structure de gouvernance unique de type « agence ». Elle décrit les modalités de corégulation des trois enjeux principaux à appréhender : une structuration économique fondée sur une responsabilisation des acteurs, une régulation de la pratique sans droit spécial, et un développement territorial sous mandat de l'État. Enfin, elle précise les leviers et modalités d'exercice du délégué interministériel.

Le débat autour de la comparaison entre « sport » et « sport » n'est pas récent puisqu'il remonte à l'apparition du terme « sport », vraisemblablement impropre ; le modèle fédéral n'est pas adapté au sport, fondé sur l'exploitation d'un jeu vidéo dont la propriété intellectuelle appartient aux éditeurs lesquels adaptent régulièrement leurs règles pour en maintenir l'attractivité.

Une gouvernance nationale de nature associative n'est pas appropriée non plus, compte tenu des enjeux actuels prégnants dans le domaine de l'État, et des risques juridiques inhérents à la participation des représentants des pouvoirs publics à une association.

La solution de l'agence, conçue comme un démembrement de l'État, ne paraît pas pertinente pour assurer la gestion ou la régulation d'un secteur économique qui n'est pas encore mature.

Le rapport confirme en conséquence la pertinence de l'hypothèse intermédiaire évoquée par la lettre de mission : un « comité national du sport » préparé par un délégué interministériel accompagnant et rendant compte de la mise en œuvre des trois enjeux précités. Ce comité national pourrait être copiloté par les ministres chargés des sports, de la culture et de l'économie ; il aurait pour mission de concevoir et de d'assurer le suivi d'une stratégie dont la mise en œuvre serait partagée en toute transparence.

En matière économique, le rapport préconise une structuration fondée sur une responsabilisation de ses acteurs : éditeurs, clubs, joueurs, organisateurs et diffuseurs. Il souligne l'intérêt de l'avenant au contrat de filière sport signé le 13 mars 2024, avec les ministères des sports et de l'économie, et suggère que les acteurs économiques s'accordent, notamment sur une évolution du partage de la valeur du spectacle sportif, afin d'engager un travail construit avec l'État. Pour activer la filière économique, un délégué général de filière économique du sport pourrait être désigné par ses acteurs avec un amorçage financier par l'État. À terme, un contrat de filière sport pourrait être finalisé englobant également le ministère de la culture.

En matière éducative et de régulation de la pratique, le rapport préconise de transférer « à la carte », certaines réglementations ou régulations du sport, ou bien de la culture, ou bien du secteur de la régulation des jeux, et de les compléter, si nécessaire uniquement, par l'apport de réglementations *ad hoc*. Ce secteur étant hybride, lorsque des réglementations sectorielles existent, il est possible de le réguler sans droit spécial, ni administration spéciale. Sont ainsi transférables les actions des régulateurs du sport, par voie législative pour l'agence française de lutte contre le dopage, certaines dispositions de soutien du domaine sportif, ou bien de certains financeurs dans le cadre de leurs interventions innovantes. Le délégué interministériel devra être particulièrement vigilant à la mobilisation des administrations de l'État en faveur de cette approche.

Enfin, en matière territoriale, un mandat de l'État apparaît nécessaire ; le rapport recommande donc de lancer un appel à candidature pour retenir à titre expérimental pour quatre ans, une structure associative ou un groupement apte à favoriser un développement sain et responsable du sport.

Dans la phase de montée en puissance de cette nouvelle gouvernance, dont la durée est estimée à trois ans environ, le rapport préconise que le délégué interministériel ne dépende pas d'une administration identifiée. Mais, à l'issue de cette période, si la fonction est confirmée, un rattachement du délégué interministériel à une direction d'administration centrale pourrait se concevoir.

Enfin, le rapport affirme que sa proposition constitue un point de stabilité pertinent dans le contexte actuel, mais rappelle que la position du comité international olympique (CIO) n'est pas stabilisée en matière de sport dont le champ est pour le moment restreint à celui des sports virtuels. En conclusion, pour la mission, si le CIO aborde dans l'avenir la question du sport dans un sens extensif, en concertation avec les éditeurs, il est possible que la question de l'opportunité de création d'une fédération délégataire se pose.

Liste des préconisations

Recommandation n° 1 : Étendre le périmètre de l'observatoire du sport pour mieux apprécier la valeur économique et sociale de cette pratique.

Recommandation n° 2 : Publier une circulaire spécifique des ministères chargés de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et des sports, en faveur du double projet et du soutien à l'accession au très haut niveau pour les sportifs.

Recommandation n° 3 : Établir un bilan de la disposition législative relative au contrat de travail des joueurs professionnels dans la perspective d'une discussion plus large sur les « revenus » intégrant les questions de fiscalité et de droit à l'image.

Recommandation n° 4 : Donner une suite au diagnostic réalisé dans le cadre de France 2030 en proposant des modules de formations sportives financièrement accessibles à tous et permettant une évolution professionnelle.

Recommandation n° 5 : Créer, à court terme, un diplôme de référence reconnu d'animateur de sport et promouvoir, le cas échéant, une mention complémentaire de bacs professionnels.

Recommandation n° 6 : Demander à France Esports de modifier ses statuts pour prévoir *a minima* que les membres du conseil d'administration établissent une déclaration d'intérêt.

Recommandation n° 7 : Recruter un délégué général de filière économique, en partie et provisoirement, financé par l'État.

Recommandation n° 8 : Mobiliser pour le sport, la compétence de la délégation interministérielle aux grands événements sportifs.

Recommandation n° 9 : Coordonner les aides innovantes de l'agence nationale du sport, et d'autres ministères en faveur du sport.

Recommandation n° 10 : Étendre au sport, par la voie législative, le périmètre de l'Agence française de lutte contre le dopage.

Recommandation n° 11 : Lancer un appel à candidature pour retenir, à titre expérimental, pour quatre ans, une structure associative ou un groupement ayant mandat de développer le sport dans le cadre d'un label « auto-porté ».

Recommandation n° 12 : Pour une durée initiale de 3 ans, créer un poste de délégué interministériel au sport chargé notamment de préparer un comité national pour le sport.

Introduction

Comme le sport moderne, le esport² (ou *electronic sport*) est né au Royaume-Uni en 1970 lors du premier tournoi organisé à Oxford³. Cette compétition s'intitulait : « *The intergalactic Space War* » réunissant 24 joueurs sur PDP-10, un jeu de vaisseau, avec un prix à la clé.

Le esport consiste en la pratique compétitive du jeu vidéo⁴. À l'intersection de trois champs principaux, ceux de la culture, de l'économie numérique et de la pratique compétitive, le esport peine à être appréhendé alors qu'il concerne 35 % des jeunes de 15 à 24 ans.

Le esport, phénomène de société, est un segment du « *gaming* », ou pratique du jeu vidéo, qui concerne 53 % des français. Pour le code de la sécurité intérieure, lorsqu'il s'appuie sur une inscription payante et qu'il donne lieu à des gains financiers, le esport est qualifié de jeu d'argent et de hasard, par nature interdit, mais autorisé par dérogation pour les compétitions physiques de jeu vidéo, dans des conditions établies par la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

Dans le sillage de l'adoption de cette loi, et sous l'égide du secrétariat d'État au numérique, une association, France Esports, s'est créée pour assurer la défense des intérêts du esport qui fait l'objet depuis 2019 d'une feuille de route interministérielle fondatrice de la stratégie nationale « 2020-2025 »⁵ évoquée à plusieurs reprises par le Président de la République.

Cette stratégie vise le développement compétitif, économique et social du esport. Elle est toutefois peu appropriée par les administrations alors que la culture du esport s'étend au sein de la jeunesse, inspirant les domaines des réseaux sociaux⁶, le secteur de l'habillement ou de la production audiovisuelle. Les acteurs du esport ont ainsi récemment mis en exergue le souhait d'un cadre plus formalisé pour le dialogue avec l'État.

C'est dans ce contexte que l'IGÉSR a été saisie, le 14 décembre 2023, par la ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques pour aborder la question de la gouvernance du esport. La mission composée de trois inspecteurs généraux désignés le 19 décembre 2023⁷ et le 4 janvier 2024⁸, a découvert un domaine complexe aux acteurs ambivalents par rapport aux pouvoirs publics, revendiquant en même temps reconnaissance, soutien et laisser-faire.

Un domaine complexe fédérant, à travers les réseaux sociaux, des communautés enthousiastes et très nombreuses de spectateurs dans un processus d'affiliation aux joueurs, aux clubs ou aux influenceurs qui les supportent.

Un domaine complexe présentant une croissance rapide et un modèle économique dominé par les éditeurs de jeux et les diffuseurs ; un domaine caractérisé par une vulnérabilité des clubs esportifs.

Un domaine à enjeux, parce que, comme le sport et comme toute pratique sociale, il présente des atouts et des risques pour les joueurs amateurs et professionnels, les risques justifiant à eux seuls l'implication de l'État au sein de l'écosystème esportif.

² L'orthographe de « esport » n'étant pas stabilisée, la mission a adopté l'orthographe de la lettre de saisine ministérielle pour parler de esport en général, mais elle a utilisé, sans modification, l'orthographe utilisé dans les noms des structures ou les citations.

³ « *Gaming campus* » (5 février 2024), création des tournois de jeux vidéo. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-tournois-de-jeux-video-desport.html#:~:text=L'esport%20na%C3%A9t%20en%201970,jamais%20cr%C3%A9%C3%A9%20organ%C3%A9%20C3%A0%20Oxford>

⁴ France Esports définit ainsi le esport : « *L'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire d'un support électronique, et principalement le jeu vidéo.* » <https://www.france-esports.org/esport-pratiques-et-disciplines/>

⁵ https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/numerique/grands-dossiers/esport/strategie-esport_2020-2025.pdf

⁶ Avec par exemple, la diffusion de « discord » en milieu professionnel.

⁷ Mme Laurence Lefèvre (pilote) et M. Rémy Gicquel, inspecteurs généraux de l'éducation du sport et de la recherche.

⁸ M. Éric Quenault, inspecteur général, désigné à la suite de sa nomination le 1^{er} janvier 2024.

Un domaine à enjeux face à l'arrivée massive du fonds souverain d'Arabie saoudite qui entend faire du sport l'un des atouts de sa stratégie d'influence, ou compte tenu des innovations technologiques qu'il stimule⁹ : intelligence artificielle, réalité augmentée, développements mobiles...

Pour éclairer sa réflexion, la mission a collaboré régulièrement avec les représentants de la direction générale des entreprises (DGE) et de la direction des sports (DS), et rencontré de nombreux acteurs publics et privés du sport. Elle a aussi observé de façon plus approfondie plusieurs écosystèmes territoriaux. Les déplacements et entretiens conduits avec les acteurs de Boulogne-Billancourt, Montpellier ou Poitiers, ainsi que de l'agglomération de Grand Paris-sud, nous ont fait comprendre les potentialités du sport apte à fonder des politiques locales répondant aux préoccupations des jeunes et aux enjeux des territoires, dans une cohérence associant les pratiques sportives amateurs et professionnelles.

Dans une première partie, le rapport décrit avec précision l'écosystème du sport et ses évolutions en les situant, comme la saisine le demandait, dans le contexte de prise de position du Parlement européen.

La deuxième partie analyse la gouvernance actuelle qu'elle juge lacunaire au regard des enjeux de la stratégie gouvernementale, et explicite les axes d'évolution qui lui semblent indispensables de proposer.

La troisième partie explore différentes options pour l'avenir de la gouvernance du sport, et notamment la pertinence de créer une fédération sportive délégataire du sport ; le rapport ne retient qu'un seul modèle, alternatif, dont les modalités de mise en œuvre sont explicitées et cadencées.

La solution proposée n'aurait pas pu émerger sans la patience de nos interlocuteurs, et sans leur souhait de soutenir le sport, domaine économique, de passion et d'enjeux éducatifs et sociaux. Nous les en remercions.

La mission précise enfin qu'elle ne méconnaît pas les dispositions de la loi du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française, mais, pour être comprise, elle se doit de retranscrire certains termes tels qu'utilisés par la communauté des joueurs et des acteurs du sport. Tout au long du rapport, les termes anglo-saxons utilisés sont accompagnés de guillemets.

1. Un écosystème complexe et fragile aux enjeux persistants et au contexte renouvelé

Après avoir rapidement décrit l'écosystème économique du sport, la mission observe que les constats réalisés par les différents rapports publiés depuis 2016¹⁰ restent globalement d'actualité. Toutefois, en raison de la massification de la pratique et de la vulnérabilité persistante du modèle économique du sport, ainsi qu'en relation notamment avec une dynamique européenne qui se structure, il convient désormais d'apporter des réponses aux divers questionnements récurrents.

1.1. Un phénomène croissant caractérisé par un écosystème complexe présentant une chaîne de valeur fragile

Le sport, marqué par une croissance rapide, connaît des performances très positives.

⁹ Newgo (11 mai 2023). Les innovations technologiques dans le gaming et l'esport : <https://newgo.io/blog/les-innovations-technologiques-dans-le-gaming-et-lesport/>

¹⁰ Rudy Salles, député, et Jérôme Durain, sénateur (juin 2016). Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (esport). <https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/secteurs-d-activite/numerique/enjeux/esport/rapport-pratique-jeu-video.pdf>; Denis Masségli, député (juillet 2019). Communication du groupe de travail sur l'e-sport : https://www2.assemblee-nationale.fr/content/download/83419/929503/version/1/file/Communication_DM_esport_v5.pdf; et étude du Pôle interministériel de prospective et d'anticipation des mutations économiques (PIPAME), (juin 2021), Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport : https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/etudes-et-statistiques/etude_esport_rapport.pdf

1.1.1. Dans le cadre d'une pratique massive du jeu vidéo, une croissance très rapide du esport

1.1.1.1 Une croissance très rapide du esport

La pratique du esport s'inscrit au sein de la pratique très largement répandue du jeu vidéo qui compte plus de 37 millions de joueurs, avec 7 Français sur 10 jouant au moins occasionnellement, et plus de 53 % des Français qui déclarent jouer au moins une fois par semaine¹¹.

Le esport se pratique majoritairement « en ligne ». Il se pratique aussi en présentiel lors de « LAN » pour « *local area network party* » (ou en français « tournoi en réseau local »).

L'édition 2023 du baromètre France Esports¹² révèle que la population globale de personnes qui s'intéressent au esport est constituée de 11,8 millions d'internautes de 15 ans et plus, soit une hausse de 1 million par rapport à 2022. On distingue trois types de pratiquants : les esportifs « amateurs » ayant participé au moins une fois au cours des 12 derniers mois à une compétition organisée, en LAN ou en ligne, offrant une récompense monétaire, les esportifs « loisir » participant à des parties classées en ligne, sans inscription à une compétition organisée, et les joueurs « grand public » très occasionnels.

Le nombre des pratiquants loisirs ou amateurs est de 6 millions, dont respectivement 3,7 et 2,3 millions. Près de la moitié, soient 2,9 millions, sont dans la catégorie d'âge des 15 à 24 ans. Ce sont donc 35 % des 8,1 millions de jeunes de 15 à 24 ans qui pratiquent du esport.

Le esport connaît une évolution d'une extrême rapidité. En six ans, le nombre total de joueurs loisir ou amateur est passé de 2 millions en 2018 à 6 millions en 2023. Pour apprécier ces ordres de grandeur, on peut rappeler que l'on compte un peu plus de deux millions de licenciés en football, ou 500 000 en judo.

Les jeux sont nombreux, et le baromètre met en évidence une grande instabilité des joueurs qui se manifeste par des phénomènes brusques d'engouement et de désintérêt pour certains jeux ou licences compétitives. Cette caractéristique impose aux éditeurs de développer des stratégies commerciales très fines pour entretenir l'attractivité des jeux.

La répartition genrée, la diversité générationnelle et le pourcentage d'individus issus de catégories socioprofessionnelles supérieures varient selon le type de pratique. Pour les joueurs « grand public », la répartition genrée est équilibrée avec 51 % de joueuses ; il existe une diversité générationnelle, et les catégories socioprofessionnelles supérieures représentent 37 % du groupe. S'agissant des esportifs « loisir », la proportion de femmes s'élève à 36 %, et la proportion des 15-34 ans représente 74 % du groupe constitué à 30 % de personnes issues de catégories socioprofessionnelles supérieures. Enfin, dans le groupe des esportifs « amateurs », la proportion de femmes s'élève à 7 %, et la proportion des 15-34 ans représente 91 % du groupe constitué à 57 % de personnes issues de catégories socioprofessionnelles supérieures.

1.1.1.2 La France bien positionnée en Europe

Cet essor du esport s'accompagne de résultats positifs en matière de classement des français et d'accueil de grands événements en France.

La France figure parmi les nations performantes du esport mondial¹³. Elle est le septième pays le plus représenté parmi le top 300 des joueurs ayant remporté le plus de gains en 2023, tous jeux confondus¹⁴.

En termes de résultats, pour Nicolas Besombes, maître de conférence à l'Université Paris Cité, « *la France est bien située ; il y a des champions français dans presque tous les jeux* ». Parmi eux, on peut citer le Lensois

¹¹ Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (mars 2024). Étude SELL - Médiamétrie « Les français et le jeu vidéo » : https://afjv.com/news/11292_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm#:~:text=Le%20nombre%20de%20joueurs%20fran%C3%A7ais%20atteint%20un%20record%20historique%20avec,moins%20occasionnellement%2C%20aux%20jeux%20vid%C3%A9o

¹² France Esports (octobre 2023). Baromètre France Esports - Résultats de l'édition 2023 : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2023/>

¹³ Pierre Hardy, Le Parisien (22 mai 2023) : <https://www.leparisien.fr/sports/e-sport-avec-la-victoire-de-vitality-la-france-simpose-t-elle-comme-une-grande-nation-du-jeu-vidéo-22-05-2023-Z3MFUWZEBJG45OVQGP7HYGWJ34.php>

¹⁴ Esports Earnings : <https://www.esportsearnings.com/countries>

Mathieu « ZywOo » Herbaut¹⁵, sur « *Counter-strike : global offensive* » (CS : GO™), double champion du monde en 2019 et 2020, mais aussi Sébastien « Ceb » Debs, l'un des meilleurs joueurs de l'histoire de Dota 2™, ou William « Glutony » Belaïd, considéré comme le meilleur joueur européen sur « *Super Smash Bros™* » et l'un des meilleurs dans le monde.

Le niveau des équipes françaises s'affirme après une période marquée par la suprématie des joueurs asiatiques ou américains.

L'équipe *Vitality*, victorieuse de la finale du « *Major Counter-Strike : GO* », le 21 mai 2023 à l'Accor Aréna de Paris-Bercy montre qu'une équipe française est en capacité d'être au sommet de l'élite mondiale.

Tout récemment, l'équipe française *Gentle Mates* a remporté le « *Major* » de Copenhague, le 31 mars 2024 sur le jeu *Rocket League™*. Parmi les 16 équipes en lice, quatre étaient européennes dont trois françaises : *Karmine Corp*, triple vainqueur des qualifications régionales, *Vitality*, le champion du monde en titre et *Gentle Mates*. Avec huit compétiteurs, la France s'est positionnée comme la deuxième nation la plus représentée de ce *Major*, soulignant sa dominance dans le domaine de *Rocket League™* en Europe, voire dans le monde.

La France est également en capacité d'accueillir des événements de niveau mondial. Au cours des dernières années, se sont tenus trois grands événements de sport accueillant des dizaines de milliers de spectateurs et faisant l'objet de retransmissions très larges sur Twitch® et de présentations télévisuelles :

- en 2019, la finale du championnat d'Europe de *League of Legends™*¹⁶ à l'Accor Aréna™ à Paris ;
- en mai 2023, la finale de « *Major Counter-Strike : GO* »™, à l'Accor Aréna™ à Paris ;
- en septembre 2023, les « *LEC Season Finals - Montpellier Occitanie* »¹⁷ dans la Sud de France Aréna™ à Montpellier.

À l'automne 2024, le quart de finale européen de *League of Legends™* sera accueilli à l'Adidas Aréna™ à Paris.

Pour les interlocuteurs rencontrés, la France est dotée d'un réel savoir-faire en matière d'accueil de grands événements. Ses joueurs et ses équipes comptent sur les scènes européennes, et mondiales.

1.1.2. Un écosystème économique marqué par le double monopole des éditeurs et des diffuseurs

Le spectacle sportif résulte de la rencontre entre un jeu, un joueur, son club et un organisateur de tournoi.

Le tableau ci-dessous, commandé par France 2030 pour son étude sur les métiers et compétences du sport, reflète la richesse d'un écosystème comprenant des acteurs centraux qui sont les protagonistes du spectacle sportif, et des acteurs « périphériques » qui le rendent possible et le soutiennent.

L'écosystème sportif comprend ainsi :

- les acteurs centraux du spectacle sportif ;
- les entreprises et start-up dans le spectacle et la technologie ;
- les investisseurs dans la technologie du sport ;
- ainsi que les journalistes et chercheurs.

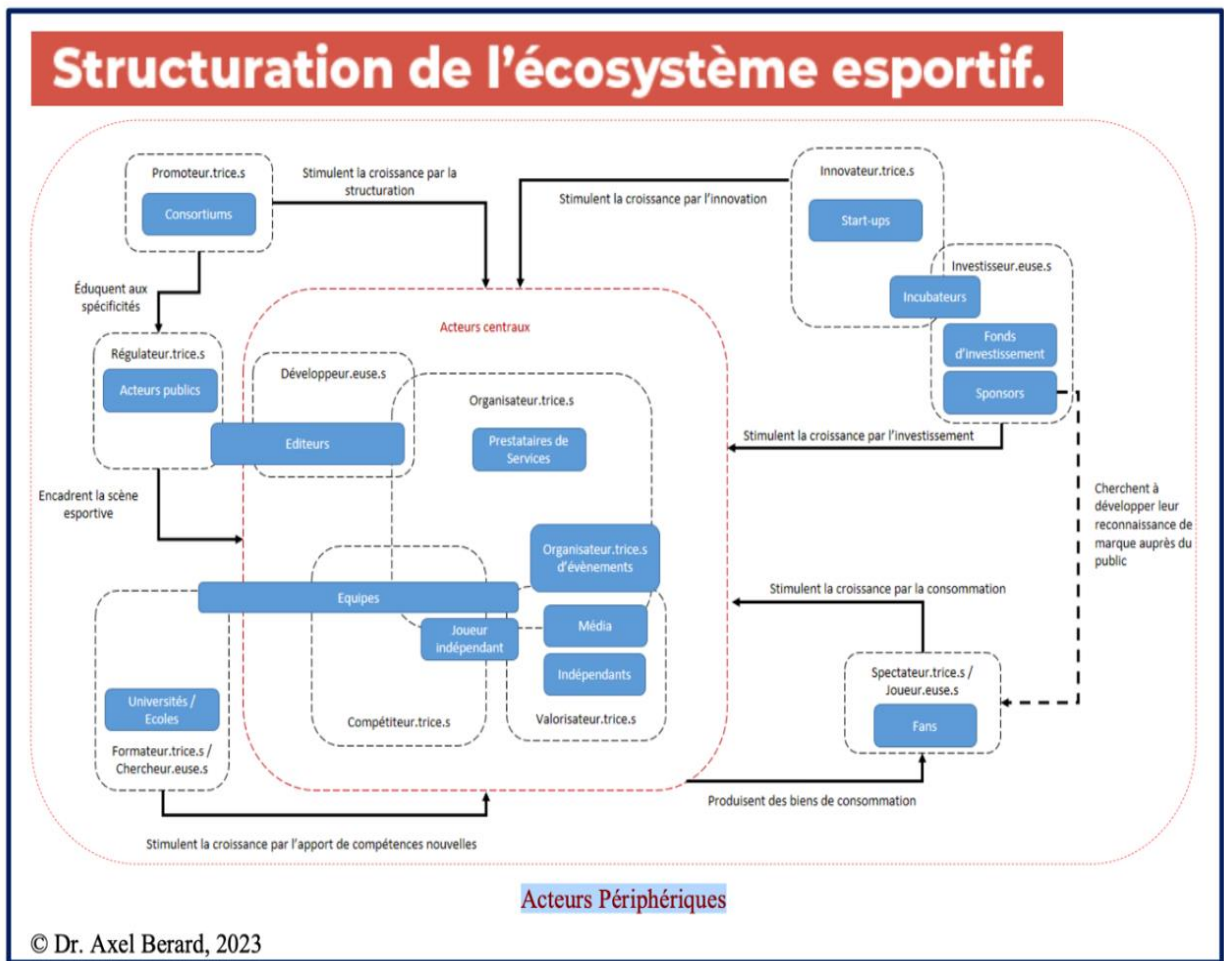
Cet écosystème est très riche parce qu'il se situe à l'articulation de l'exploitation du jeu vidéo, du spectacle et de la performance individuelle, ainsi qu'à l'intersection de trois champs principaux, ceux de la culture, de l'économie numérique et de la pratique compétitive.

Marqué par un double monopole des éditeurs et des diffuseurs, ainsi que par une forte concurrence entre les acteurs, il connaît une forte croissance.

¹⁵ Les joueurs de sport insèrent leur pseudo entre guillemets entre leur prénom et leur nom.

¹⁶ *League of Legends™ European Championship (LEC) Spring & Summer Finals 2019*.

¹⁷ Organisée par Riot Games®, développeur du jeu *League of Legends™*, il s'agit de la plus grande compétition européenne d'esport dans la région Europe, Moyen-Orient et Afrique (EMA).



1.1.2.1 Un écosystème économique du spectacle sportif marqué par un double monopole des éditeurs et des diffuseurs ainsi que par une forte concurrence entre les acteurs

Le sport constitue une vitrine du jeu vidéo, dont il est une partie intégrante des stratégies de développement. À travers l'écosystème des compétitions et de mise en spectacle qu'il génère, il a développé une chaîne de valeur propre.

À l'origine du sport, se trouvent principalement les éditeurs de jeu vidéo qui en possèdent la propriété intellectuelle, les joueurs et amateurs de sport qui consomment le sport de différentes manières, et les diffuseurs en situation de quasi-monopole sur internet. La création du spectacle sportif résulte de la collaboration entre les équipes sportives et les organisateurs de tournois qui s'adaptent aux règles des éditeurs et des diffuseurs.

À l'origine du spectacle sportif, les compétiteurs, joueurs et clubs professionnels ou amateurs

En présence physique et en ligne, le sport s'est développé grâce à l'implication des joueurs, cherchant à obtenir des titres sur la scène sportive. Les gagnants touchent des « *cash prize* » (ou somme d'argent attribuée aux gagnants des compétitions) dont les montants varient, en fonction de la compétition, depuis de petites sommes jusqu'à des millions de dollars. Les « *cash prize* » sont constitutifs de « l'ADN » du sport ; ceux-ci ont viabilisé la carrière de joueurs professionnels leur permettant de vivre de leur passion.

Ensuite, les supporters et spectateurs

Les joueurs attirent des communautés de supporters qui consomment par des microtransactions et du « *merchandising* » ou vente de produits dérivés, ainsi que, lorsque les tournois se déroulent en présentiel (« *off line* »), via la billetterie. Les microtransactions correspondent à l'achat d'objets virtuels pouvant augmenter certaines caractéristiques du jeu comme la force d'un personnage, ou présenter une valeur

décorative ou expressive offrant la possibilité de changer l'apparence d'un personnage (« *skin* »), ou bien de communiquer avec d'autres joueurs.

Les supporters et spectateurs consomment également des émissions sur les coulisses du sport, des discussions, des commentaires sur les sessions d'entraînement ou autres contenus relatifs au sport. Cette audience, en croissance continue, attire les marques et les sponsors en quête d'un public plus jeune et d'une image rajeunie.

L'audience est un vrai levier pour les équipes du sport qui visent à créer des relations durables avec leurs passionnés et à en monétiser le lien via des abonnements de suivi de l'équipe ou d'un joueur en particulier.

Les éditeurs sont les principaux bénéficiaires du développement du sport

Les éditeurs possèdent les droits de propriété intellectuelle sur les jeux ce qui les rend légitimes, au travers des droits qu'ils détiennent, à autoriser ou interdire l'utilisation de leurs jeux et donc, *a fortiori*, d'autoriser ou d'interdire une compétition. Leurs stratégies sont extrêmement variables.

Certains d'entre eux, pourraient schématiquement être comparés à des fédérations sportives délégataires d'une discipline sportive ; ils peuvent, à tout moment, modifier les règles et les pratiques mises en place dans leurs compétitions¹⁸. Parmi eux, certains agissent comme des opérateurs de ligue en investissant des millions de dollars ou d'euros dans le développement, le lancement, et la gestion de ligues professionnelles d'esport.

D'autres éditeurs n'intègrent pas explicitement le sport dans leur stratégie commerciale en laissant à d'autres acteurs le soin de la promotion et du développement de leur jeu dans le secteur du sport.

Enfin, à l'inverse, d'autres encore se tiennent à l'écart du sport, voire interdisent la pratique compétitive de leur jeu¹⁹, pour préserver une image de marque familiale par exemple, ou par rejet du rapport à l'argent.

Lorsque les jeux sont gratuits ou « *Free to play* » ce qui correspond à la majorité des jeux de sport, les éditeurs sont les bénéficiaires de la commercialisation des items virtuels que les joueurs achètent par microtransaction : ces gains représentent souvent leur première source des revenus²⁰.

À la différence du sport traditionnel dans lequel les ligues professionnelles possèdent les droits d'exploitation des compétitions, le partage de la valeur du spectacle sportif est à l'avantage des éditeurs notamment, et des diffuseurs.

Une répartition de valeur qui est également à l'avantage des plateformes de diffusion dont Twitch®

Les plateformes de diffusion sont des acteurs importants de l'écosystème économique du sport. Ce sont essentiellement des services de « *streaming* » notamment Twitch^{®21}, des réseaux sociaux et parfois des chaînes de télévision spécialisées²².

Ces plateformes en situation de quasi-monopole, n'acquittent pas de droits de diffusion auprès des clubs ou des organisateurs. Elles sont rémunérées généralement par des sponsors, des partenariats publicitaires, de la vente de produits dérivés, des abonnements et offres premium avec des fonctionnalités améliorées. Elles peuvent également prendre une commission sur ces différents revenus dont elles diffusent l'échange.

¹⁸ Riot Games® gère non seulement le développement de *League of Legends™* et de *Valorant™* mais organise également la *League of Legends Championship Series* (LCS), une des plus grandes compétitions de sport.

¹⁹ C'est le cas partiellement de l'éditeur Nintendo®. En 2023, Nintendo® avait toléré une coupe du monde et un circuit mondial, la Panda cup, sur son jeu *Super Smash Bros™*, pour finalement au regard de dysfonctionnements internes des organisateurs, faire annuler complètement la compétition deux semaines avant la date officielle de lancement.

²⁰ Crédit agricole, études économiques (août 2023) :

<https://etudes-economiques.credit-agricole.com/Publication/2023-aout/microtransaction-l-incontestable-champion-des-jeux-video>

²¹ Il existe des concurrents notamment Youtube®. Cela dépend aussi du jeu et des modalités de consommation des amateurs et joueurs de ces jeux déclinés en sport.

²² MGGTV® sur le bouquet de chaînes Canal+®. En France, la télévision est un média peu adapté au contenu de sport et à son public très jeune « *digital native* », avide d'interactions avec les influenceurs et membres de la communauté des joueurs. Ce qui n'est pas le cas sur le continent Nord-américain avec le succès de la diffusion télévisée de sport.

Les organisateurs

Ceux-ci organisent les événements physiques et créent des contenus pour le spectacle ou bien une diffusion en « *streaming* ».

Le secteur des organisateurs est très concurrentiel car il nécessite des investissements matériels et du professionnalisme.

En raison de l'absence de droits de diffusion, plusieurs organisateurs diversifient leur activité en produisant également des contenus liés au sport, ou bien en commercialisant leur savoir-faire pour de l'évènementiel classique, dont l'évènementiel d'entreprise par exemple.

L'un des interlocuteurs rencontrés a résumé ainsi la situation : « *On produit du "super bowl" sans la chaîne de valeur qui va avec.* »

Les « *streamers* »

Les « *streamers* »²³ de sport représentent un nouveau canal du marketing d'influence particulièrement puissant conjuguant l'adhésion envers leur image, ainsi qu'en faveur de l'équipe ou des joueurs qu'ils supportent. Cette alliance, appelée « *esportainment* », suscite un fort engouement. La compétition devient un spectacle où se mêlent l'action sportive, son commentaire, sa mise en scène et sa diffusion interactive. Ce phénomène de cohésion très forte entre streamers, communauté de joueurs, et spectateurs de sport est particulièrement marqué en France.

Les « *streamers* » monétisent leur activité via des partenariats, des abonnements à leur chaîne lorsqu'ils sont également créateurs de contenu, des contenus premium, des dons, des événements caritatifs... On estime en France à une vingtaine, les « *streamers* » qui génèrent des revenus importants en monétisant leur activité grâce aux recettes publicitaires, aux dons des spectateurs, aux contrats de « *sponsoring* » et aux événements.

Certains « *streamers* » s'appuient sur leur notoriété et leur goût pour le sport, pour créer ou supporter des clubs de sport dont ils deviennent actionnaires ou dont ils partagent les revenus par contrat, assurant ainsi aux clubs une source de revenus plus pérenne que le sponsoring ou d'autres sources de financement.

Les investisseurs

Certains éditeurs comme *Riot Games*® (*League of Legends*™) ou *Activision-Blizzard*® (*Call of Duty*™, *Overwatch*™) ont mis en place un système de ligues « franchisées ».

Les équipes évoluant au sein de ces compétitions ont toutes procédé à des levées de fonds de plusieurs millions d'euros pour y entrer (ligues fermées ou semi-fermées), mais bénéficient en retour du partage des revenus dans un système de « pot commun » entre éditeurs et équipes. Cette garantie de présence au plus haut niveau sur le long terme est aussi un gage de visibilité massive.

Plusieurs équipes professionnelles sont en partie composées de joueurs étrangers. Leur recrutement a été rendu possible par les levées de fonds permettant le recrutement de joueurs de très haut niveau.

Ces levées de fonds, si elles ont permis de rendre les équipes de sport plus concurrentielles, ont eu pour effet de faire monter artificiellement la rémunération des joueurs et de fragiliser la trésorerie des clubs qui sont actuellement confrontés à un certain attentisme des sponsors dont la capacité financière n'est pas illimitée.

Les sponsors

Les clubs et acteurs rencontrés ont évalué à 70 % environ, la part des revenus des clubs provenant du « *sponsoring* », ce chiffre étant confirmé par les analystes²⁴.

²³ Le « *streamer* » créé et diffuse sur le web des contenus axés sur les jeux vidéo devant de spectateurs appelés « *viewiers* ». Il diffuse et commente ses propres parties de jeux vidéo ou celles d'autres joueurs.

²⁴ *Gaming campus* (mise à jour mars 2024). Sponsoring de l'esport : vers une fin de l'ère de la dépendance ? : <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/sponsoring-de-lesport-vers-une-fin-de-lere-de-la-dependance.html#esport>

Les marques peuvent utiliser le sport pour rajeunir leur communication et acquérir de la notoriété auprès d'une cible plus jeune.

Afin de consolider leur stratégie de commercialisation, certains sponsors développent des produits adaptés à leur cible : cartes de crédits personnalisées à l'effigie d'équipes sportives, ou forfaits téléphoniques à des tarifs préférentiels.

Cette part importante de « *sponsoring* » fragilise le modèle économique de long terme de ses bénéficiaires. Les budgets des sponsors peuvent augmenter mais aussi faire l'objet d'arbitrage qui peuvent être à la baisse, ou aboutir à un retrait du partenariat à l'exemple de BMW® aux États-Unis.

La pérennité du « *sponsoring* » réside dans la capacité des acteurs du sport à attirer des acteurs non endémiques²⁵. Ainsi que le souligne une analyse de Natixis®, dans cette perspective, il est indispensable qu'ils soient rassurés quant au caractère éthique et responsable du « produit » sportif²⁶.

Les autres acteurs

Le sport compte bien d'autres acteurs (agents de joueur, prestataires de service...) dont la mission n'a pas eu le temps d'explorer l'économie, mais dont elle se doit de signaler l'existence.

Le sport constituant désormais un sujet de société, des journalistes et chercheurs en ont fait une spécialité. Les chercheurs sont regroupés au sein de l'association pour la recherche et les études francophones sur le sport (AREFE).

1.1.2.2 Une valeur du spectacle sportif en forte croissance

Le sport, segment du jeu vidéo, est considéré comme un marché très dynamique. C'est l'une des conclusions de la première étude rendue par l'observatoire économique du sport²⁷ rendue publique le 29 mars dernier.

Au sein du secteur des jeux vidéo qui a dépassé les 6 Mds€ en 2023, le poids économique du secteur du sport en France est évalué à 141,4 M€ pour l'année 2022²⁸. En comparaison avec les chiffres de l'étude du PIPAME précitée, évaluant le poids économique du secteur à 50 M€ en 2019, le poids économique du secteur du sport apparaît comme ayant quasiment triplé en France entre 2019 et 2022. Par comparaison, les revenus du marché du sport dans le monde sont passés de 1 Mds\$ américains en 2019 à 1,6 Mds\$ en 2022²⁹.

En France, la part de chaque type d'acteur dans le chiffre d'affaires global du secteur représente³⁰ environ 35 % pour les organisateurs de compétitions, 29 % pour les équipes professionnelles, 15 % pour les prestataires de services, 11 % pour les agences, les producteurs et diffuseurs de contenus et 10 % pour les autres acteurs multi-maillons.

Le chiffre d'affaires moyen des acteurs du secteur est de 2,1 M€ en 2022, un chiffre environ deux fois plus élevé qu'en 2019 (932 000 €).

L'étude met également en valeur que si le chiffre d'affaires moyen est de 2,1 M€ en 2022, le chiffre d'affaires médian est de 150 000 € seulement. Cela signifie que la moitié des acteurs de l'échantillon ont un chiffre d'affaires inférieur à 150 000 € en 2022. L'écart important entre les chiffres d'affaires moyen et médian souligne la forte concentration du secteur. Ainsi, les dix acteurs réalisant les plus importants chiffres d'affaires représentent à eux seuls 70 % du chiffre d'affaires global du secteur, tandis que les trois plus gros acteurs pèsent plus lourd que l'ensemble des autres acteurs étudiés réunis.

²⁵ Les sponsors endémiques sont les marques qui ont investi ce milieu dès l'origine.

²⁶ Groupe BPCE (décembre 2023) : <https://groupebpce.com/toute-l-actualite/actualites/2023/esport-vers-un-modele-economique-viable>

²⁷ Centre de droit et d'économie du sport, Paris & Co (mars 2024). Observatoire économique de l'esport : <https://www.sports.gouv.fr/sites/default/files/2024-03/t-l-charger-le-rapport-de-l-observatoire-e-conomique-esport-2024-8592.pdf>

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Statista (mars 2024). Revenus du marché de l'e-sport en France 2017-2027 : <https://fr.statista.com/statistiques/1306691/esport-revenu-marche-monde/>

³⁰ Observatoire économique de l'esport, *op. cit.*

La mission considère que les estimations relatives au poids économique du esport en France sont prudentes, voire dans une certaine mesure, sous-évaluées, dans la mesure où certains revenus ne sont pas fournis, ni comptabilisés. Il s'agit principalement des micropaiements ou des microtransactions en ligne permettant d'obtenir des objets virtuels ainsi que des revenus des éditeurs internationaux en France et des revenus de la « tech » (développements de nouveaux produits ou plateformes, etc.). Pour donner une idée des revenus des éditeurs internationaux, on peut noter que les cinq jeux les plus pratiqués en France sont édités par des entreprises américaines³¹.

Toutefois, selon l'association européenne des éditeurs, « *Video Games Europe* », l'analyse produite en France est comparable aux données produites dans d'autres pays qui mettent en évidence pour l'Allemagne en 2022, des revenus du esport de l'ordre de 155 M€ pour des revenus des jeux vidéo de 7 Mds€, alors que ces revenus comprennent les opérations mondiales du *ESL FACEIT Group*[®] et les opérations européennes de *Riot Games*[®] qui ont leur siège en Allemagne. Pour l'association européenne des éditeurs, en termes de marché national, la France est donc le premier marché européen.

Pour la mission, le chiffre produit par cet observatoire permet donc de percevoir l'évolution du marché, d'en constater les caractéristiques concurrentielles et de le comparer à des marchés européens, mais il ne reflète pas la richesse des flux financiers liés au esport en France. Pour mieux apprécier la valeur du esport, il serait utile de réfléchir à une méthodologie permettant de questionner les spectateurs et joueurs quant à leurs comportements d'achat. Par ailleurs, la valeur sociale du esport pourrait également être étudiée, ainsi que l'impact économique de l'organisation d'événements.

Recommandation n° 1 : Étendre le périmètre de l'observatoire du esport pour mieux apprécier la valeur économique et sociale de cette pratique

1.1.3. Une fragilité « native » des clubs aux caractéristiques très différentes de celles du sport traditionnel

Contrairement au sport qui s'est développé à partir des clubs, les acteurs soulignent que le esport « s'est développé par le haut », c'est-à-dire à partir des jeux et des règles édictées par les éditeurs, ainsi que des possibilités offertes par les plateformes de « *streaming* ». Les joueurs et leurs clubs se sont donc adaptés à des acteurs économiques puissants et matures.

1.1.3.1 Les clubs professionnels peinent à trouver un modèle économique pérenne

On observe ainsi aujourd'hui trois modèles de club³² : les clubs fondés sur la performance contraints de diversifier leurs financements par des levées de fonds (*Vitality* par exemple), des clubs diversifiant leur modèle économique de façon à améliorer leur modèle (*GameWard* par exemple), et des clubs créés par des influenceurs (*Karmine Corp* et *Gentle Mates* par exemple).

Or, avec l'accroissement du niveau des joueurs, les clubs professionnels font face à des besoins proches des clubs sportifs traditionnels : coaches compétitifs et mentaux, entraînement sportif pour prévenir les risques de sédentarité, besoin de compétitivité pour attirer de bons joueurs...

Les éléments suivants issus du baromètre de France Esports montrent la vulnérabilité des clubs professionnels³³.

La moitié au moins des 10 clubs qui présentent le plus de notoriété est constituée de clubs fondés et dirigés par des influenceurs (*Karmine Corp*, *Solary*, *Gentle Mates*, *AEGIS*, *Mandatory* et *BMS* dans une moindre mesure), soulignant la prédominance récente de ce modèle de structuration. Grâce à cette dynamique où l'image d'un club de esport est représentée par un ou des « *streamers* », les spectateurs suivent une équipe, non plus uniquement pour ses performances ou ses joueurs, mais aussi pour le « *streamer* » qu'ils apprécient. En France, neuf équipes d'esport³⁴, dont certaines se situent au niveau mondial, ont été créées par des « *streamers* ».

³¹ En 2023, les cinq jeux les plus pratiqués sont les suivants : 51 % pour *League of Legends*[™], 31 % pour *Valorant*[™], 21 % pour *Counter-Strike*[™], 18 % pour *Team Fight Tactics*[™], et 18 % pour *Rocket League*[™] dont les éditeurs de nationalité américaine.

³² Hugo Gédio, responsable *diversification content & activation Specialist* chez *Team Vitality*.

³³ France Esports (octobre 2023). Baromètre France Esports - Résultats de l'édition 2023, *op.cit.*

³⁴ *Solary*, *Karmine Corp*, *Joblife*, *Mandatory*, *AEGIS*, *Team du Sud*, *Genome*, *Gentle Mates* et *BMS Esports*.

Plus de la moitié ont moins de cinq années d'existence (*Karmine Corp, Gentle Mates, AEGIS, Mandatory, et BMS*), révélant la jeunesse et l'instabilité de l'écosystème des clubs sportifs français.

Par ailleurs, au-delà des grandes équipes dont les modèles économiques sont eux-mêmes vulnérables, les clubs intermédiaires « vivotent », peinent à attirer des sponsors faute de visibilité suffisante, et doivent faire appel aux collectivités territoriales pour l'organisation de leurs événements.

1.1.3.2 Une pratique amateur très diffuse

Les clubs amateurs pourraient constituer un vivier pour les clubs professionnels, ainsi que des lieux ou collectifs de pratique sains et responsables. Cependant, il ne peut exister de solidarité financière entre les clubs professionnels structurellement fragiles, et les clubs amateurs.

Pour leur donner de la visibilité, France Esports a recensé 1 200 clubs amateurs. L'examen de quelques-uns de leurs comptes twitter montre une diversité d'activité : tournois réguliers, événements caritatifs, recyclage de matériel.

Il existe différents types d'associations amateurs sportives.

Sous l'impulsion de certains élus soucieux d'accompagner cette pratique massive, certains clubs de sport amateur se développent en proximité à partir de clubs de jeux vidéo locaux situés dans divers lieux (médiathèques, missions locales, maisons des jeunes et de la culture, centres sociaux, etc.), ou bien de clubs sportifs omnisports.

Un segment intermédiaire comprend les clubs qui ont été créés par des joueurs et des fans de sport afin de promouvoir leur passion et de permettre aux joueurs de se retrouver. Ces clubs sont ceux qui seraient susceptibles d'attirer des sponsors locaux pour rajeunir leur image à la condition qu'ils soient sécurisés quant à la qualité de la pratique.

Toutefois, il n'existe pas de tête de réseau suffisamment visible pour assurer un accompagnement performant des clubs émergents. Par exemple, les associations n'arrivent pas toujours à se situer dans l'écosystème sportif compétitif, et sont en difficulté pour accompagner leurs joueurs prometteurs en matière de double projet, ou de protection des jeunes joueurs. Ou bien, alors que certains éditeurs délivrent des licences collectives, la mission a rencontré des acteurs en demande d'aide pour aborder les éditeurs.

1.1.3.3 Usage scolaire du sport et pratique au sein de l'enseignement supérieur

Enfin, sans qu'il soit possible de signaler la démarche sous l'égide du sport amateur, la mission souhaite souligner la recherche - action « Educ'Esport » conçue par l'académie de Versailles et l'Université Paris Cité en partenariat avec l'équipe *ArmaTeam*. Retenue dans le cadre de l'appel à manifestation d'intérêt « Innovation dans la forme scolaire » lancé par la Banque des territoires dans le cadre de France 2030, avec une vingtaine de collèges et lycées engagés, les porteurs de projets souhaitent explorer et documenter le potentiel de la pratique sportive du jeu vidéo en milieu scolaire. Le projet qui se déroulera sur cinq ans vise à examiner son impact sur le climat scolaire par le respect des règles, sur la prévention du décrochage scolaire et sur l'acquisition des « *softs skills* » ou compétences transverses. Bien qu'unique, il semblait utile à la mission de rendre compte de cette initiative d'envergure soutenue par l'académie de Versailles et la direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO).

Par ailleurs, la Fédération française du sport universitaire, prenant conscience du potentiel d'affiliation du sport a décidé d'en explorer les potentialités. Elle prévoit dans un premier temps un championnat de France de sport sur des jeux qui ne sont pas des sports virtuels, mais bien des jeux authentiquement sportifs.

Ces initiatives montrent l'intérêt porté au sport par certains « institutionnels » proches de la jeunesse. La mission a également été informée de l'intérêt de l'association des étudiants en sciences et techniques des activités physiques et sportives (ANESTAPS) pour le sport.

1.2. Malgré quelques avancées, des enjeux persistants communs aux principaux rapports et stratégies rendus publics depuis 2015

Depuis 2016, les trois rapports précités ainsi que les feuilles de routes gouvernementales³⁵ ont fait émerger des points d'attention particuliers, qui ont fondé des évolutions réglementaires importantes pour développer la pratique. Cependant, la majorité de ces recommandations n'ont pas été suivies d'effets³⁶. La présente partie identifiera de façon synthétique et systémique les principales avancées, mais aussi les enjeux persistants. Les éléments liés à la gouvernance seront traités dans la deuxième partie du rapport.

1.2.1. Des avancées principalement économiques très structurantes

La concertation réalisée pour préparer la loi pour une République numérique a porté le esport dans le champ politique, les acteurs revendiquant sa sortie de la qualification de jeu d'argent et de hasard dont il était jusqu'alors l'objet. C'est un compromis qui fut issu de cette concertation.

1.2.1.1 Les avancées de la loi pour une République numérique : le esport, un jeu d'argent et de hasard bénéficiant d'une dérogation au principe d'interdiction ainsi qu'un cadre protecteur pour les mineurs et les joueurs

La loi pour une République numérique promulguée le 7 octobre 2016³⁷, est ainsi venue donner un cadre à une pratique existante, créer un contrat pour les joueurs professionnels et mettre en place des conditions de protection des mineurs.

Définition du esport

L'article L. 321-8 alinéa 2 du code de la sécurité intérieure (CSI) donne une définition du esport : « Une compétition de jeux vidéo confrontant, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire. L'organisation de la compétition de jeux vidéo au sens du présent chapitre n'inclut pas l'organisation d'une prise de paris. », et l'article L. 321-9 acte les conditions de sa régularisation.

Dérogation à la qualification de jeux d'argent et de hasard pour les tournois en présentiel

Ainsi, le décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo prévu par l'article 101 de la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique³⁸ précise les conditions d'exercice afférentes à l'organisation de compétitions de jeu vidéo permettant d'échapper à la qualification de jeu d'argent et de hasard. Pour les compétitions hors ligne offrant des récompenses monétaires, il définit des conditions d'équilibre financier à respecter par l'organisateur et prévoit une obligation de déclaration auprès de l'autorité administrative.

À défaut d'une telle réglementation, l'activité de compétitions de jeux vidéo hors ligne, pourtant existante et en plein essor, aurait continué d'être officiellement prohibée. Elle était jusqu'alors sous le coup de l'interdiction des loteries et des jeux de hasard³⁹ qui sont interdits même si « l'espérance d'un gain » est due, « même partiellement, au hasard ». En revanche, le CSI maintient l'interdiction d'inscription payante pour les compétitions en ligne qui, si elles devenaient payantes et susceptibles de gains financiers, seraient qualifiées de jeu d'argent et de hasard, et en conséquence interdites.

³⁵ Ministère de l'économie, des finances, et de la souveraineté industrielle et numérique (29 octobre 2019) :

https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/numerique/grands-dossiers/esport/strategie-esport_2020-2025.pdf
Ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques, Atelier Impulsion Politique et Coordination Stratégique (16 janvier 2023) :

<https://www.sports.gouv.fr/faire-de-la-france-une-grande-nation-de-l-esport-et-donner-une-nouvelle-impulsion-la-strategie-1639>

³⁶ L'annexe 3 récapitule l'ensemble des recommandations de ces rapports et stratégies mettant en évidence qu'un grand nombre de recommandations n'ont pas été mises en œuvre.

³⁷ Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016, JORF 8 octobre 2016 n° 0235, texte n° 1.

³⁸ Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo est pris pour l'application des articles [L. 321-8](#), [L. 321-9](#) et [L. 321-10](#) du code de la sécurité intérieure.

³⁹ Article L. 320-1 du CSI : « Sont réputés jeux d'argent et de hasard et interdits comme tels 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 de la part des participants. Cette interdiction recouvre les jeux dont le fonctionnement repose sur le savoir-faire des joueurs. Le sacrifice financier est établi dans les cas où une avance financière est exigée de la part des participants, même si un remboursement ultérieur est rendu possible par le règlement du jeu. »

Contrat professionnel

La loi pour une République numérique a également créé un contrat salarié pour les joueurs professionnels salariés des jeux vidéo. Le joueur professionnel salarié de sport est défini comme « *toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique* ». Sous réserve de l'agrément de son équipe par l'État, il peut bénéficier d'un contrat à durée déterminée (CDD) spécifique octroyant des droits réciproques au salarié et à l'employeur.

Protection des joueurs mineurs

- Encadrement de l'emploi des mineurs de moins de 16 ans

Certains joueurs mineurs atteignent dès 14-15 ans un niveau excellent, comparable à celui des meilleurs joueurs mondiaux et sont susceptibles d'être engagés comme joueurs professionnels par les clubs professionnels. Aussi, la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique a également défini les conditions d'emploi des enfants de moins de 16 ans, soumis à l'obligation scolaire, dans les équipes professionnelles de sport⁴⁰.

Elle prévoit qu'une société ou association peut employer des mineurs de moins de 16 ans, dès lors qu'elle en a reçu l'autorisation de la Commission des enfants du spectacle, pour chacun des mineurs concernés. Dans ce cas, l'ensemble des obligations et des restrictions applicables aux mineurs salariés de moins de 16 ans et décrites aux articles L. 7124-1 à L. 7124-35 du code du travail doivent être respectées, notamment les limitations en termes de durée et d'horaires de travail, les restrictions en termes de pénibilité du travail, l'obligation de mise sous séquestre d'une partie de la rémunération salariale du mineur, qui y sera maintenue jusqu'à sa majorité. Sur ce dernier point, la commission des enfants du spectacle détermine, lors de l'examen de la demande d'autorisation, la part de la rémunération qui doit être mise sous séquestre à la Caisse des dépôts et consignations. Le reste de la rémunération est laissé à la disposition des représentants légaux du mineur.

- Participation des mineurs à des compétitions

La participation des mineurs de moins de 12 ans à des compétitions de jeux vidéo offrant des récompenses monétaires est interdite.

Pour les mineurs de moins de 16 ans, elle requiert une autorisation parentale et s'accompagne d'une mise sous séquestre des gains. Avant 18 ans, l'autorisation parentale reste nécessaire.

1.2.1.2 Soutien à l'activité : TVA à 5,5 %

L'article 87 de la loi n° 2023-1322 du 29 décembre 2023 de finances pour 2024 a intégré un amendement permettant aux compétitions de sport d'entrer dans le régime des compétitions sportives et des spectacles⁴¹. À partir du 1^{er} janvier 2024, un taux réduit de 5,5 % s'applique aux billets d'entrée des spectateurs de compétitions de sport, alignant ce régime sur celui des autres spectacles (concerts, théâtre, etc.), des salles de cinéma et des compétitions sportives. Cette évolution préconisée depuis 2016 par l'ensemble des rapports est de nature à améliorer le modèle économique des organisateurs.

⁴⁰ [Article L. 7124-1 du code du travail](#), dans sa rédaction issue de l'article 101 de de la [loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016](#) pour une République numérique

⁴¹ Les objectifs de cette nouvelle disposition sont les suivants : appuyer le développement d'un secteur économique en forte croissance en France comme à l'international, traiter de manière équitable des secteurs d'activités proches (compétitions sportives, spectacles de divertissement, compétitions de jeux vidéo), renforcer l'attractivité du territoire vis-à-vis des organisateurs de grandes manifestations sportives internationales, et permettre à un public moins favorisé d'assister à ces événements.

1.2.1.3 Éligibilité au dispositif du « passeport talent »

Certains joueurs professionnels étrangers peinaient à obtenir des visas pour rejoindre leurs clubs en France et y pratiquer leur discipline⁴². Ils n'étaient pas éligibles au « passeport talent »⁴³.

Pour les faire venir, ils devaient disposer, soit d'un visa tourisme, mais la limite de 90 jours sur une période de six mois, même avec une reconduction possible, n'était pas idéale au regard rythme des saisons de esport, soit d'un visa travail établi sur la base d'un contrat de travail esport peu utilisé⁴⁴.

L'instruction du 15 mai 2023 relative aux demandes de « passeport talent » pour les joueurs et entraîneurs « e-sportifs »⁴⁵, demande explicitement aux services consulaires et préfectoraux de considérer que l'article L. 421-21 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile (CESEDA) doit être interprété comme ouvrant droit au « passeport talent » « renommée internationale » au joueur ou entraîneur « e-sportif » étranger dont la renommée nationale ou internationale est établie ou qui est susceptible de participer de façon significative et durable au développement économique, à l'aménagement du territoire ou au rayonnement de la France, au même titre que l'exercice d'une activité dans un domaine intellectuel ou sportif.

1.2.1.4 Obligation de contrôle d'honorabilité des encadrants

Outre ces avancées, le législateur a prévu le contrôle de l'honorabilité des encadrants de jeux vidéo en contact avec des mineurs. L'article 56 de la loi n° 816 du 24 février 2022 visant à démocratiser le sport en France est venu compléter la section 4 du chapitre II du titre III de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique par un article 102-1.

Cet article issu d'un amendement parlementaire inspiré de la réglementation sportive prévoit que « nul ne peut exercer les fonctions d'enseignement, d'animation ou d'encadrement d'une activité de jeux vidéo ou entraîner ses pratiquants, à titre d'occupation principale ou secondaire, de façon habituelle, saisonnière ou occasionnelle, à titre rémunéré ou bénévole, ou exercer les fonctions d'arbitre ou de juge dans de telles activités, ni intervenir auprès de mineurs au sein d'un établissement dans lequel sont pratiquées des activités de jeux vidéo s'il a fait l'objet d'une condamnation pour crime ou pour l'un des délits » énumérés à cet article.

En ce qui concerne le sport, le contrôle de ce type de dispositions est organisé par les fédérations sportives. En effet, la commission nationale informatique et liberté (CNIL) n'autorise la vérification expresse d'une donnée personnelle qu'à la condition que l'interdiction soit établie par la loi et vérifiée par une autorité publique directe ou délégataire, ce qui est le cas des fédérations sportives. Actuellement, le esport ne présentant pas une telle organisation fédérale délégataire de puissance publique, le texte de loi est resté lettre morte. À la connaissance de la mission, aucun contrôle d'honorabilité n'est intervenu.

Ce statu quo n'est pas satisfaisant ; la mission s'est donc attachée à répondre dans ses préconisations à cette obligation législative de contrôle d'honorabilité des encadrants salariés et bénévoles.

1.2.2. Mais, des problématiques persistantes...

Malgré ces avancées relatives, la majorité des mesures annoncées n'ont pas été mises en œuvre, et certaines d'entre elles restent soit insuffisantes, soit inadaptées. La mission les reprend ci-dessous, en les regroupant car il lui semble utile de les aborder de façon systémique. Bien que la mission porte sur la gouvernance du esport et non sur sa feuille de route, les membres de la mission se sont autorisés à réaliser quelques

⁴² Par exemple, en 2022, champion de France avec LDLC OL et vainqueur des European Masters avec la Karmine Corp, Onurcan « Ragner » Aslan et Dogukan « 113 » Balci sont devenus deux joueurs incontournables de la « LFL », la ligue française de League of Legends™. Considérés comme deux des plus gros talents de l'Hexagone, promis à un avenir brillant. Turcs tous les deux, ils se heurtaient régulièrement à des blocages dans l'obtention de leurs visas qui les obligeaient à évoluer à distance, loin de leurs clubs et coéquipiers.

⁴³ Le « passeport talent » est une carte de séjour prévue aux articles L. 421-7 et suivants du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile (CESEDA), créé par la loi n° 2016-274, promulguée le 7 mars 2016.

⁴⁴ En France, le CDD pour esportif existe dans la loi, il n'est quasiment pas utilisé car considéré par beaucoup comme inadapté aux spécificités de la discipline. La plupart des joueurs sont donc professionnellement sous statut d'indépendants, payés en prestations de services.

⁴⁵ Adressée aux chefs de poste diplomatique et aux préfets.

préconisations qui lui semblent urgentes pour des raisons d'ordre public, ou bien parce qu'elles présentent une simplicité de mise en œuvre qui invite à agir sans délai.

1.2.2.1 *La question de la santé n'est pas suffisamment appropriée*

La question de la santé notamment mentionnée dans l'axe 1 de la stratégie gouvernementale 2020-2025 concerne tout d'abord des risques d'addiction sans produit, l'information du public, mais également des risques qui concernent plus particulièrement les joueurs professionnels.

La question des addictions

Dès juin 2018, l'organisation mondiale de la santé (OMS) a reconnu le « *gaming disorder* » ou trouble du jeu vidéo comme une maladie à part entière. Elle estimait que « *tout joueur doit être attentif au temps passé sur les jeux, en particulier si ses activités quotidiennes en pâtissent* ». Les joueurs et leur entourage doivent aussi être attentifs « *à tout changement physique ou psychologique, sur le plan social et celui de sa santé, qui pourrait être attribué à un comportement de jeu* »⁴⁶. L'OMS évoque un chiffre de 0,5 % à 4 % des joueurs qui peuvent être atteints de dépendance, ce qui, en France correspondrait à plus de 100 000 jeunes des 15 à 19 ans par exemple qui comptent plus de 90 % de pratiquants de jeux vidéo.

Alors que depuis 2018, le baromètre de France Esports met en évidence que le temps consacré au jeu s'accroît, mais son site institutionnel n'offre pas de support, ni de guide à destination du public sportif ou des clubs amateurs, relatifs aux risques d'atteintes à la santé physique ou mentale des joueurs.

La mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA) n'a pas à ce jour développé d'action spécifique ou de support de communication à destination du grand public qui porte spécifiquement sur le risque de pratique pathologique du sport.

L'information des parents, et plus largement du public

La protection des mineurs est essentiellement autorégulée par les diffuseurs et les familles par l'intermédiaire d'une classification élaborée sous l'impulsion des éditeurs de logiciel au niveau européen nommée label *Pan European Game Information* (PEGI).

Les familles restent cependant souvent démunies ; l'initiative des éditeurs est donc complétée par l'action d'un collectif intitulé « PédaGoJeux » intervenant sous l'égide de l'Union nationale des associations familiales.

La MILDECA évoque l'hypothèse d'instruire l'intégration d'un message sanitaire dans les jeux, à l'instar de celui sur les paquets de cigarettes qui a montré son intérêt sur la consommation de tabac. Cette question ne pourrait cependant se traiter qu'au niveau européen.

Les risques liés à la pratique de haut niveau

Enfin, la pratique de haut niveau peut générer du « *burn-out* »⁴⁷ et des troubles musculo-squelettiques que les clubs et les joueurs doivent prévenir.

1.2.2.2 *L'accompagnement des sportifs de haut niveau et des joueurs professionnels*

Double projet

La question du double projet est présente dans la stratégie 2020-2025, ainsi que dans le rapport présenté par le député Denis Masségli. La mission en confirme la nécessité constatant lors de ses auditions menées auprès de clubs professionnels, de joueurs et de parents que les volumes d'entraînement et le temps nécessaire à la participation à des compétitions rendent parfois difficile de suivre un cursus scolaire ou

⁴⁶ L'OMS considère que l'addiction aux jeux vidéo est : « *un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux sur Internet qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée aux jeux, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités de la vie quotidienne* ». Pour pouvoir être considérée comme une addiction, la pratique doit avoir des conséquences lourdes sur la vie de tous les jours, sur les activités scolaires ou professionnelles et sur les relations sociales et familiales. Ces troubles doivent se manifester sur une période d'au moins 12 mois.

⁴⁷ France Info (décembre 2023). Shox brise le silence sur la santé mentale dans l'e-sport :

https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/video-shox-brise-le-silence-sur-la-sante-mentale-dans-l-e-sport_6236388.html

universitaire classique, même si la plupart des clubs professionnels restent attentifs au maintien d'une scolarité *a minima* à distance via le centre national d'enseignement à distance (CNED).

La mission a identifié deux établissements qui proposent des formations adaptées au sport pour des élèves du second degré sous la forme d'une section sport-études permettant la réalisation du double projet scolaire et sportif. Ces deux sections ne sont pas reconnues comme section sportive scolaire par la direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO). L'enjeu est d'encadrer et de former les futurs joueurs de haut-niveau et professionnels de la filière tout en favorisant leur cursus scolaire.

Sans proposer, à ce stade, la mise en place de pôles de formation espoirs ou de centres de formation de club professionnel sport semblables à ceux existant pour le sport, la mission considère que l'accès à des aménagements du temps scolaire ou universitaire devrait être facilité pour permettre aux joueurs professionnels de suivre un cursus de formation classique en parallèle de leur activité de compétiteur.

Construction de la performance

Par ailleurs, il n'existe pas de solution structurée pour accompagner la performance sportive. La mission a repéré une collaboration entre l'Institut national du sport, de l'expertise et de la performance (INSEP) et la « *Team Vitality* »⁴⁸. Toutefois, la convention n'a pas été renouvelée, l'équipe ayant internalisé le suivi des joueurs en s'inspirant des techniques issues du sport. En région, certains centres de ressources d'expertise et de performance sportive (CREPS) ont été approchés, mais sans concrétisation, pour accompagner la performance des joueurs en matière de préparation physique et mentale. En conséquence, aujourd'hui, les jeunes peuvent donc passer de leur chambre au sport professionnel sans transition, ni formation car il n'existe pas de filière d'accession ou centre d'entraînement du type du centre « *Chester King* »⁴⁹ en Grande-Bretagne, pour mettre en place des parcours adaptés à la haute-performance pour les joueurs à haut potentiel.

La mission préconise la publication d'une circulaire conjointe des ministères chargés de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et des sports qui pourrait suffire à traiter les questions de sensibilisation et la facilitation du double projet en milieu scolaire ou universitaire, et d'accession, au vu du faible nombre de jeunes aujourd'hui concernés. Cette circulaire, à destination des rectorats et des CREPS, pourrait non seulement constituer une aide pour les joueurs, mais elle pourrait également permettre de quantifier la demande qui n'est pas connue aujourd'hui.

Recommandation n° 2 : Publier une circulaire spécifique des ministères chargés de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et des sports, en faveur du double projet et du soutien à l'accession au très haut niveau pour les sportifs.

1.2.2.3 Les questions du contrat de travail des joueurs professionnels et de la fiscalité des « cash prize »

Le nombre de joueurs professionnels est de 230⁵⁰, en grande partie rémunérés sous la forme de prestation en dépit de l'existence des dispositions de la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique et de ses textes d'application.

À date, seules cinq équipes professionnelles, dont une (LDLC OL) a cessé son activité, ont obtenu un agrément du ministère chargé de l'économie et des finances et même parmi elles, le CDD spécifique est non appliqué compte tenu de plusieurs facteurs. Le premier est lié à son coût avec des charges sociales plus élevées que dans la plupart des autres pays pour lesquels le coût du travail est moindre et plus attractif. Le second est lié à une volonté importante de mobilité des joueurs, dans l'espace, entre pays, et entre les clubs. Par ailleurs, les compétitions de sport échappent aux limites habituelles en termes d'horaires de travail les week-ends, la nuit et les jours fériés. Le dernier frein est lié aux incertitudes sur l'organisation des saisons sur certaines compétitions de sport. Il n'est pas rare d'observer des changements de planning de jeux de premier plan pour répondre aux impératifs des éditeurs.

⁴⁸ Paul Arrivé (juillet 2018). Esport : la Team Vitality signe une convention avec l'INSEP :

<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-team-vitality-signe-une-convention-avec-l-insep/923738>

⁴⁹ Esports Global. 50 + Years'Esports, Gaming, Investment & Tech Experience : <https://www.esportsglobal.com/team/>

⁵⁰ Observatoire économique de l'esport, *op. cit.*

La mission considère que cette situation présente des risques juridiques et sociaux avec, d'une part, un risque de requalification du contrat de prestation en contrat de travail, cependant faible en pratique⁵¹, et d'autre part, une précarité des joueurs qui ne bénéficient pas des droits à la retraite, des acquis sociaux ou bien de la sécurité de l'emploi.

Le bilan de la disposition législative, pourtant annoncé dans la stratégie 2020-2025, n'a pas été réalisé. Pour la mission, il serait nécessaire de se pencher sur le sujet au sein d'une approche globale englobant aussi la valorisation du droit à l'image et la fiscalité des « *cash prize* »⁵² préconisée par le rapport du sénateur Jérôme Durain et du député Rudy Salles ou l'étude du PIPAME. Les interlocuteurs de la mission l'ont informée que l'administration fiscale avait sur ce point entrepris une réflexion à la suite de l'atelier IPCS du 16 janvier dernier.

Lorsque la question de la « rémunération », au sens large, des joueurs aura été clarifiée, l'idéal serait que le sujet soit porté au niveau européen de façon à définir le bon point d'équilibre permettant de ne pas fausser la concurrence, ni de pâtir d'un système qui serait trop sévère.

Recommandation n° 3 : Établir un bilan de la disposition législative relative au contrat de travail des joueurs professionnels dans la perspective d'une discussion plus large sur les « revenus » intégrant les questions de fiscalité et de droit à l'image.

1.2.2.4 La question des formations : métiers et encadrement du sport

En matière de formation, deux actions sont envisagées par la stratégie sport 2020-2025 : une première action qui vise, en lien avec les opérateurs pertinents, à identifier et à évaluer les besoins en compétences du secteur, avec le cas échéant les formations associées, et une seconde action qui vise à structurer des filières de formation des encadrants.

Les métiers du sport

La première action a été lancée dans le cadre de l'appel à manifestation d'intérêt « Compétences et métiers d'avenir » conduit par France 2030 qui a conduit à la réalisation d'un document intitulé « Cartographie des métiers de l'esport et des compétences qui leurs sont associées aujourd'hui et demain »⁵³. Cette étude montre la diversité des métiers du sport et rappelle que le marché des métiers du sport n'étant pour l'instant pas en capacité d'absorber toutes les demandes d'emploi, il convient de veiller à ce que les études poursuivies soient valorisables dans d'autres contextes.

C'est aussi la principale conclusion qui ressort des entretiens effectués par la mission ; les professionnels du sport recommandent aux personnes souhaitant travailler dans leur secteur de suivre une formation généraliste, et en plus de s'investir au cours de leur parcours académique dans l'écosystème par un engagement associatif, des stages ou du bénévolat. L'écosystème étant relativement restreint, les rencontres et le réseau sont cruciaux pour persister dans cette voie et s'y insérer.

Aujourd'hui, il existe, diverses formations privées axées spécifiquement sur le sport pouvant favoriser cet effet réseau. Ces formations spécialisées encadrées par des professionnels du « *gaming* » sont généralement courtes et intensives et visent à permettre aux étudiants d'acquérir rapidement des compétences pratiques pour travailler dans le sport. Mais, elles sont onéreuses, non accessibles aux boursiers et délivrent des diplômes ou titres souvent non reconnus par l'État.

Par ailleurs, au sein des formations généralistes, des modules spécialisés en sport pourraient également répondre à ces besoins.

⁵¹ À date, à la connaissance de la mission, il n'existe aucun cas de requalification.

⁵² Pour mémoire, actuellement, pour les joueurs indépendants, le taux de TVA ne s'applique pas pour les gains en compétition alors que pour les joueurs salariés, le « *cash prize* » est considéré comme un élément accessoire au salaire et donc soumis au prélèvement à la source.

⁵³ Étude réalisée par un consortium piloté par l'Université d'Aix-Marseille suite à l'appel à manifestation d'intérêt « Compétences et métiers d'avenir » France 2030 (avril 2023), Cartographie des métiers de l'esport et des compétences qui leurs sont associées aujourd'hui et demain :

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.info.gouv.fr/upload/media/content/0001/08/adf0e4eb7d9315f2b4cd0b41b2d10b603b78a99b.pdf&ved=2ahUKEwiXl5KqgvmFAxVgTaQEHfBJB2kQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw1k-UDeLRQoH_HEmG9Apawx

Recommandation 4 : Donner une suite au diagnostic réalisé dans le cadre de France 2030 en proposant des modules de formations sportives financièrement accessibles à tous et permettant une évolution professionnelle.

La formation des encadrants de sport

Avec l'augmentation importante du nombre de pratiquants, la question de la formation des encadrants se pose. Plus de 2 millions d'esportifs amateurs évoluent en France sans qu'aucune règle, au-delà de celles des jeux concernés, ne leur soit transmise.

Pour répondre à ce développement, en réponse aux besoins de professionnalisation de la filière esportive, la Fédération nationale des centres de formation des apprentis, sport, animation tourisme (CFA SAT) et l'association France Esports ont créé le titre à finalité professionnelle « animateur esport » en 2023.

Le métier « d'animateur esport » a été reconnu par France compétences comme métier émergent ; il est à ce titre inscrit au répertoire national des certifications professionnelles (RNCP)⁵⁴ jusqu'au 27 mars 2026, ouvrant droit à l'apprentissage.

Ce titre « d'animateur esport » classé au niveau 4 de qualification est le seul concernant le esport, qui soit enregistré au RNCP à ce jour. Il permet d'unifier les contenus et de s'assurer que les encadrants de cette pratique soient dotés des compétences et des connaissances indispensables à la sécurité de la pratique pour tous et tout particulièrement des mineurs.

Compte tenu de leurs carrières courtes, pour ceux qui le souhaitent, l'obtention de ce titre par les joueurs professionnels, avec des allègements de formation accordés au titre de la valorisation des acquis, pourrait favoriser la reconversion de certains joueurs professionnels.

D'autres formations sont en réflexion à l'instar du projet de formation bi-qualifiante (brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport, mention « activités sportives pour tous » / « animateur d'esport ») en cours de conception par le CREPS de Poitiers avec les conseils du club « les orKs Grand Poitiers » pour une offre à la rentrée scolaire 2025.

Afin de faciliter l'ouverture des formations aux étudiants boursiers et de développer l'alternance, la mission recommande d'instruire le développement de formations dans les établissements publics d'enseignement secondaire et supérieur. À l'image de ce qui est pratiqué dans divers secteurs⁵⁵, une mention complémentaire de certains bacs professionnel, pourrait être développée portant sur l'encadrement du esport.

Recommandation n° 5 : Créer, à court terme, un diplôme de référence reconnu d'animateur de esport et promouvoir, le cas échéant, une mention complémentaire de bacs professionnels.

1.2.2.5 Soutien à la filière, renforcement de son attractivité et aspects juridiques liés au droit de propriété intellectuelle des éditeurs

Les questions de soutien à la filière économique et d'attractivité pourtant très présentes au sein de la stratégie esport 2020-2025, ont peu progressé, la mission constatant que le esport, qui n'est reconnu ni comme sport, ni comme jeux vidéo, peine à faire reconnaître sa plus-value ou sa spécificité. En conséquence, les mesures de soutien au esport sont plutôt en baisse et les mesures visant à accroître l'attractivité du esport français se limitent plutôt à sa promotion.

Mobilisation des investisseurs publics et privés

La question des investisseurs observée par l'étude du PIPAME⁵⁶ mérite une attention particulière.

En 2019, Bpifrance et *Trust Esport*[®] étaient identifiés comme les principaux investisseurs. Aujourd'hui, alors que Bpifrance n'affiche pas de stratégie particulière, le fonds d'investissement privé, *Trust Esport*[®], peine à se refinancer sur la base de capitaux français.

⁵⁴ Enregistrement sous le numéro de fiche RNCP 37427.

⁵⁵ Eduscol (mai 2024). La mention complémentaire de niveau 4 : <https://eduscol.education.fr/1903/la-mention-complementaire-de-niveau-4>

⁵⁶ *Op.cit*, page 36.

Les acteurs rencontrés par la mission regrettent cette situation qui concerne tous les segments du sport et notamment ses aspects technologiques trop souvent négligés.

Le rapport du PIPAME mettait en évidence⁵⁷ le potentiel technologique porté par le sport qui peut se déployer autour de la réalité augmentée, de la réalité virtuelle, de l'intelligence artificielle ou de la cybersécurité pour prévenir la manipulation des compétitions. Ces perspectives sont sérieuses. Par exemple, la start-up « *Esport Virtual Arena*® » (EVA) est d'ores et déjà engagée dans cette pratique : les joueurs équipés d'un casque de réalité virtuelle se déplacent dans un espace allant de 100 m² à 3 000 m². L'enseigne affiche un objectif de 46 nouvelles salles de jeux en réalité virtuelle sous licence de marque EVA® avec pour objectif d'atteindre les 100 arènes d'ici 2025.

L'évolution des avancées technologiques et des usages liés au sport mérite ainsi d'être mieux mise en évidence et mieux prise en compte par les investisseurs publics et privés. Pour l'avenir, le développement du sport dépendra également de sa mise en œuvre sur téléphone mobile, comme c'est déjà le cas en Asie, ce qui sera indubitablement facteur d'évolution.

Enfin, la génération du sport est particulièrement attentive aux préoccupations environnementales. Selon toute vraisemblance, la filière devra prendre en compte cette question dans le cadre du calculateur d'impact environnemental du jeu vidéo Jyros⁵⁸ élaboré dans le cadre de France 2030.

La direction générale des entreprises (DGE) et la direction générale des médias et industries culturelles (DGMIC) rencontrées et interrogées sur le sujet n'identifient aucune raison de développer des stratégies pour le sport qui se différencient de celles du jeu vidéo.

À ce jour par exemple, il n'est donc pas acquis que les acteurs du sport puissent bénéficier du nouveau label Game France élaboré avec le SELL et lancé par le centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) en 2023 à la « Paris Games Week ». Pour mémoire, celui-ci vise à promouvoir l'écosystème du jeu vidéo français à l'échelle nationale et à l'international, et de rassembler les studios français sous une même bannière. Porte d'entrée unique pour les professionnels et les entreprises du jeu vidéo qui souhaitent s'implanter en France ou travailler avec les entreprises françaises, le label Game France vise à soutenir le financement de projets à travers le crédit d'impôt ou le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV).

Aspects juridiques liés au partage de la « valeur »

Pour le sénateur Jérôme Durain et le député Rudy Salles, le soutien et l'attractivité de la filière dépendent d'un partage de valeur établi sur des bases juridiques reconnaissant un droit de propriété intellectuelle des éditeurs équilibré par un droit des organisateurs.

Cette question du partage de la valeur est fréquemment revenue lors des auditions. Lors de la remise publique du premier rapport de l'observatoire économique du sport, le 29 mars dernier, les représentants de France Esports et des organisateurs ont insisté, en présence des ministres⁵⁹, sur la nécessité de réfléchir au partage de la valeur issue du sport. Plusieurs pistes existent sur ce terrain.

Pour résumer des débats juridiques de spécialistes⁶⁰, si le spectacle sportif ne saurait certes avoir lieu sans le jeu vidéo, propriété intellectuelle des éditeurs, qui en possèdent le support, sa valeur dépend des tactiques et stratégies mises en place par les joueurs qui rendent chaque séquence du jeu unique et du savoir-faire des organisateurs et créateurs de contenu qui produisent le « *esportainment* ». Dans la mesure où chaque partie est unique, la retransmission en public d'une partie en réseau est peut-être susceptible de constituer une représentation au sens de l'article L. 121- 2 du code de propriété intellectuelle ce qui peut fonder les bases juridiques d'un partage de valeur. Ce type de raisonnement vaut également pour l'éventualité d'une mobilisation du droit d'artiste-interprète pour les joueurs par exemple.

⁵⁷ *Op. cit*, page 24.

⁵⁸ JYROS. L'outil qui vous permet de mesurer l'impact environnemental de votre entreprise : <https://jyros-jeuvideo.com/>

⁵⁹ Ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques et secrétaire d'État chargée du numérique auprès du ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique.

⁶⁰ Gaylor Rabu (29 octobre 2013). L'E-sport, un sport ? Petites affiches, n° 216.

Pour la mission, ces sujets, très pointus, ne peuvent pas recevoir de clarification juridique « sèche » ; leur solution devra s'inscrire dans le cadre plus large de la recherche, par ses acteurs, de la pérennité du spectacle sportif et de son modèle économique.

Enfin, plusieurs professionnels du secteur rencontrés par la mission soulignent que la question des droits de diffusion n'a jamais été clarifiée, même si le sujet est moins souvent abordé que celui du partage de valeur avec les éditeurs.

Promotion et rayonnement

L'axe 4 de la stratégie 2020-2025 vise à valoriser l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème sport. Il prévoit de sensibiliser le réseau diplomatique, économique et culturel à la thématique.

Tel est l'objet du vademécum réalisé par France Esports et l'Institut Français par France Esports⁶¹ pour le réseau culturel français à l'étranger. Offrant un cadre de compréhension global du fonctionnement de l'écosystème sport en France et à l'international, il présente ses principaux acteurs et ses enjeux en termes de développement économique, et sociétaux comme l'éco-responsabilité et l'inclusion sociale. Il propose différentes approches et modalités d'intervention pour le réseau culturel, présente les dispositifs de soutiens et d'aides financières mobilisables, et met enfin en avant des initiatives déjà menées par le réseau afin de mutualiser les bonnes pratiques. Il identifie les organismes internationaux en charge du sport et incite les représentants du réseau culturel français à l'étranger à se renseigner sur leur inscription effective dans l'écosystème local. Il identifie un modèle d'appui au développement local du sport et propose un cadre d'organisation d'une compétition sportive.

Attractivité

Le vademécum précité met en évidence les éléments suivants promus par Business France qui sont en cours de développement : « *des pavillons France sur les événements majeurs de la filière (Gamescom, Game Developers Conference), des missions d'affaires [comme le Créative Lab à l'occasion du Tokyo Games Show], ou des invitations d'acheteurs en France [comme lors de la "Paris Games Week"]* » que la mission n'a pas pu confirmer à défaut de contact avec Business France et malgré ses demandes répétées.

Pour conclure, en réalité, le soutien à la filière s'est cantonné à la promotion de l'existant, les sujets de fond, certes complexes, n'ayant pas été traités collectivement jusqu'à présent.

1.2.2.6 L'intégrité des compétitions de sport

Les rapports précités mettent également en évidence que la pérennité du sport dépend de sa capacité à garantir la transparence et l'intégrité des opérations de jeux de sport.

La fraude ou la triche pour les compétitions en ligne est plus facile que la fraude ou la triche lors d'un tournoi dans un lieu physique. La triche dans les compétitions de sport peut revêtir de nombreuses formes :

- l'exploitation des « *bugs* ou *glitches* » c'est-à-dire d'erreur dans la conception du jeu vidéo⁶² ;
- l'utilisation de logiciels tiers, c'est-à-dire l'installation par des joueurs sur leur support de jeu ou dans les périphériques de contrôles pour permettre des actions ou avoir accès à des informations non accessibles à l'adversaire⁶³ ;
- la manipulation de match ou perdre de manière délibérée ;
- le dopage, c'est-à-dire l'ingestion de substances permettant d'améliorer les performances⁶⁴.

⁶¹ Institut Français. Vademécum sport pour le réseau culturel français à l'étranger :

<https://www.pro.institutfrancais.com/fr/offre/vademecum-sport-pour-le-reseau-culturel-francais-a-etranger>

⁶² Cela s'appelle une « exploitation », un joueur peut tirer un avantage de dysfonctionnements qui affectent certains objets ou personnages.

⁶³ Cela peut être un logiciel d'« *aimbot* » (programme d'aide à la visée), de « *triggerbot*, *auto-aim* » (tir automatique sur les cibles), de « *wallhacks* » (vision des adversaires à travers les murs), de « *bunny hopping* » (technique de déplacements en sauts très rapides), de « *farming bot* » (automatisation de l'acquisition de ressources comme des points d'expérience, de l'argent, des objets rares...), de « *clipping* » (technique permettant de passer dans des endroits situés en dehors de la carte et donc en dehors des limites du jeu), de « *spoofing* » (utilisation d'un faux GPS ou VPN pour modifier l'emplacement réel du joueur sur le jeu) ou de « *drop hack* » (pratique consistant à déconnecter l'adversaire pour que la victoire soit comptabilisée comme un abandon).

⁶⁴ Tels que certains psychostimulants.

La plupart des éditeurs ont mis en place des solutions techniques comme des logiciels anti-triche pour détecter les fraudes⁶⁵. Toutefois, pour fiabiliser le secteur, il reste à rendre visible leur position concernant la sanction des joueurs en cas de manipulation ou de tentative de manipulation d'une compétition, voire de s'accorder pour identifier collectivement les principales catégories de triche et leur sanction.

En l'absence d'organe fédérateur légitime au plan international, ayant une possibilité directe d'intervenir ou de cadre contraignant permettant de réprimer spécifiquement la tricherie en matière de sport, l'agence française de normalisation (AFNOR) vient de lancer une initiative en faveur de l'élaboration collective d'un standard établissant les conditions de prévention des dérives et des fraudes. La mission ne peut qu'inciter les acteurs à s'organiser collectivement, dans le respect du droit de propriété de chacun, pour établir de tels cadres dépassant l'approche par éditeur même si certains d'entre eux présentent leurs bonnes pratiques dans des documents tels que des conditions générales de service et d'utilisation et/ou des règlements de tournois ou encore des codes de bonne conduite et d'éthique.

1.3. Un contexte renouvelé

Le sport est une pratique mondialisée dont les éditeurs de jeu observent, apprécient et promeuvent le développement sur la base d'une échelle continentale. L'émergence d'une dynamique et d'une structuration européenne doit donc être prise en compte aujourd'hui, tout comme les conditions d'élargissement de la scène mondiale avec l'arrivée de l'Arabie saoudite et d'évolution avec le développement du Web3⁶⁶.

1.3.1. L'émergence d'une structuration européenne

1.3.1.1 L'impulsion du Parlement européen

Le Parlement européen a adopté récemment deux résolutions : l'une en octobre 2022 sur le sport électronique et les jeux vidéo⁶⁷, et l'autre le 18 janvier 2023 sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne⁶⁸. Ces deux résolutions sont constitutives d'axes politiques très complets.

La résolution du Parlement européen du 10 novembre 2022 sur le sport électronique et les jeux vidéo met en avant le caractère économique du jeu vidéo, ainsi que l'intérêt culturel et social du sport et sa valeur innovante qui « *devrait également être reconnue, aussi bien que sa valeur ajoutée culturelle* ».

En raison du caractère international des éditeurs possédant la propriété intellectuelle sur les jeux, elle affirme que le cadre européen est le cadre approprié pour étudier la possibilité de créer des lignes directrices cohérentes et complètes permettant une saine concurrence à l'échelle continentale.

Elle invite l'Union et la Commission européennes à établir une stratégie cohérente notamment de nature à :

- mettre en avant l'intérêt du sport et les progrès à réaliser pour mettre en œuvre une politique inclusive apte à prévenir le cyberharcèlement ;
- faire la promotion de son potentiel d'utilisation dans les politiques éducatives et dans l'apprentissage tout au long de la vie et de contribution au développement de plusieurs compétences essentielles dans une société numérique ;
- prendre en compte la question de la possession de la propriété intellectuelle et le fait que sa gestion crée des obstacles juridiques pour les streamers, les développeurs, les éditeurs et les détenteurs de contenus de tiers ;
- mieux soutenir économiquement le secteur européen des jeux vidéo qui se compose principalement de petites et moyennes entreprises ;

⁶⁵ Epic Games® avec les logiciels Easy Anti-Cheat et Voice, Ubisoft® avec Gameblocks ou Riot Games® avec son logiciel Riot Vanguard utilisé sur le jeu Valorant™.

⁶⁶ Le Web3 ou Web 3.0 est un terme utilisé pour désigner un ensemble de technologies décentralisées, dont les chaînes de blocs (ou *blockchain*), pour créer un internet où les utilisateurs ont un contrôle accru sur leurs données et leurs interactions en ligne.

⁶⁷ Parlement européen (10 novembre 2022), Sport électronique et jeux vidéo : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022IP0388>

⁶⁸ Parlement européen (18 janvier 2023). Résolution sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne : https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008_FR.html

- aborder la question du droit du travail applicable aux joueurs professionnels de sport électronique.

Le Parlement européen souligne également le rôle important que les collectivités locales peuvent jouer dans la fourniture d'un accès à des infrastructures capables d'accueillir des manifestations de sport électronique ou dans la facilitation de l'accès de tous aux jeux vidéo. Il souligne « *que les espaces publics tels que les bibliothèques peuvent jouer un rôle important dans la promotion de la culture des jeux vidéo et dans l'accès à des jeux vidéo et à des appareils pour tous, indépendamment de la situation socioéconomique, conformément à la législation de l'Union sur le droit d'auteur* ».

Il signale également que la pratique intensive des jeux vidéo peut, dans de rares cas, entraîner une dépendance et des comportements toxiques et que les joueurs de sport électronique peuvent souffrir à cause du manque d'exercice et des niveaux de stress élevés dus à l'absence de séparation entre vie professionnelle et vie privée, et que la carrière des joueurs professionnels est souvent courte, ce qui crée des problèmes lors de la transition vers d'autres métiers.

Par ailleurs, le 18 janvier 2023, le Parlement européen a adopté une résolution sur la protection des consommateurs de jeux vidéo en ligne, demandant à l'Union et à la Commission de créer les conditions d'une meilleure information du public et des parents sur les jeux auxquels leurs enfants jouent. Les principaux risques comportementaux et pécuniaires y sont signalés, à l'instar du mécanisme de vente de coffres-surprises ou « *loot boxes* ». Le Parlement affirme qu'ils sont en général conçus en s'appuyant sur une formule connue sous le nom de « *piège à utilisateurs* », susceptible d'avoir des conséquences psychologiques et financières négatives en déclenchant des achats involontaires ou compulsifs en particulier chez les mineurs et les jeunes enfants.

Les députés européens réclament des informations plus claires sur le contenu, les politiques d'achat et la tranche d'âge ciblée par les jeux, éventuellement sur le modèle du système PEGI (*Pan European Game Information*) et encouragent les plateformes à sensibiliser davantage à l'existence de tels outils et à en fournir un mode d'emploi.

Outre cette action du Parlement, plusieurs organisations non gouvernementales émergent au niveau européen.

1.3.1.2 L'émergence d'acteurs privés

En plus de « *Video Games Europe* » qui semble être un acteur de premier plan, la mission souligne deux initiatives qui lui semble significatives d'une gouvernance qui se cherche également au niveau européen.

Video Games Europe

« *Video Games Europe* » fédère les éditeurs à l'échelle européenne. L'organisation, consciente de l'intérêt d'une approche continentale au sein d'un marché mondialisé, indique à la mission que de nombreux pays recherchent également la meilleure gouvernance du sport.

« *Video Games Europe* », en relation avec les éditeurs et avec le Parlement européen assure un suivi rapproché des intérêts de l'industrie du Jeu vidéo et du sport, ainsi que de leurs développements.

L'Esports Integrity Commission (ESIC)

L'ESIC, créée en 2016, vise à devenir une instance de régulation mondiale sur les manipulations de compétitions et le dopage allant jusqu'à l'édiction de sanction.

À ce jour, aucune institution, association ou entreprise française ne fait partie de l'ESIC dont la difficulté principale réside dans l'harmonisation des positions des acteurs et des pouvoirs publics en la matière.

L'European Esports Federation (EEF)

Créée en février 2020, l'EEF vise à développer une pratique saine et responsable instaurant une solidarité entre les acteurs. Elle fédère 26 organisations sportives nationales ; France Esports n'en n'est pas membre.

Cette fédération n'intègre pas les éditeurs avec lesquels elle interagit néanmoins.

Pour la mission, il serait pertinent d'affirmer un cadre européen de pratique concerté avec tous les acteurs.

1.3.2. Un contexte international élargi

L'étude du PIPAME⁶⁹ présentait l'intérêt de « *penser à l'échelle européenne* » face à la concurrence asiatique et américaine. Aujourd'hui, ce contexte international s'est élargi au Moyen-Orient avec l'arrivée de l'Arabie Saoudite qui mobilise massivement son fonds souverain.

L'Arabie saoudite s'est lancée dans l'esport, avec son fonds souverain gouvernemental, « *Public Investment Fund* » (PIF), en acquérant des participations dans de grands développeurs de jeux vidéo, notamment *Activision Blizzard*[®], *Tencent*[®], *Nintendo*[®], *Take-Two Interactive*[®] et *EA*[®]. En 2022, *Savvy Games Group*[®], un groupe d'investissement entièrement détenu par le PIF saoudien, a acheté *ESL Gaming*[®] et *FACEIT*[®], deux des plus grands organisateurs de tournois, pour 1,5 Mds\$ et les a fusionnés en créant *ESL FACEIT Group*[®]. *Savvy Games Group*[®] a également dévoilé une vaste stratégie d'investissement d'environ 38 Mds\$ d'ici 2030, qui prévoit d'acquérir un éditeur de jeux de premier plan, ainsi que d'investir dans des « entreprises clés » et des partenaires industriels matures⁷⁰.

En France, le fonds souverain saoudien a investi dans le fonds d'investissement français pour le esport et le gaming, *Trust Esport Ventures*[®].

À partir de 2024, l'Arabie saoudite annonce la création d'une coupe du monde annuelle de esport⁷¹, « *Esport world cup* ». Ce projet s'inscrit au sein de la stratégie « vision 2030 » qui a pour ambition de créer 250 entreprises locales et 39 000 emplois afin de créer des studios de jeux destinés à produire plus de 30 jeux compétitifs. La stratégie nationale des jeux vidéo et du esport vise à faire du pays « la plaque tournante mondiale » pour les deux secteurs d'ici à 2030.

Le esport devient clairement un outil de « *soft power* », et il appartiendra à la France de se positionner en conséquence, seule ou au sein de l'Europe.

1.3.3. Des atouts à rendre visibles

Au nombre des facteurs de renouvellement du contexte du esport se trouve la prise de conscience des atouts de la pratique du esport. La mission souhaite le souligner car les représentations péjoratives restent très fortes notamment au sein de l'administration et chez de nombreux élus, et que la persistance de ces représentations est de nature à creuser un fossé entre les générations.

1.3.3.1 Position du Parlement européen

Le Parlement européen souligne « *que les jeux vidéo peuvent être une activité sociale permettant aux utilisateurs de se socialiser et de passer du temps ensemble* » que « *la stigmatisation du sport électronique et des jeux vidéo reste répandue dans l'ensemble de la société et devrait être combattue* ».

1.3.3.2 Des atouts variés

En effet, la pratique saine et responsable du esport présente divers atouts documentés⁷².

L'apprentissage de nouvelles tâches, la coordination « œil - main », la vitesse de traitement des informations, la rapidité d'exécution, mais également la capacité à résoudre des problèmes stimulent ou accroissent les compétences cognitives. Ces compétences peuvent se transposer à la vie réelle ; la mission a eu connaissance de plusieurs initiatives pour reconnaître les compétences acquises via le esport dans une perspective d'insertion⁷³ ou de formation.

⁶⁹ PIPAME. Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport, *op. cit.* pages 12 et 13.

⁷⁰ L'Usine digitale (2 juin 2023). L'Arabie Saoudite se rêve en « plaque tournante » du jeu vidéo mondial. <https://www.usine-digitale.fr/article/l-arabie-saoudite-se-reve-en-plaque-tournante-du-jeu-video-mondial.N2138567>

⁷¹ Avec une dotation de 60 M\$, le tournoi « *comprendra les jeux les plus populaires au monde, tous genres confondus* » et « *offrira la plus grande dotation de l'histoire de l'esport* ». La première édition de cette compétition mondiale de esport devrait avoir lieu l'été prochain à Ryad, remplaçant le festival Gamers8 qui proposait une cagnotte totale de 45 M\$.

⁷² Fondation Jean Jaurès (2 juillet 2023). Le esport, une discipline sportive comme une autre ? : <https://www.jean-jaures.org/publication/le-esport-une-discipline-sportive-comme-une-autre/>

⁷³ Mission locale de Montpellier Méditerranée Métropole.

L'amélioration de l'estime de soi fait également partie des atouts du sport. En complétant des niveaux ou en réussissant des « missions », le sport peut constituer un facteur d'amélioration de l'image de soi. Cette fierté et ce sentiment d'accomplissement peuvent ensuite être recherchés dans d'autres domaines.

L'amélioration de la résilience, la persévérance sont également citées : les jeux vidéo et le sport prévoient d'avancer petit à petit, en gravissant les niveaux ce qui permet d'apprendre de ses échecs.

Le sport peut également aider à développer des compétences sociales, car les joueurs doivent collaborer avec leurs coéquipiers pour atteindre leurs objectifs.

Ces spécificités du sport font l'objet de recherches⁷⁴ et sont valorisées et utilisées par des associations comme « *Silver geek* » ou « *Handigamers* » ou bien certaines entreprises⁷⁵ qui s'appuient sur les habiletés développées par le sport pour en formaliser les compétences associées. Ces habiletés se regroupent autour des éléments suivants : capacité d'adaptation et à l'analyse situationnelle, gestion du stress, autonomie de décision, rigueur, sens du détail.

1.3.4. La prévention des risques de dérives à développer : inclusion, prévention du cyberharcèlement et du dopage

On assiste parallèlement à une montée en puissance des discours identifiant les risques de dérives et appelant à s'organiser pour les prévenir.

1.3.4.1 Position du Parlement européen

La résolution du Parlement européen affirme ainsi que pour relever les défis du sport électronique, il convient de promouvoir les compétences et valeurs positives, telles que le *fair-play*, la non-discrimination, l'esprit d'équipe, l'aptitude à diriger, la solidarité, l'intégrité, l'antiracisme, l'inclusion sociale et l'égalité entre les hommes et les femmes.

Le 29 mars 2023, lors de la remise du premier rapport de l'observatoire économique du sport, la ministre chargée des sports, faisait le constat d'une pratique récente promue par des acteurs ambitieux et dynamiques ; elle appelait le secteur du sport, issu en grande majorité d'une génération qui accorde une grande importance à l'éthique, à en anticiper les risques connus dans le sport et révélés trop tardivement.

Pour la mission, l'action des associations spécifiques qui œuvrent pour la diversité dans l'industrie du jeu vidéo et du sport (« *Women in Games* » ou « *GameHer* ») doit être poursuivie et encouragée par les pouvoirs publics. Pour ce qui concerne la question du sexisme, le dynamisme de l'association « *Women in games* » ne doit pas masquer l'acuité du sujet du sexisme dans le sport.

L'action des associations spécifiques doit vraisemblablement être complétée par une initiative plus poussée au niveau européen afin de développer des « approches intégrées » visant à ce que les éditeurs de jeux développent des approches plurielles et non stéréotypées des personnages, et intègrent des politiques de prévention du cyberharcèlement lesquelles touchent essentiellement les femmes freinant leur accès au très haut niveau.

Ainsi, dans le cadre de sa responsabilité sociale et environnementale, le secteur, au niveau européen, pourrait s'entendre pour accorder une place croissante aux catégories sous-représentées, tout comme pour prévenir le cyberharcèlement notamment en prenant appui sur l'intelligence artificielle.

La nécessité d'aborder les éléments précités fait consensus, à la différence des risques de dopage sur lesquels la mission souhaite mettre l'accent.

1.3.4.2 La question des risques et de la prévention du dopage

Certains acteurs contestent le fait que le sport puisse être menacé par cette dérive alors que l'agence mondiale anti-dopage (AMA) a récemment créé un groupe de travail sur le sport, et que le Parlement

⁷⁴ Jeux vidéo et santé mentale, Faustin Armel Etindele Sosso1 and Hassan Ouali, Centre de recherche en neurosciences cognitives, Centre d'études avancées en médecine du sommeil, hôpital du Sacré-Cœur de Montréal, 5400 boulevard Gouin Ouest, Montréal, Québec, H4J 1C5, Canada.

⁷⁵ À l'instar du SKILLEO®, <https://skilleo.tech/>

européen évoque la notion de « dopage cognitif » correspondant à l'ingestion de substances permettant d'améliorer les performances.

L'agence française de lutte contre le dopage (AFLD) a confirmé à la mission réfléchir à des actions de prévention à caractère éducatif et à être pré-positionnée sur la question du dopage sur laquelle France Esports l'a sensibilisée.

1.3.5. Le supportérisme

Le Parlement européen reconnaît le potentiel des jeux vidéo sportifs et du sport virtuel pour explorer de nouvelles formes de participation des supporters et accroître la participation des jeunes à des activités physiques. Il souligne « *que les jeux vidéo peuvent être une activité sociale permettant aux utilisateurs de se socialiser et de passer du temps ensemble* » que « *la stigmatisation du sport électronique et des jeux vidéo reste répandue dans l'ensemble de la société et devrait être combattue* ».

Les amateurs de sport se regroupent dans des communautés autour de joueurs ou d'influenceurs « *streamers* ». S'il existe un consensus autour du sport, c'est bien le fait que sa valeur réside largement dans ses fans. Ceux-ci sont aujourd'hui des millions à suivre les compétitions majeures et les équipes qui y participent. Les équipes, organisateurs et élus concernés soulignent tous leur engagement et leur attitude respectueuse des équipes et joueurs adverses.

Or, on assiste actuellement à l'apparition de groupes « ultras ». Ce phénomène mérite d'être observé pour veiller à ce qu'il continue à inspirer des comportements respectueux des adversaires et des valeurs démocratiques de diversité et d'inclusion.

1.3.6. L'arrivée du Web3 et la problématique des jeux à objets numériques monétisables à anticiper

Enfin, la mission ne saurait conclure cette partie sur le renouvellement du contexte dans lequel se déploie le sport, sans évoquer la question du Web3 sur lequel notre pays se positionne pour un enjeu de souveraineté⁷⁶. Les travaux préparatoires à la loi visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique (SREN⁷⁷), ont mis en évidence la nécessité d'une clarification du sport par rapport aux jeux à objet numérique monétisable (JONUM⁷⁸).

En effet, si le sport entend rester en dehors du cadre des jeux d'argent et de hasard, en l'état de la réglementation, il ne peut être possible de prévoir une inscription à titre payant pour les jeux en ligne permettant un gain financier, ni de remettre en jeu un objet virtuel, comme un « *skin* » par exemple. Sur ce point, les acteurs du sport n'ayant pas été alignés lors des discussions parlementaires, il semblait utile de rappeler l'état du droit⁷⁹.

En conclusion de cette première partie, la mission relève que la loi pour une République numérique ainsi que le dynamisme des acteurs ont permis de maintenir la France à un très bon niveau international en termes de performance de ses joueurs et d'accueil de grands événements. En revanche, les questions du partage de la valeur, de la pérennité de la filière économique, certaines problématiques sociétales sont restées entières. L'atelier IPCS du 16 janvier 2023 a donc logiquement mis l'accent sur la nécessité de concevoir une gouvernance plus efficace.

⁷⁶ The Big Whale (21 avril 2022). L'innovation et la prise de risque font écho à l'histoire profonde de notre pays :

<https://www.thebigwhale.io/article/macron-linnovation-et-la-prise-de-risque-font-echo-a-lhistoire-profonde-de-notre-pays>

⁷⁷ Projet de loi du 26 mars 2024. Un accord a été trouvé en commission mixte paritaire sur une version finale du projet de loi. Ce texte doit être définitivement adopté par le Sénat et l'Assemblée nationale.

⁷⁸ Les JONUMs sont définis comme des « *éléments de jeu qui confèrent aux seuls joueurs un ou plusieurs droits associés au jeu et qui sont susceptibles d'être cédés, directement ou indirectement, à titre onéreux à des tiers.* »

⁷⁹ Pour mémoire, le sport est qualifiable en jeu de hasard, s'il donne lieu à inscription payante et à « *cash prize* ». Le code de la sécurité intérieure a prévu une dérogation pour les tournois en présentiel car elle peut en maîtriser l'économie via une déclaration préalable, mais maintient le risque de qualification, et donc l'interdiction, pour les tournois en ligne.

2. Une gouvernance à repenser

Après avoir analysé la gouvernance actuelle qui lui paraît lacunaire, tant en termes de bilan, que de positionnement des acteurs y compris de l'État, la mission a souhaité définir le cahier des charges d'une « bonne gouvernance » du sport.

2.1. L'État a laissé les acteurs privés en première ligne au risque de créer des ambiguïtés par rapport à la vocation de France Esports

Le constat réalisé en première partie du rapport met en évidence de bonnes performances sportives en termes de résultats et d'accueil de grands événements. Toutefois, avec des clubs structurellement et durablement fragiles, les performances économiques ne sont pas au rendez-vous. D'un point de vue social, sans véritable filière d'accession, ni d'accompagnement au double projet, avec des conditions de rémunération précaires d'un point de vue réglementaire, les joueurs ne sont pas suffisamment sécurisés. Enfin, d'un point de vue éthique, si des bases existent, celles-ci doivent être plus largement diffusées. France Esports, progressivement installé en chef de file « universel » du fait de sa vocation initiale à représenter l'ensemble des acteurs du sport, ne pouvait pas avoir la capacité à assurer seule le développement économique et éthique du sport, lequel requiert un investissement adapté des pouvoirs publics.

2.1.1. France Esports, conçue comme un « parlement du sport », occupe une place institutionnelle de premier plan

2.1.1.1 Une création largement reconnue par l'État

Dans le sillage des discussions et de l'adoption de la loi pour une République numérique, l'association France Esports a été créée le 26 avril 2016, lors d'une assemblée constitutive tenue au ministère de l'économie et des finances, à l'invitation du secrétariat d'État chargé du numérique.

L'article 1 de ses statuts prévoit qu'elle a pour objet de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principes fondamentaux de l'Olympisme. Cette affiliation initiale aux valeurs du sport est notable.

Pour mémoire, les valeurs de l'Olympisme sont l'excellence, le respect et l'amitié et ses principes fondamentaux sont l'universalité et la solidarité, l'unité dans la diversité, l'autonomie et la bonne gouvernance, la durabilité. Ces principes se rapportent aux conditions de structuration d'une pratique universelle dont la vocation est de produire l'excellence.

La mission initiale de France Esport concerne donc à la fois le développement des pratiques amateurs et professionnelles.

Ayant vocation à regrouper l'ensemble des acteurs du secteur⁸⁰ qui s'étaient mobilisés pour obtenir la dérogation législative à la réglementation sur les jeux d'argent et de hasard, laquelle a permis le développement de la pratique, l'association est aujourd'hui ouverte de manière fédératrice à l'ensemble des acteurs de toute nature du secteur pour constituer d'une certaine manière un « Parlement du sport ».

Elle présente la particularité de réunir des éditeurs et des utilisateurs de jeux vidéo, ce qui est unique en Europe (cf. annexe 4).

En mai 2017, l'association a évolué vers un nouveau modèle de gouvernance pour accueillir trois collèges distincts :

- les clubs associatifs et les joueurs indépendants, au sein d'un « collège des clubs associatifs et des joueurs » ;
- les organisateurs de tournois (professionnels ou amateurs), les équipes professionnelles, les médias, les opérateurs et les équipementiers, au sein d'un « collège des promoteurs » ;
- les ayants-droit des jeux, au sein d'un « collège des créateurs et des éditeurs ».

⁸⁰ « On rassemble des acteurs concurrents pour la première fois sous une même bannière », Matthieu Dallon, directeur général d'Oxent, dans Numirama : <https://www.numerama.com/pop-culture/166597-lassociation-france-esport-est-creee-sous-legide-du-gouvernement.html>

Le secteur du esport se caractérisant par l'absence de corps intermédiaires⁸¹ à l'exception du syndicat des éditeurs, France Esports est donc principalement composée de parties prenantes directes.

Les plus grands clubs professionnels n'adhèrent plus, à ce jour, à France Esports qui ne compte pas non plus de joueurs professionnels.

2.1.1.2 D'autres initiatives associatives accompagnent le esport

En plus de France Esports, le développement du esport est également accompagné par des collectifs ou associations non membres de France Esports et soutenus par l'État ou les collectivités : « *Women in games* », « *Pédagojeux* », « *Silver geek* », « *Handigamers* ». Ces associations qui travaillent en relation avec certains membres de France Esports, ne sont pas connues des services de la jeunesse ou des sports de l'État.

Avant la création de France Esports, la fédération française du jeu vidéo (FFJV), une association ayant pour vocation à fédérer les acteurs en faveur d'une pratique saine du jeu vidéo intervenait de fait dans le domaine du esport.

Avec la création de France Esports, la FFJV qui ne compte pas les éditeurs parmi ses membres, lui a laissé le champ libre sur le esport⁸². Toutefois, la FFJV, considérant que le pouvoir donné aux éditeurs est trop important désormais, a décidé de se remobiliser.

Plus récemment, pour accompagner le développement territorial du esport, s'est créée l'Union des Associations Esportives de France⁸³ (l'UAEF), membre de France Esports sous l'impulsion de l'association « orKs » de la communauté urbaine du Grand Poitiers.

2.1.2. France Esports au rendez-vous des objectifs compte tenu de ses moyens

2.1.2.1 Un bilan satisfaisant au regard de la vocation d'origine de France Esport

L'association France Esports a effectué un travail conséquent en se positionnant comme un centre d'expertise et de ressources de référence sur le esport. Disposant parmi ses adhérents d'experts incontestés, elle a su développer diverses productions.

Pour la sixième année consécutive, l'association France Esports, accompagnée de Médiamétrie, présente les résultats de son enquête nationale sous la forme d'un baromètre annuel visant à identifier et mieux connaître les comportements des joueurs, joueuses, spectateurs et spectatrices d'esport en France.

L'association publie sur son site internet un *Guide de l'organisation d'un événement esport* destiné aux organisateurs de compétitions de esport. Ce guide réalisé avec l'appui du ministère de l'intérieur est particulièrement complet.

L'association a également publié un vademécum du esport, coréalisé avec l'Institut Français, visant à accompagner les établissements du réseau culturel français à mettre en place des événements esportifs à l'étranger.

En matière de rayonnement de la France, en relation avec le ministère de l'Europe et des affaires étrangères, de nombreux échanges et collaborations ont été mis en place dans le monde entier : Allemagne, États-Unis, Maroc, Algérie, Sénégal, Côte d'Ivoire, Nigeria, Cameroun, Kenya, Afrique du Sud, Japon, Chine, Corée du Sud, Australie, Arabie saoudite, Inde, Institut Français, Villa Albertine, Business France, Mouvement des Entreprises de France International, etc. Avec les années, France Esports a également développé une mission de rayonnement de la France qui a presque pris le pas sur l'objectif de structuration du secteur esportif⁸⁴.

⁸¹ Contrairement au sport, il n'existe ni syndicat de joueurs, ni syndicat de clubs...

⁸² Fédération française de jeux vidéo (28 mai 2017). FFJV et France Esports : <https://www.ffjv.org/fr/communiqués-officiels/ffjv-et-france-esport>

⁸³ Suite à une assemblée constitutive qui a eu lieu le 27 octobre 2020, date d'anniversaire de la sortie d'un des jeux emblématiques de esport, *League of Legends™*, 21 associations du milieu esportif français se sont accordées sur la création d'un regroupement d'association.

⁸⁴ En effet, la convention d'objectif co-signée avec le ministère des sports le 31 mars 2022 reconnaît à France Esports l'objectif de « *renforcer la position de France Esports comme instance représentative d'échange du secteur français de l'esport auprès des acteurs publics et privés, en France et à l'international* ». La mission n'ayant pas obtenu de rendez-vous avec le ministère des

L'association a soutenu la publication au RNCP du diplôme d'animateur sportif autorisé à titre expérimental.

Elle a fait du *lobbying* en faveur de l'extension du « passeport talent » aux sportifs, et de l'adoption d'un taux de TVA réduit obtenu récemment.

Enfin, l'association assure le déploiement d'antennes régionales. À date, six antennes (Île-de-France, Provence-Alpes-Côte d'Azur, Nouvelle-Aquitaine, Auvergne-Rhône-Alpes, Grand Est, Normandie) sont en cours de création, deux d'entre elles ayant obtenu un soutien régional.

Elle a enfin pris contact avec l'AFLD pour l'acculturer en matière de risques de dopage, sollicité la DGESCO sur la question du double projet...

Ce bilan n'est pas exhaustif.

2.1.2.2 *Des moyens limités*

Ces résultats ont été obtenus avec des moyens humains et financiers limités.

La subvention du ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques de 30 K€ de 2019 à 2022, a été portée à 90 K€ en 2023. L'association ne compte qu'un seul salarié.

Ces moyens sont légèrement augmentés par l'appui du SELL qui « héberge » France Esports.

2.2. Un modèle de gouvernance au final lacunaire

Devenue mal positionnée, France Esports atteint incontestablement ses limites alors que dans le cadre d'une gouvernance plus large, il pourrait être utile de disposer d'un groupe d'intérêt capable de porter les intérêts globaux d'un secteur. Si les objectifs et modes de fonctionnement de France Esports méritent d'être recentrés, ceux de l'État doivent être affirmés, tout comme la place des collectivités précisée.

2.2.1. France Esports atteint ses limites

France Esports est perçue par certains acteurs comme « *à bout de souffle* », en manque de ressources humaines et financières, et devant revoir son projet associatif très vite.

2.2.1.1 *Des attentes importantes alors que les règles de fonctionnement ne favorisent pas la prise d'initiative, et que France Esports ne possède pas de mandat de l'État*

Des attentes importantes

En matière de qualité des pratiques, sans l'appui de l'État et de ses régulateurs, France Esports peut difficilement aller au-delà de son action actuelle. Certains des acteurs rencontrés, comme la FFJV, déplorent cette situation dont elle semble attribuer la responsabilité à France Esports.

L'action de France Esports est également contestée en matière économique. Les clubs professionnels rencontrés nous disent ne pas voir ce que France Esports peut leur apporter. Il est vrai que le collège des promoteurs, des clubs et des organisateurs ne peut pas remplacer un ou des corps intermédiaires structurés et techniquement compétents pour étudier des questions aussi complexes que le partage de la valeur du spectacle sportif par exemple.

Pour la mission, les attentes par rapport à France Esports ont donc progressivement dépassé le cadre de ses possibilités créant ainsi des frustrations réciproques et des malentendus.

Une gouvernance interne proche de celle d'un groupe d'intérêt

L'article 5 du règlement intérieur de l'association France Esports, mis à jour par l'assemblée générale extraordinaire du 13 février 2021 relatif aux modalités de vote en conseil d'administration, prévoit que « *les décisions du conseil sont prises dans l'intérêt commun* », ce qui implique qu'un collège peut décider de faire blocage. En dehors du vote d'exclusion d'un membre du conseil d'administration ou de l'association qui nécessite l'unanimité des votes, « *les décisions du conseil d'administration seront validées seulement si au*

affaires étrangères, elle ne peut pas porter d'appréciation sur la qualité de l'action de France Esports. Quant à la direction des sports, elle n'est pas en capacité d'en apprécier la valeur.

moins une voix de chaque collègue les accepte ou s'abstient, et que la majorité du conseil présent ou représenté est atteinte au moment du vote ». Dans les faits, chaque collègue possède un droit de blocage sur des orientations qui seraient contraires à ses intérêts.

France Esports est donc organisée comme un groupe professionnel structuré pour porter des positions et revendications communes, mais pas comme une instance de gouvernance apte à prendre des décisions.

France Esports n'est pas le mandataire de l'État

Pour mémoire, France Esports n'est pas le mandataire de l'État. Si elle l'était, elle aurait été sélectionnée, en toute transparence, dans le cadre d'un appel à concurrence répondant aux règles de la commande publique. Aujourd'hui, le cadre juridique d'intervention de France Esports est celui d'une convention pluriannuelle d'objectifs qui manifeste le soutien de l'État à une initiative associative par nature privée.

L'association conçue comme un groupe d'intérêt ne peut donc pas être seule « à la manœuvre » sur des sujets de politique publique comme le double projet, la mise en place d'une filière d'accession à la haute performance, la relation avec l'éducation nationale, ou bien sur des sujets d'ordre public comme la délivrance d'un visa court séjour, l'honorabilité des encadrants, la prévention du dopage ou des manipulations de compétitions.

Elle a, en la matière, un pouvoir d'interpellation, si ses membres le décident, mais pas une capacité à agir. La mission constate qu'elle s'est parfaitement saisie de ce pouvoir d'interpellation doublé d'une réelle expertise, mais le secteur ne pourra pas aller plus loin sans l'intervention de l'État dans sa fonction de régulation au bénéfice de la protection des publics.

2.2.1.2 De potentiels « conflits d'intérêts »

Aujourd'hui, les acteurs se reprochent réciproquement de faire usage de leur rôle de dirigeants bénévoles pour alimenter leurs affaires privées. Or, en l'état, ce type de risque est consubstantiel de France Esport laissée seule pour assurer des missions de « quasi politique publique ». Rappelons que le sport consiste en l'exploitation économique d'un produit économique, et que chacun est concerné : éditeur, club, organisateur et joueur. Une gestion associative de ces intérêts économiques concurrentiels est par nature risquée.

En l'état, la mission recommande que les membres du conseil d'administration de France Esports, dans le cadre d'une évolution statutaire, signent une déclaration d'intérêt. Cette remarque vaut également pour les antennes régionales conçues sur le même modèle que l'association mère.

La mission émet en outre des réserves sur la régularité, en l'absence de mise en concurrence de nature à fonder un mandat, de la convention tripartite entre l'État, France Esports, et la région concernée ainsi que le prévoient les conclusions de l'IPCS du 16 janvier 2023 consacré au sport : « *Mise en place d'antennes régionales de l'esport dans deux à quatre régions pilotes (dont la région Sud) avec la désignation dans chacune d'elles d'un délégué territorial et la signature d'une convention tripartite entre l'État, France Esports, et la région concernée.* »

Recommandation n° 6 : Demander à France Esports de modifier ses statuts pour prévoir *a minima* que les membres du conseil d'administration établissent une déclaration d'intérêt.

2.2.1.3 Une crise de gouvernance de l'association à l'issue des dernières élections au conseil d'administration révélatrice de l'inadaptation entre les attentes pesant sur elle et les limites inhérentes à sa conception

Cette crise fait suite à des critiques, dont la mission a été informée, à l'issue des dernières élections qui se sont déroulées du 12 au 18 janvier 2024. Ces critiques portent sur le collège des promoteurs présentant, d'une part, deux représentants majoritairement rémunérés par la même société et, d'autre part, le représentant d'un cabinet d'avocat qui n'est pas un promoteur de sport, celui-ci ayant été élu au bureau comme secrétaire général. Cette contestation a conduit à la démission de l'un des fondateurs de France Esports.

La mission considère que la situation actuelle consistant à avoir confié « de fait » une politique publique à une association n'est pas satisfaisante et qu'elle génère par nature des risques de conflit d'intérêt en raison de l'étendue des objectifs attendus de ses membres qui sont en majorité des acteurs économiques.

Avec France Esports, l'écosystème a montré qu'il était conscient de l'interdépendance de ses acteurs.

Mais, pour la mission, son action a pris la place d'une stratégie collective qui devrait être définie avec les acteurs, en relation avec l'État et dans lequel celui-ci doit prendre toute sa place. Au final, l'État a laissé France Esports aller vers une situation de quasi-gouvernance du secteur alors qu'une initiative associative ne peut permettre de couvrir l'ensemble de ses enjeux et qu'elle génère des situations inconfortables pour des dirigeants associatifs, également chefs d'entreprise dans ce même secteur.

2.2.2. Une gouvernance au sein de l'État à organiser

2.2.2.1 Un investissement inégal, voire lacunaire des administrations

En matière économique

Alors que l'axe 3 de la stratégie sport 2020-2025 vise à mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français du sport, la mission constate que la mobilisation des administrations de l'État a été inégale, voire lacunaire.

La mobilisation des investisseurs publics (la Banque des territoires, Bpifrance, CNC...) qui existent en matière de soutien à la création des jeux vidéo n'a pas fait l'objet de structuration spécifique pour le sport. Bpifrance ou la Banque des territoires interviennent localement sur certains projets mais sans que l'on puisse déceler de stratégie particulière. On peut ainsi citer le soutien à une structure commerciale à Paris ou bien le soutien à une action de reconnaissance des compétences du sport dans une mission locale. Les acteurs n'ont pas d'interlocuteur national et sont en demande d'une plus grande clarté.

À date, il n'existe toujours pas de cartographie des modalités d'accompagnements mobilisables par l'écosystème (incubateurs, interlocuteurs pertinents...); à défaut d'appui ministériel, France Esport a entrepris récemment de réaliser celle-ci.

L'hypothèse de structurer le secteur sur le modèle d'une véritable filière industrielle intégrant une spécificité culturelle et sportive, prévue par la feuille de route 2020-2025, et dont l'intérêt a été rappelé par les trois principaux rapports sur le sport, est restée lettre morte alors que l'État aurait pu en favoriser l'initiative.

Les acteurs réclament une clarification du rôle des acteurs institutionnels (ministères concernés, Bpifrance, La Banque des territoires, Business France, Régions, etc.) afin de rendre plus opérante la feuille de route actuelle.

De leur côté, les administrations déclarent ne pas être acculturées au sport, ni jeu vidéo, ni sport.

En matière éducative, sociale et sociétale

Dans ces domaines, alors que de nombreux ministères sont concernés, le niveau de mobilisation des administrations centrales, dont certaines se sentent peu concernées, est inégal et parfois en dehors de leur cœur de métier.

Si la direction des sports (DS) se sent investie du sujet du sport au titre de son développement économique⁸⁵, elle n'en n'a pas investi le champ de la formation ou bien le champ de l'éthique, car elle considère que le sport n'est pas un sport.

De son côté, si la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative (DJEPVA) a agréé certaines associations sportives (par exemple l'association « Les orks » de Poitiers), elle ne se sent pas particulièrement investie considérant que le sport relève plutôt du sport.

Aujourd'hui, pour la plupart des acteurs, la DGE est considérée comme l'administration d'appui à l'organisation des grands événements, alors qu'elle pourrait être plus présente en matière économique.

La DGESCO s'est appropriée le sujet en raison de son accompagnement à la préparation et au déroulement du projet « Educ Sport » précité démarré en septembre 2023. Par ailleurs, différents retours locaux mettent en évidence le possible intérêt du sport sous deux axes (prévention du décrochage et acquisition de

⁸⁵ La direction des sports finance le baromètre de l'économie du sport.

compétences transverses). La DGESCO a désormais identifié un référent spécifiquement en charge du sport, adjoint au chef de bureau de l'innovation pédagogique.

Les deux régulateurs du sport rencontrés par la mission, se sentent également concernés, mais sans mandat explicite sur le sport, aux confins du jeu d'argent et de hasard pour l'autorité nationale des jeux (ANJ), et pratique à risque pour l'AFLD.

2.2.2.2 Une « interministérialité » à développer

Pour la structuration de l'écosystème, la logique interministérielle semble essentielle aux yeux de tous les acteurs puisque le secteur est en lien avec les champs de plusieurs ministères (ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques (MSJOP), ministère de la culture, ministère chargé du numérique, ministère du travail, ministère de l'intérieur, ministère des affaires étrangères, ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche...) et qu'il convient que les ministères cessent de se « renvoyer la balle » du sport par nature hybride.

À l'issue de l'atelier IPCS du 16 janvier 2023, un comité de pilotage trimestriel présidé par la direction des sports et la direction générale des entreprises, associant France Esport, le SELL, et Paris&Co Esport a été constitué pour assurer le suivi des feuilles de route gouvernementales.

Mais, cette structuration qui s'est tout d'abord développée autour d'un binôme DS / DGE a vite trouvé ses limites et a dû s'élargir à d'autres ministères. C'est pourquoi, une « *task force* » interministérielle s'est mise en place sous le pilotage de la DGE. À ce jour, elle s'est réunie une fois, mais tous les ministères pressentis n'étaient pas présents lors de la première réunion. Elle est maintenant en attente des recommandations du présent rapport.

Ce qui importe également, c'est la revendication des acteurs opérationnels de disposer d'un « guichet unique » qui puisse les orienter vers les bons interlocuteurs.

En conclusion, ce défaut de coordination des administrations de l'État est très clairement perceptible par les acteurs qui ne peuvent pas porter seuls des missions régaliennes et qui sont eux-mêmes en manque de maturité ou désabusés. La crise de gouvernance que traverse actuellement France Esports, comme son manque de moyens financiers et humains, sont à cet égard révélateurs des limites de la situation actuelle.

2.2.3. Une structuration territoriale balbutiante

2.2.3.1 Des collectivités qui ont besoin d'être rassurées et conseillées

Sous l'impulsion d'élus connaisseurs du sport, ou bien cherchant à aller vers les jeunes au travers de leurs pratiques, quelques collectivités du bloc communal ont développé des écosystèmes sportifs particulièrement intéressants. À titre d'illustration, l'annexe 5 du présent rapport, montre qu'il est possible de soutenir dans une même dynamique des clubs professionnels, des projets éducatifs, du développement économique et de l'attractivité territoriale.

Mais, certains élus du bloc communal se méfient du sport associé à des représentations péjoratives. Conscients qu'avec le sport, ils pourraient se rapprocher d'une partie de leur jeunesse, ils attendent toutefois de l'État qu'il puisse garantir les conditions d'une pratique saine et responsable. Ils formulent également des demandes pratiques aujourd'hui restées sans réponse : quel statut d'emploi pour un encadrant sportif municipal ? Quelles modalités de contrôle d'honorabilité ? Quelle réglementation pour soutenir un club professionnel ? Quelle relation avec les éditeurs pour l'organisation de tournois locaux ? Quels types d'équipements ou d'infrastructures ?

Quant au bloc régional, il est aussi très inégal. Les conseils régionaux de la Bretagne⁸⁶, l'Occitanie, la Normandie ont développé des politiques de soutien au sport mettant en avant ses valeurs positives : recherche et apprentissage de soi, autonomie et faculté de coopération, combativité et *fairplay* pour le conseil régional de Bretagne et potentiel économique pour le conseil régional d'Occitanie⁸⁷.

⁸⁶ Conseil régional de Bretagne (31 octobre 2023). Esport : la Région Bretagne cherche une équipe pour porter ses couleurs : <https://www.bretagne.bzh/actualites/esport-region-bretagne-cherche-une-equipe-pour-porter-ses-couleurs/>

⁸⁷ Conseil régional d'Occitanie (18 septembre 2020). Occitanie Esports fait son retour en format digital : <https://www.laregion.fr/Occitanie-Esports-fait-son-retour-en-format-digital>

2.2.3.2 *Des services déconcentrés de l'État inexistantes et des délégués de France Esport qui montent en charge sans connexion suffisante avec les pouvoirs publics*

Pour accompagner ce développement territorial, il n'existe, à date, que très peu de possibilité d'appui par les services de l'État.

Si depuis l'IPCS du 16 janvier 2023, France Esports a entrepris de créer des antennes régionales en capacité d'appuyer les régions, leur cadre d'intervention doit être fiabilisé, et aucune d'entre elle ne s'est approchée des services déconcentrés de la jeunesse et des sports qui n'ont pas été informés de l'initiative.

Par ailleurs, il existe des initiatives payantes. Celle de l'UAEF⁸⁸ créée sous l'impulsion de l'association « orKs », inscrite dans l'application « Helloasso » dans la catégorie « Arts et culture ». Moyennant une adhésion de 25 €, elle propose les soutiens suivants : organisation de compétitions ou de circuits sportifs, installation, et gestion d'équipes. D'autres initiatives sont notables comme celle de l'entreprise Arcadium®, également payante, qui propose de mettre en place et d'organiser des clubs locaux et des activités locales de sport.

Pourtant, si ces initiatives concrètes présentent une réelle utilité, aucune d'elle n'embrasse la totalité du champ du développement du sport qui devrait s'étendre à la question de la pratique féminine ou bien à la question de l'inclusion ou de l'accompagnement des parents, ou bien encore au développement économique... En fait, à l'exception du ministère de l'intérieur compétent pour faire respecter la réglementation sur les jeux d'argent, l'acculturation du sujet du sport reste à développer pour les services déconcentrés de l'État.

En conclusion, la mission constate que malgré l'engagement des acteurs associatifs, la gouvernance du sport reste lacunaire.

2.3. Quel « cahier des charges » pour une « bonne gouvernance » ?

Le terme « gouvernance » désigne un ensemble de décisions, de règles et de pratiques visant à assurer le fonctionnement optimal d'un écosystème, ainsi que l'organisation des acteurs et des organes structurels chargés de formuler ces décisions, règles et pratiques, de les mettre en œuvre et d'en assurer le contrôle.

Une « bonne gouvernance » implique la définition d'une stratégie et de ses moyens de mise en œuvre dans le respect des intérêts des parties prenantes et de la prise en compte de leurs points de vue dans la conduite des stratégies.

L'étude du PIPAM⁸⁹ identifiait les facteurs clés de succès d'une gouvernance du sport : une gouvernance simple, visant un partage équilibré de valeur entre les acteurs du secteur et un meilleur encadrement de la pratique amateur, ainsi qu'une prise en compte plus importante des enjeux sociaux.

La mission confirme la pertinence de ces trois conditions, et préconise une gouvernance simple par enjeux clairement identifiés.

2.3.1. Une gouvernance par enjeu, dans le cadre d'une corégulation avec des acteurs clairement positionnés malgré leur interdépendance, avec un État « subsidiaire »

Face à des administrations et une association, France Esports, faibles, aucune structure n'apparaît en capacité de promouvoir la stratégie nationale du sport dans toutes ses composantes. Pour lui redonner du sens et de l'impulsion, alors qu'aucun des acteurs n'est légitime à se prévaloir par rapport à l'autre, la mission a acquis la conviction, qu'au moins dans une période transitoire, une structuration par enjeux devait être privilégiée.

2.3.1.1 *Une gouvernance par enjeux instaurant des complémentarités entre acteurs*

Une structuration par enjeux postule qu'un seul et même acteur ne peut pas répondre à l'ensemble des enjeux du sport car celui-ci relève de plusieurs domaines, et que chacun possède une partie de la réponse.

Une gouvernance par enjeux identifie sur chaque enjeu la solution qui pourra identifier les responsabilités respectives ou partagées, et libérer pleinement les énergies de chacun.

⁸⁸ Elle revendique 20 clubs encadrés.

⁸⁹ PIPAME. Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport, *op. cit.* p. 73.

Cette gouvernance par enjeux suppose une corégulation publique-privé ainsi qu'un « chef d'orchestre » accepté et légitime capable de structurer un dialogue permanent de nature à rendre visible et à assurer le suivi d'une stratégie commune.

2.3.1.2 Une gouvernance inspirée du principe de corégulation

Le choix de la mission s'est ainsi porté sur le principe de corégulation, car elle a acquis la conviction que la coopération est indispensable pour atteindre les objectifs de la stratégie.

Stricto sensu, la corégulation est un mécanisme qui confère la réalisation des objectifs d'un acte législatif ou d'une stratégie aux parties concernées reconnues dans le domaine : opérateurs économiques, partenaire sociaux, organisations non gouvernementale, administration d'État. L'acte législatif ou la stratégie définit clairement le cadre et l'étendue de la corégulation.

Émeline Guédès, docteure en droit privé, auteure d'une thèse sur la gouvernance du esport⁹⁰, affirme que dans le cas du esport, l'interdépendance des acteurs ne peut pas faire prévaloir l'un sur les autres et qu'il revient à tous de s'accorder sur une corégulation du secteur conforme à ses valeurs et objectifs, cette corégulation nécessitant un organe indépendant et neutre.

Adapté au esport, le concept invite à proposer la mise en œuvre progressive d'une gouvernance responsabilisant chacun et organisant une transparence de la stratégie.

Pour la mission, confortée par la position de la chercheuse, c'est en ce sens qu'il est utile de se diriger afin de préserver, voire d'encourager le dynamisme et la créativité des protagonistes du esport⁹¹, dont l'État et les pouvoirs publics, sont intégrés *de facto* à la gouvernance.

2.3.1.3 Un État garant et acteur à titre « subsidiaire »

Dans le cadre de cette corégulation publique-privée, la question de la place de l'État devra être précisée.

Si la lettre de saisine de la mission mentionne que lors de la préparation de l'atelier IPCS du 16 janvier 2023, les acteurs ont « *mis en exergue le souhait d'un cadre plus formalisé pour le dialogue avec l'État afin d'accompagner au mieux les acteurs, eux-mêmes en manque de maturité et de légitimité pour assurer seul la structuration du secteur* », celle-ci a pu constater l'ambivalence de cette demande.

Nombre d'acteurs ont clairement exprimé se méfier d'un État qui seraient trop présent, s'inquiétant ouvertement d'un interventionnisme de l'État « *qui pourrait être délétère* », tout en exprimant le souhait d'une évolution de la situation actuelle.

L'approche comparée⁹² montre que les éditeurs se détournent des pays qui ont mis en œuvre une approche très encadrée du esport, soit par l'État (Russie), ou par le mouvement sportif (Italie), à l'exception de la Corée où le esport est un phénomène national consubstantiellement lié au développement numérique au cœur du développement économique du pays.

Il est donc nécessaire de définir le bon point d'entrée et la bonne mesure pour l'État reposant sur une ligne de crête subtile entre un « laisser-faire » des acteurs économiques qui n'offrirait pas suffisamment de régulation éthique, et un « dirigisme étatique » qui appauvrirait la scène esportive française.

Comme tout secteur économique, le secteur n'a pas besoin « d'être administré ». Il a besoin d'une interface d'accompagnement pour se structurer, et pour tirer parti des potentialités offertes par les pouvoirs publics.

Quant à l'État, il ne doit, ni ne peut renoncer à assurer des prérogatives d'ordre public liées à la protection des mineurs et à la prévention des dérives potentielles de la pratique.

⁹⁰ Thèse de doctorat de l'université Paris-Saclay. La structuration de l'e-sport, étude en droit du numérique et de la propriété intellectuelle.

⁹¹ Émeline Guédès s'inspirant des travaux de la professeure Nicole Decoopman et de Timothy R. Fenoulhet apporte la précision suivante : « *La co-régulation est notamment utilisée lorsque l'autorégulation des acteurs semble insuffisante et que l'approche législative apparaît lente ou rigide, ce qui est notamment le cas lorsque l'on se trouve sur des marchés économiques impliquant des nouvelles technologies, dont l'esport. Il s'agit d'un accord sur le contenu de normes mises en œuvre entre les pouvoirs publics et les parties intéressées, selon plusieurs critères posés dont la surveillance et le contrôle par un organisme indépendant.* »

⁹² Cf. annexe 6.

Pour la mission, il semble que la bonne mesure consiste en un État « subsidiaire », garant de l'avancée globale, et intervenant en second lieu, en l'absence d'initiative tierce.

2.3.2. Trois enjeux principaux qui font consensus à quelques nuances près

À partir du moment où la mission a opté pour une gouvernance par enjeux, elle en a discuté les contours avec les principaux acteurs rencontrés de façon à vérifier sa légitimité et sa pertinence.

Trois enjeux font consensus : garantir un développement pérenne de la filière économique, organiser la prise de responsabilité de l'État, et permettre un développement territorial sain et responsable. Convaincue de la nécessité d'un « chef d'orchestre » placé à un niveau pertinent, la mission a également testé l'hypothèse de création d'un délégué interministériel en charge du sport. Cette perspective est également bien accueillie, au moins dans une phase initiale de mise en place de la structuration par enjeux.

2.3.2.1 Permettre aux acteurs économiques de définir les conditions d'un développement pérenne et adapté aux enjeux économiques actuels

S'il est acquis que le sport consiste en l'exploitation d'un produit économique, il n'en reste pas moins qu'avec plus de la moitié des clubs professionnels ayant moins de cinq années d'existence, il est difficile d'affirmer que le marché est sécurisé.

C'est en relation avec les acteurs économiques que les clubs professionnels pourront trouver avec les acteurs de la chaîne de valeur les conditions de leur pérennité. Or, aujourd'hui, il n'existe pas d'instance de dialogue professionnel qui permette ces échanges. France Sports n'a pas été créée dans cette perspective et l'émergence de ce dialogue pâtit d'une absence de corps intermédiaires.

L'un des enjeux majeurs d'une gouvernance rénovée consiste donc à créer les conditions d'un dialogue visant à assurer la pérennité du maillon le plus vulnérable de la chaîne de valeur, à savoir le club professionnel.

Cet enjeu de création d'une « vraie filière économique » est présent dans tous les rapports et stratégies ; il fait donc largement consensus en tant que tel. Toutefois, il faut être conscient qu'il présente plusieurs niveaux d'attente.

En premier lieu, tous les acteurs rencontrés attendent de la structuration d'une filière économique du sport d'obtenir des réponses à leurs questionnements pratiques restés sans réponse :

- les difficultés de prise en compte des demandes de financement par Bpifrance des promoteurs du sport ;
- l'absence d'élargissement du Pass'culture aux compétitions de sport ;
- le droit à l'image des sportifs beaucoup moins protecteur que celui des sportifs ;
- l'absence de réglementation de l'encadrement des agents de joueurs professionnels ;
- la question des droits de diffusion des compétitions sportives qui fait débat aussi bien parmi les professionnels du droit que parmi les professionnels du secteur ;
- une intégration à la filière des industries créatives et culturelles.

En second lieu, pour sécuriser le maillon le plus vulnérable, c'est la question du partage de la valeur, déjà évoquée, que posent les acteurs, sans qu'émerge, à la connaissance de la mission, de proposition précise.

Cependant, certains éditeurs, conscients de leurs responsabilités sont prêts à aborder le sujet⁹³ dans la perspective de maintenir la pérennité de la filière face à une économie des levées de fonds par les clubs qui atteint ses limites. Ainsi, John Needham, président de l'e-sport chez Riot Game® écrit : « *Les besoins et les réalités de l'écosystème d'aujourd'hui sont très différents des conditions en place il y a quelques années. Le moment est venu d'ajuster LoL Esports pour renforcer sa longévité et remanier le modèle économique qui l'alimente, afin de le rendre viable et durable pour nous, nos équipes partenaires et les joueurs professionnels.* »

⁹³ Riot Games®, John Needham (14 mars 2024). Ajustement de notre stratégie LoL Esports : <https://www.riotgames.com/fr/actus/ajustement-de-notre-strategie-lol-esports>

2.3.2.2 Organiser une prise de responsabilité de l'État pour accompagner, réguler et réglementer

Cet enjeu fait également consensus.

Tous conviennent qu'il est légitime que l'État intervienne sur les aspects régaliens ainsi qu'en matière de politique publique. L'intervention de l'État est jugée utile et légitime en matière de soutien aux pratiques inclusives, au double projet, à l'accompagnement de la construction de la performance, à l'appui à la reconversion, à la protection des mineurs, au contrôle d'honorabilité des intervenants, la reconnaissance d'une filière de formation et des diplômés, à la prévention des addictions et du dopage, au respect de l'interdiction des paris sportifs, à l'information des parents et des élus, au soutien au développement territorial... Les actions de valorisation portées par le ministère de l'éducation nationale sont par exemple, jugées très positives.

L'approche comparée montre que la grande majorité des États se positionne sur l'ensemble de ces sujets qu'il convient désormais de traiter, qu'il s'agisse de soutenir la pratique ou d'en prévenir les excès dans le cadre d'une corégulation publique - privée.

En outre, si l'Union européenne s'empare de la question du sport, seul l'État pourra porter la position de la France. L'État doit donc prendre toute sa place dans l'écosystème du sport.

2.3.2.3 Faciliter un développement territorial sain et responsable

La presque totalité des personnes rencontrées ont confirmé l'intérêt affiché par les stratégies et les rapports sur le sport de promouvoir une pratique territoriale saine et responsable.

Les représentants des éditeurs confirment cet intérêt, conscients que le secteur de l'esport manque globalement de reconnaissance dans la société, que ce soit des acteurs publics ou de la population, et qu'une pratique présente et encadrée est de nature non seulement à combattre ces préjugés, mais également à accompagner la pratique pour tirer parti des atouts du sport.

Toutefois, l'intérêt de cet enjeu de territorialisation est relativisé par certains acteurs qui nous ont affirmé que l'approche territoriale n'est pas indispensable au développement du sport dont l'essor à venir repose plutôt sur les applications mobiles.

S'il est vrai que le sport se développe et se développera effectivement via les applications mobiles, pour la mission, cette perspective ne doit pas disqualifier l'enjeu consistant à organiser une pratique territorialisée apte à porter des valeurs revendiquées par une partie de la génération actuelle, et à nouer des liens entre générations.

2.3.2.4 Désigner un délégué interministériel, garant de confiance pour mettre en place la structuration par enjeux

Tous les acteurs sont convenus de la nécessité d'accompagner la dynamique de la nouvelle gouvernance tant pour activer, et si nécessaire, accompagner les acteurs privés, que pour coordonner les acteurs publics. À cet effet, la mission a proposé la création d'un poste de délégué interministériel désigné par l'État pour accompagner la montée en puissance de la nouvelle structuration.

S'il existe une adhésion globale à la proposition, certains acteurs économiques ont pointé le risque, selon eux, d'une trop forte emprise de l'État sur le secteur, sans proposer d'alternative claire.

Il ressort des échanges que les qualités suivantes devraient être recherchées : une neutralité reconnue, une expertise ou la capacité à mobiliser de l'expertise, et une bonne connaissance du fonctionnement de l'administration.

En conclusion de cette deuxième partie, si la création de France Esports a montré que les acteurs ont conscience de leur interdépendance, il apparaît clairement que l'association ne peut pas assurer seule une régulation du secteur parce que certaines actions requièrent un mandat explicite de l'État, ou parce que l'intervention de l'État reste nécessaire notamment en matière de protection des publics. En outre, en matière économique, force est de constater qu'en l'absence de corps intermédiaires, France Esports n'a pas pu créer la plateforme de dialogue indispensable à l'installation d'une filière pérenne.

La mission préconise une gouvernance qui s'appuie sur :

- des acteurs économiques privés et publics mobilisés pour renforcer la solidité de la filière économique ;
- une responsabilisation des parties prenantes privées et une intervention de l'État pour prévenir les risques de dérives éthiques et sociales du sport ;
- une relation claire et transparente publique et privée en vue d'assurer son développement territorial ;
- un délégué interministériel nommé par l'État, accompagnant la montée en puissance de la nouvelle gouvernance.

3. Les pistes et scénarii d'évolution

L'atelier IPCS du 16 janvier 2023 co-présidé par les ministres de la culture, du numérique et des sports a étudié cinq pistes de structuration et défini les questions clés auxquelles une étude de préfiguration doit répondre : périmètre de la structure et son champ d'action, gouvernance de la structure, modèle économique de la structure, gestion des conflits d'intérêts, cadre juridique, relations avec les autres organisations de l'esport, le rapport à l'État, le calendrier.

À très peu d'exception, il y a consensus de tous les acteurs rencontrés autour du fait qu'une structure fédérale inspirée du code du sport ne convient pas pour le esport. Certains d'entre eux, très minoritaires, marquent de l'intérêt pour une association France esport « boostée » par la présence de l'État et par une augmentation de ses moyens financiers. Une minorité également esquisse l'hypothèse d'une « agence » financée le cas échéant par une taxe affectée. Bien que la mission n'ait pas retenu ces scénarii, elle les discute dans une première partie avant de décrire les modalités d'organisation d'une structuration par enjeux, à la mise en œuvre progressive, sous la coordination d'un délégué interministériel chargé du esport. Conformément aux attendus de sa saisine, elle propose en annexe 7 un calendrier opérationnel.

3.1. Les scénarii non retenus

3.1.1. Le modèle fédéral issu du code du sport ne convient pas au esport bien que la pratique esportive ressemble à la pratique sportive

Le débat autour de la comparaison entre « sport » et « esport » n'est pas récent puisqu'il remonte à l'apparition-même du terme « esport »⁹⁴. Depuis plus de 25 ans, aucun consensus ne se dégage sur le sujet ; celui-ci suscite des avis souvent très tranchés fondés sur des *a priori* ou préjugés par rapport à une pratique complexe à appréhender.

Pour la mission, ce qui importe pour aborder la gouvernance du esport, ce n'est pas tant se demander si le esport est un sport, que de se demander si la structuration du sport convient au esport.

3.1.1.1 Les caractéristiques juridiques de la pratique esportive ressemblent au sport

Même si la notion de discipline sportive n'est pas explicitement définie par le code du sport, la jurisprudence administrative la caractérise clairement. Deux arrêts successifs concernant le refus de qualifier le bridge⁹⁵ ou le paintball⁹⁶ de discipline sportive identifient ainsi trois critères :

- recherche de la performance physique à titre principal... ;
- ... au cours de compétitions organisées de manière régulière... ;
- ... sur la base de règles bien définies.

Pour le Conseil d'État, ces critères sont cumulatifs⁹⁷ et pour la Cour de cassation, le caractère physique de la performance est défini par la mobilisation de « ressources corporelles, psychologique, affectives et

⁹⁴ Nicolas Besombes. Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire. Jurisport : La revue juridique et économique du sport, 2018 : <https://hal.science/hal-03731258/document>

⁹⁵ CE, 26 juillet 2006, Fédération française de bridge : <https://www.legifrance.gouv.fr/ceta/id/CETATEXT000008218432/>

⁹⁶ CE, 13 avril 2005, Fédération de paintball sportif : <https://www.legifrance.gouv.fr/ceta/id/CETATEXT000008217363/>

⁹⁷ CE, 3 mars 2008, n° 308568, Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisirs.

émotionnelles »⁹⁸. Pour la direction des sports, l'examen de la performance physique repose sur l'observation de l'un des trois critères suivants : force, précision et vitesse.

De ce point de vue, la pratique esportive se rapproche de la pratique sportive :

- les esportifs recherchent une performance qui s'apparente à de la précision (coordination œil - main, concentration, gestion des émotions, pratique d'équipe...);
- les compétitions sont organisées selon des calendriers prévus à l'avance présentant une régularité ;
- les règles définies très précisément par les éditeurs sont parfaitement transparentes. Ce sont les éditeurs qui les font respecter et qui prennent des sanctions en cas de triche ou de débordement.

D'un point de vue moteur, le esport ressemble donc au sport.

La sociologie du sport qui traite notamment du processus de transformation des jeux physiques en sport permet de mieux comprendre pourquoi le esport « résiste » au sport. Pierre Parlebas⁹⁹ montre que le processus de « sportification », c'est-à-dire de transformation du jeu en sport, s'achève lorsqu'une forme de « contrat social » est acceptée par les acteurs qui reconnaissent la fédération comme autorité légitime de régulation et de sanction. Ainsi, pour Nicolas Besombes, « *si l'e-sport se distingue finalement du sport moderne, ce n'est pas tant au niveau de la motricité qu'il nécessite, mais bien en raison de sa mise à l'écart des instances sportives légitimes nationales.* »¹⁰⁰

Un article « prémonitoire » datant de 2013¹⁰¹ montre que la pratique esportive peut se rapprocher de la pratique sportive, mais que la structuration du esport selon le code du sport ne suffirait pas à sa structuration et au juste partage de valeur du spectacle esportif. Une analyse récente de littérature met en outre en évidence l'émergence d'une spécificité du esport ni sport, ni jeu vidéo¹⁰².

Pour la mission, cette « *mise à l'écart des instances sportives légitimes* » doit être maintenue, ainsi que le demande la presque totalité des acteurs rencontrés.

3.1.1.2 *La structuration du sport en France ne convient pas au esport*

Que l'on considère ou pas que le esport soit intrinsèquement une pratique sportive, sa structuration en discipline sportive administrée par une fédération délégataire ne convient pas à l'expérience esportive.

Pour mémoire, en application du code du sport, « *les fédérations sportives ont pour objet l'organisation de la pratique d'une ou de plusieurs disciplines sportives* » en toute indépendance, et sous le contrôle de l'État qui leur délègue ce pouvoir sur la base d'un arrêté de délégation prévu dans le cadre d'un contrat de délégation¹⁰³. L'État n'accorde de délégation de pouvoir qu'à une seule fédération pour l'organisation et le contrôle de chaque discipline sportive, notamment pour lui permettre d'organiser les compétitions sportives à l'issue desquelles sont délivrés les titres internationaux, nationaux, régionaux ou départementaux. À cet effet, la fédération dispose du pouvoir de procéder aux sélections des équipes de France, de définir la liste de sportifs, entraîneurs, arbitres et juges de haut niveau, ou la liste des sportifs espoirs. Les réglementations des disciplines sont du ressort des fédérations délégataires sous l'égide des fédérations internationales.

Une discipline sportive est un bien commun alors qu'un jeu vidéo est une propriété intellectuelle dont l'usage ne peut être délégué que par son propriétaire

La délégation par laquelle l'État accorde sa délégation à une fédération est une délégation *sui generis*, déléguant à un tiers, l'organisation d'une discipline sportive qui, par nature, n'est la propriété de personne.

⁹⁸ Cass. Crim. 20 mars 2001, n° 00-83286.

⁹⁹ Pierre Parlebas, 1999. Jeux, sport et sociétés, lexique de praxéologie motrice, Paris, INSEP.

¹⁰⁰ Nicolas Besombes (18 février 2023). Comparaison entre sport et esport au regard de la sociologie du sport : <https://hal.science/hal-03995937/>

¹⁰¹ Gaylor Rabu. L'E-sport, un sport ? *op.cit.*

¹⁰² Julien Volcov, maître de conférence en STAPS, journée d'étude AREFE. (24 mars 2023). Émergence d'une spécificité du esport ni sport, ni jeu vidéo : <https://m.youtube.com/watch?v=NkagoylunJY>

¹⁰³ Article L. 131-14 du code du sport.

Ainsi, l'organisateur d'une compétition sportive en possède les droits d'exploitation en application du code du sport. Or, pour les jeux vidéo la situation est plus complexe.

Un jeu vidéo est la propriété intellectuelle des éditeurs qui peuvent seuls décider d'en déléguer les conditions d'usage, l'abus de position dominante étant, seul, de nature à limiter ce droit.

L'État ne peut donc pas déléguer ce qu'il ne possède pas, ce qui n'est pas un bien commun, ou ce qui n'est pas érigé en service public.

Il ne peut pas exister de champion de France de « esport »

Dans la majorité des cas, c'est l'éditeur qui fixe le calendrier national ou international des compétitions.

Certains éditeurs confient une partie de leur circuit de compétition à un organisateur de tournois qui organise un segment de la pratique compétitive. C'est que le cas pour *Riot Games*[®] qui a délégué, sous son contrôle, à la société *Wébédia*[®] l'organisation d'un « championnat de France » de *League of Legends*[™]. Toutefois, *Riot Games*[®] a gardé son pouvoir propre de sélection pour les championnats d'Europe et pour les championnats du monde qui correspondent à des ligues semi-fermées.

En réalité, chaque éditeur ayant sa propre stratégie, une fédération unitaire de statut sportif n'aurait pas de sens, car il y a autant de formules de championnats et autant de formules de sélections que de jeux. Une fédération de esport devrait, pour être légitime économiquement et en matière sportive, avoir négocié avec chaque éditeur, les conditions d'un mandat.

Or, aujourd'hui, il ne peut pas y avoir de « champion de France de esport ». Il existe des « champions » de France, d'Europe ou du monde d'un jeu dans un cadre défini par l'éditeur ou par son mandataire.

Le lien fort entre la construction du jeu et son évolution en rétroaction de sa pratique esportive induit une évolution fréquente des règles

Pour maintenir l'attractivité du jeu vidéo, les éditeurs font régulièrement des développements numériques. D'un point de vue économique, l'expérience esportive agit ainsi en rétroaction sur le jeu et donc sur l'éditeur en recherche d'évolution et d'adaptation pour satisfaire les joueurs et les fans. Un jeu vidéo est fondamentalement un produit commercial dont l'éditeur a besoin de faire évoluer la règle pour en maintenir l'intérêt ; et bien sûr, il est le seul en mesure de le faire.

Il existe un lien intrinsèque entre l'éditeur, le jeu, son évolution et la règle qu'il édicte¹⁰⁴.

Ce qui contribue à créer un « monopole » des éditeurs, c'est donc autant leur propriété intellectuelle d'origine sur le jeu, que leur capacité exclusive à pouvoir entretenir le jeu et à le faire évoluer.

En conclusion, pour la mission, bien que la pratique esportive de haut niveau présente des ressemblances avec certains sports, une fédération sportive délégataire au sens du code du sport n'est pas l'organisation adéquate pour structurer le esport. Ne pouvant pas créer de la norme sur un jeu vidéo, une fédération sportive délégataire ne peut pas être considérée comme autorité légitime de régulation et de sanction du esport. Une fédération sportive ne peut se voir déléguer l'organisation compétitive du esport.

Cet avis de la mission est en phase avec la position du Parlement européen pour lequel « *le sport électronique diffère des sports en ce qu'il est par définition numérique ; que c'est un phénomène essentiellement façonné par des entités privées, les droits de propriété intellectuelle appartenant à l'éditeur du jeu et les droits en matière de concurrence, soit appartenant à l'éditeur du jeu, soit étant fixés contrat par contrat.* »¹⁰⁵

3.1.1.3 Les initiatives et réflexions du mouvement sportif montrent que les liens sport et esport ne sont pas stabilisés

La reconnaissance du esport en tant que sport constitue pourtant une revendication de certains acteurs internationaux essentiellement réunis autour de la fédération internationale d'esport¹⁰⁶ (IeSF) à laquelle

¹⁰⁴ L'un des éditeurs rencontrés a indiqué à la mission qu'il faisait évoluer la règle tous les 15 jours.

¹⁰⁵ Parlement européen (10 novembre 2022). Sport électronique et jeux vidéo, *op. cit.* Considérant R de la résolution.

¹⁰⁶ <https://iesf.org/>

France Esports n'adhère pas. Outre la promotion et la réglementation du sport, l'IeSF organise également son championnat du monde depuis 2009 sur la base d'accords avec divers éditeurs¹⁰⁷.

Par ailleurs, le Comité international Olympique (CIO) développe une réflexion et des événements autour des sports virtuels afin d'attirer de nouveaux publics¹⁰⁸. En 2019, le sport est devenu une discipline olympique « expérimentale » lors des jeux d'Asie du Sud-Est aux Philippines¹⁰⁹, et en 2021, lors des jeux Olympiques de Tokyo, le CIO a développé ses « *Olympic Virtual Series* », autour de 5 jeux de sport virtuel dans les disciplines suivantes : voile, course cycliste, aviron, sports mécaniques, *baseball*. En 2023, pour les « *Olympic Esports Series* », les fédérations internationales ont présenté 10 disciplines : le tir à l'arc, le *baseball*, les échecs, le cyclisme, la danse, le tir, le sport automobile, la voile, le taekwondo et le tennis. 500 000 joueurs ont participé aux phases de qualification, et 131 finalistes ont été qualifiés pour les finales¹¹⁰. Enfin, en septembre 2023, le CIO a annoncé la création d'une commission dédiée au sport, afin de « *développer davantage les sports virtuels au sein du mouvement olympique* »¹¹¹. Toutefois, pour les sportifs, restreindre la notion de sport aux sports virtuels n'est pas approprié car le sport consiste en la pratique compétitive de jeux vidéo, peu importe qu'il s'agisse ou non de sports virtuels. En l'état, cette initiative ne prospère donc pas au sein de l'écosystème du sport.

Ces initiatives sont ainsi trop émergentes pour prétendre influencer à court terme la structuration des gouvernances nationales du sport. Mais, il convenait d'en mentionner l'existence car leurs développements pourraient peut-être avoir, à terme, une influence sur les structurations nationales.

3.1.2. Une structure unique de gouvernance ne semble pertinente, ni dans l'hypothèse d'une association, ni dans celle d'une agence

3.1.2.1 Un membre de l'administration ne peut pas intégrer une gouvernance associative dans un domaine qu'il administre

Divers acteurs, dont notamment certains membres actuels du conseil d'administration de France Esports, affirment qu'une meilleure présence de l'État au sein de l'association, ainsi qu'un délégué général non bénévole, rémunéré à plein temps, pourrait permettre de porter l'ensemble de la structuration du sport dans notre pays et à l'international.

La mission reconnaît la nécessité d'impliquer l'État ainsi que la compétence et l'engagement des acteurs de l'association France Esports. Cependant, les membres de la mission ont rappelé à plusieurs reprises qu'un représentant d'une administration partie prenante d'une politique publique, ne peut être membre actif d'une association afin de ne pas être placé en situation de juge et de partie, amené par exemple à proposer le financement d'une action à la décision de laquelle il aurait participé¹¹². La présence de la direction des sports, comme « observateur », à l'assemblée générale ordinaire et au conseil d'administration de France Esports prévue par la convention pluriannuelle d'objectifs pour 2023, n'est d'ailleurs pas probante : inégalement perçue par les acteurs, et sans plus-value visible.

¹⁰⁷ https://fr.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9d%C3%A9ration_internationale_d%27esport

¹⁰⁸ CIO (5 septembre 2023). Commissions du CIO pour 2023 : maintien de l'égalité des genres et création d'une commission de l'esport :

<https://olympics.com/cio/news/commissions-du-cio-pour-2023-maintien-de-l-egalite-des-genres-et-creation-d-une-commission-de-l-e-sport>

¹⁰⁹ Six médailles pour les jeux *Mobile Legends : Bang bang*, *Arena of valor*, *Dota 2*, *Starcraft II*, *Tekken 7* et *Hearthstone* sont réparties en trois catégories : consoles, PC et mobiles.

¹¹⁰ Cyclisme (*Zwift™*), tir à l'arc (*TicTac Bow™*), voile (*Virtual Regatta™*), danse (*Just Dance™*), baseball (*Ower Pros™*), échecs (*FIDE online Arena™*), tennis (*Tennis Clash™*), tir (*Fortnite™*), sport automobile (*Gran Turismo™*) et taekwondo (*Virtual Taekwondo™*).

¹¹¹ « Le CIO est convaincu que les sports virtuels ont la capacité de compléter et d'améliorer les sports olympiques traditionnels, et qu'ils peuvent offrir aux athlètes et aux supporters de nouvelles possibilités de s'engager dans le mouvement olympique », a déclaré le président du CIO Thomas Bach in <https://www.rtb.be/article/jeux-olympiques-le-cio-se-dote-d-une-commission-dediee-a-lesport-11252025>

¹¹² Assiothèque (mars 2023). La confusion de gestion entre la collectivité et l'association :

<https://www.assiotheque.fr/fr/association-et-collectivites-territoriales/index.html?amcpage=13>

Une intégration de l'État au sein du conseil d'administration de France Esports pourrait amener le juge à qualifier France Esports d'association transparente¹¹³ et exposer son représentant aux risques pénal et pécuniaire de la gestion de fait.

Les conditions de création de France Esports ont peut-être laissé penser à tort aux acteurs qu'elle était seule légitime pour porter une politique publique du sport. Or, ce ne peut pas être le cas. France Esports ne peut pas représenter plus que l'intérêt de ses membres. En relation avec le secteur et en subsidiarité, c'est à l'État qu'il revient de garantir l'adéquation de la pratique sportive à la protection des publics.

3.1.2.2 Une agence financée ou non par une taxe affectée ne serait pas parfaitement adaptée

Ainsi que la lettre de saisine le demandait, la mission a étudié l'hypothèse d'une agence entendue comme un « *démembrement de l'administration* » au sens de la circulaire du Premier ministre du 9 avril 2013 intitulée « Modalités d'organisation des services de l'État ; recours à la formule de "l'agence" »¹¹⁴.

Une agence permettrait de donner de la visibilité au sport ; si celle-ci gérait une taxe affectée, sur les transactions des jeux vidéo par exemple, le sport serait doté de moyens qui lui font incontestablement défaut. Une agence présenterait en outre la simplicité du « guichet unique ».

Toutefois, pour la mission, cette option est disproportionnée. Les conditions de création d'une agence rappelées par la circulaire précitée ne sont en effet, pas réunies. Pour mémoire, pour créer une agence, il est nécessaire de vérifier :

- qu'aucune autre solution ne puisse permettre de réunir de la part de l'administration l'expertise, et la capacité à faire du partenariat (critères d'expertise et de partenariat) ;
- que le domaine érigé en agence soit parfaitement circonscrit et qu'il soit possible de prouver qu'il serait mieux géré que dans le cadre d'une solution administrative (conditions de spécialité et d'efficacité) ;
- que la gouvernance proposée ne puisse pas s'organiser en dehors d'une agence (critère de gouvernance).

Il serait vraisemblablement possible de retrouver les critères d'expertise et de partenariat, les services de l'État n'étant pas aujourd'hui compétents en matière de sport bien qu'il s'agisse d'une pratique concernant particulièrement la jeunesse.

La condition de spécialité qui exige que les missions confiées à l'agence soient clairement définies, circonscrites et spécialisées pourrait se justifier par la gestion des dépenses d'une taxe affectée. Sans qu'il soit besoin d'évoquer les obstacles interministériels ou des éditeurs à l'adoption d'une éventuelle taxe sur les jeux vidéo, la mission doute qu'un périmètre clair puisse être défini et validé. En effet, en matière de sport, la frontière entre le « *gaming* » et le sport reste ténue.

Enfin, les autres critères et conditions ne paraissent pas du tout plausibles.

La condition d'efficacité qui impose de prouver qu'une agence spécialisée permettrait de fonctionner de façon plus efficace que dans le cadre du droit commun ne peut être avancée. Au contraire, pour la mission, il est préférable de mobiliser le droit commun au service du sport afin d'amener les administrations en charge de la protection des mineurs à s'intéresser au sujet.

Il en est de même pour le critère de « gouvernance » qui impose que la mission confiée soit gérée en autonomie. Au contraire, étant entendu qu'il ne fait aucun doute que le sport doit être reconnu et considéré par les administrations de l'État, ses enjeux économiques, éducatifs et sociaux sont trop importants pour ne pas devoir être pris en compte et appropriés par les divers champs ministériels concernés.

¹¹³ Soit une association qui, en raison de ses liens avec une personne publique, ne dispose en réalité d'aucune autonomie par rapport à cette dernière et en constitue un simple démembrement.

¹¹⁴ Note du Premier ministre, 9 avril 2013. Modalités d'organisation des services de l'État ; recours à la formule de l'agence : https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/daj/gip/cir_36773.pdf

3.2. Les modalités de mise en œuvre d'une gouvernance par enjeux, en trois blocs, inspirée de la notion de corégulation

La notion de corégulation invite à responsabiliser pleinement chaque acteur ou groupe d'acteurs dans sa compétence. C'est cette volonté tout comme la nécessité de proposer une action de l'État à titre subsidiaire qui a guidé la mission pour proposer un schéma unique de gouvernance présentant diverses options de mise en œuvre. La structuration de cette gouvernance s'organiserait progressivement autour de trois axes dont la conception et le suivi de mise en œuvre d'ensemble seraient assurés par un délégué interministériel.

3.2.1. Une structuration explicite de la filière économique du esport sous l'impulsion des ministères chargés de l'économie, des sports et de la culture

Le esport consiste avant tout en l'exploitation compétitive et événementielle d'un produit économique. L'industrie du esport dépasse donc celle du jeu vidéo dont il dépend certes, mais qu'il alimente en retour. Bien que les poids économiques du jeu vidéo et du esport soient sans commune mesure, le esport doit pouvoir s'affirmer comme filière économique.

3.2.1.1 S'appuyer sur les acquis enregistrés par l'avenant au contrat de filière sport qui inclue le esport

L'avenant au contrat de filière économique du sport signé le 13 mars 2024 englobe le esport afin :

- de faciliter l'alignement entre esport et sport pour l'accès à des mesures de facilitation ou d'accès à des financements et ...
- ... d'aligner les exigences en matière de formation et de financement croisé.

Avec cet engagement pris par l'État, la filière esport a ainsi l'opportunité de se structurer, pour enfin sortir de la position de « ni-ni » institutionnel dans laquelle elle est restée cantonnée jusqu'à présent.

D'un point de vue opérationnel, il est prévu qu'un groupe de travail définisse les contours d'une expérimentation visant un rapprochement entre le sport et le esport. Pour la mission, cette opportunité est majeure pour la structuration de la gouvernance du esport, bien qu'il soit vraisemblablement nécessaire de travailler avec le ministère de la culture, pilote de la filière des industries créatives et culturelles, qui comprend les éditeurs de jeux vidéo. En effet, malgré son spectre très large, la filière sport ne traite pas précisément de production numérique ou audiovisuelle.

3.2.1.2 Structurer et professionnaliser au moins pendant trois ans une sous-filière esport

Au cours de ses entretiens, la mission a largement testé auprès de différents interlocuteurs, l'hypothèse de création d'une filière esport ce qui lui permet d'établir des recommandations relativement précises.

Un poste de délégué général de filière économique

Concrètement, la mission recommande de créer sans tarder et *a minima* pour une durée de trois ans une fonction de délégué général de filière économique du esport. En effet, la sensibilité et la technicité des sujets à traiter requiert au moins sur un temps limité une capacité d'analyse et de neutralité indispensables à la maturation de la filière.

Quel périmètre pour la filière ?

La première mission du délégué général serait de proposer un périmètre pour la filière. La structuration de la filière pourra s'appuyer sur les travaux récents réalisés sous l'égide France 2030 relatifs au diagnostic intégral des métiers du esport « FuturEsport » réalisé par Aix-Marseille Université dans le cadre de l'AAP « Compétences et métiers d'avenir » – France 2030¹¹⁵. Pour la mission, le périmètre devra s'étendre des éditeurs, y compris internationaux, aux plateformes de diffusion et conformément au tableau présenté en page sept du présent rapport, aux développeurs de solutions techniques innovantes car la valeur du esport en dépend également, ainsi qu'aux investisseurs. En effet, le esport comprend le spectacle mais également les solutions technologiques qui le rendent possible.

¹¹⁵ Axel Bérard (2023). Post linkedin : <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7082383314312916992/>

Par ailleurs, il serait souhaitable que les diffuseurs intègrent progressivement la filière. Si la diffusion sur les réseaux sociaux est consubstantielle du sport, il est en effet indéniable que les diffuseurs s'en nourrissent.

Les corps intermédiaires

La filière fonctionnera d'autant mieux qu'elle disposera de corps intermédiaires organisés par métier ou groupe de métiers dégagant des intérêts et propositions communes.

À cet égard, la mission considère qu'il serait utile que les clubs et les organisateurs créent des groupes d'intérêt.

Définir les objectifs de la filière dans le cadre de la recherche d'un point d'équilibre « gagnant-gagnant »

Une fois le périmètre esquissé et posé, il sera indispensable d'établir des intérêts « gagnant-gagnant » pour chacun des acteurs, y compris les éditeurs internationaux, autour d'une solidité de la filière qui vaut par la solidité de plus « petit maillon » à savoir, aujourd'hui, les clubs.

Ce sont les contours de ce point d'équilibre « gagnant-gagnant » qui seront à discuter. Il résulte de nos échanges que ce point d'équilibre pourrait se situer autour de divers objectifs à préciser :

- Sécuriser en France, un nombre à définir de clubs professionnels ; le chiffre de 10-15 a été formulé correspondant à la volonté de créer une émulation nationale ;
- Amorcer une dynamique d'accession pour les clubs intermédiaires ;
- Faciliter le développement d'une pratique territoriale saine et responsable qui mette en avant les intérêts du sport sans masquer ses risques et qui sécurise les élus et les parents.

Ce point d'équilibre, à définir entre acteurs économiques et avec l'État concernant le développement territorial, devra être parfaitement explicite.

Les questions à traiter lorsque ce point d'équilibre aura été établi

L'objectif évident et immédiat de cette structuration sera de rendre explicite pour les pouvoirs publics les besoins de soutien de financement et de promotion par Bpifrance¹¹⁶, Business France et les différents ministères.

Il s'agira d'une première ligne d'horizon pour la filière, qui pourra également aborder les sujets suivants qui nous ont été suggérés. Quel soutien de l'État à des fonds d'investissements de *starts-up* dans le sport ? Quel segment soutenir : le développement numérique, la production audiovisuelle et la création de contenus dans le sport ? Quel soutien à la réalité virtuelle pour faire évoluer non seulement le *gaming* mais aussi le sport ? Comment tirer parti de l'intelligence artificielle dans le sport notamment pour prévenir les risques de manipulation des compétitions ?

Lorsqu'elles auront été formalisées, ces formes de soutien devront faire l'objet d'une information et d'une promotion permanentes auprès des acteurs de la filière par le délégué de filière et les pouvoirs publics.

Au fil des entretiens, nos interlocuteurs ont également exprimé diverses pistes de régulation propres aux acteurs économiques. La mission rend donc compte ici, sans hiérarchisation, des pistes esquissées par l'un ou l'autre des interlocuteurs de la mission : établissement d'un « *salary cap* » (ou salaire plafond) sur les salaires des joueurs de certains jeux en ligue fermée ou non, fonds de soutien aux « *cash prize* », partage des microtransactions entre les clubs et l'éditeur, ou entre éditeurs, joueurs, clubs, et organisateurs...

Dans le temps imparti pour la mission, ces pistes n'ont pas pu être expertisées. Toutefois, la mission est convaincue que le partage des microtransactions constitue l'une des solutions à la question lancinante du partage de la valeur. Cependant, il appartient à la filière, seule, de se positionner sur le sujet et d'en définir les modalités.

Prolongeant cette réflexion, la mission fait l'hypothèse que lorsque la filière aura un niveau suffisant de maturité, les fonctions opérationnelles dont elle aura décidé de se doter, pourraient être portées par un

¹¹⁶ Aujourd'hui, la DGE et Bpifrance n'ont pas de stratégie particulière de soutien du sport. On peut voir ainsi Bpifrance soutenir une mission locale ou bien la structure privée parisienne « *esport™* ».

groupement d'intérêt économique (GIE). Ce GIE pourrait pour commencer mettre à disposition des collectivités une plate-forme sécurisée d'organisation des tournois en ligne.

Perspective de conclusion d'un sous-contrat de filière

Si les objectifs d'autorégulation se concrétisaient, alors il serait intéressant de signer un sous-contrat de filière, avec les ministères des sports, de la culture, et de l'économie autour des trois axes de la politique industrielle du gouvernement qui pourraient être adaptés au sport : numérisation de l'économie, souveraineté économique et formation.

Quel portage pour la filière et son délégué général ?

La filière peut dans un premier temps s'organiser sous forme de collectif informel, le délégué général pouvant être recruté par une entreprise. France Esports pourrait également être légitime pour accueillir la filière. Il est aussi possible de créer une association *ad hoc*.

Le délégué interministériel chargé du sport et la DGE pourront conseiller utilement les acteurs.

Quel financement pour le poste de délégué général de filière ?

Le délégué général de filière devant intervenir dans l'intérêt de tous, il est logique que son salaire soit cofinancé.

Dans cette perspective, l'État pourrait assurer un financement d'amorçage de l'ordre d'un salaire sur la première année, ou bien d'un tiers du salaire pendant 3 ans. À l'issue de cette période probatoire, si la filière le juge, elle en poursuivra le financement en autonomie.

Recommandation n° 7 : Recruter un délégué général de filière économique, en partie et provisoirement, financé par l'État.

3.2.2. Une régulation et une réglementation de la pratique sans créer de droit spécial

Ni sport, ni jeu vidéo, le sport est une pratique sociale dont on peut faire l'hypothèse qu'elle évoluera au rythme des évolutions numériques auxquelles elle contribue. Pour la mission, il n'y a donc pas lieu de prévoir un droit spécial du sport.

3.2.2.1 Un droit spécial n'est pas nécessaire pour donner un cadre à la pratique lorsque c'est nécessaire

Sa pratique ressemblant à celle du sport et son domaine étant à l'intersection de ceux de la culture, de l'économie et du sport, la mission préconise d'élargir « à la carte » au sport, certaines réglementations, normes, ou régulations du sport, ou bien de la culture ou bien du secteur de la régulation des jeux, et de les compléter si nécessaire uniquement par l'apport de réglementations *ad hoc*.

La mission recommande ainsi une approche identique à celle qui a prévalu au moment de la loi pour une République numérique¹¹⁷. Plusieurs juristes ou sociologues¹¹⁸ suggèrent cette approche simple, qui inscrit la pratique du sport au sein des institutions de droit commun, en respectant sa spécificité de phénomène hybride entre l'économie, la culture, et le sport.

Cette option n'est toutefois possible qu'à la condition que les administrations de l'État se sentent concernées par le sport.

La mission suggère donc que le délégué interministériel coordonne, dans un premier temps à partir de la stratégie 2020-2025, l'établissement d'une feuille de route interministérielle visant à l'accompagnement du développement du sport sous tous ses aspects, en veillant à mobiliser les acteurs, régulations et réglementations existants, plutôt qu'à créer une administration ou une réglementation « parallèles ».

¹¹⁷ Valette B. Loi pour une République numérique, histoire d'une loi consacrant l'esport dans *Les enjeux juridiques de l'e-sport* sous la direction de Gaylor Rabu, Morgane Reverchon-Billot Coll. Centre de Droit du Sport Aix-Marseille PUAM p. 81-94.

¹¹⁸ Gaylor Rabu ou Nicolas Besombes, *op. cit.*

3.2.2.2 Quel périmètre de mobilisation ?

L'ensemble des ministères membres de la « *task force* » interministérielle¹¹⁹ devront être mobilisés à haut niveau afin d'être parties prenantes de l'élaboration d'une feuille de route présentant à la fois des éléments de politique publique et des éléments réglementaires lorsque c'est nécessaire.

Cette « *task force* » pourrait être élargie au ministère de la culture, au ministère en charge de la formation professionnelle, à la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative, ainsi qu'aux régulateurs du sport, l'AFLD et l'ANJ.

3.2.2.3 Les principaux leviers : la mobilisation de la délégation interministérielle aux grands événements sportifs, de l'agence nationale du sport, et des régulateurs du sport

Au-delà de l'urgence déjà signalée de mettre en place le contrôle d'honorabilité, et de s'approprier la question de la formation, plusieurs autres mesures semblent utiles à court terme.

En matière de soutien à l'organisation de grands événements sportifs, le délégué interministériel pourra s'appuyer, dans un premier temps, sur la délégation interministérielle aux grands événements sportifs (DIGES) qui connaît parfaitement les salles bénéficiant d'une homologation au titre des enceintes sportives, et dispose des contacts consulaires pour faciliter le déplacement des joueurs étrangers. Enfin, sa vision d'ensemble des grands événements sportifs internationaux (GESI) lui permettrait de développer des synergies entre événements sportifs, sportifs et culturels. Par ailleurs, la DIGES pourrait apporter aux collectivités hôtes, son expertise relative à l'estimation des retombées économiques des événements sportifs. Celles-ci sont réelles : à titre d'exemple, la mission souligne qu'à l'occasion des « *LFL days* » (Ligue Française de *League of Legends™*) qui se sont tenus à Nice le 7 février 2024, la ville a enregistré une augmentation de près de 10 points des occupations hôtelières. Enfin, si le rapprochement est jugé pertinent, après une phase d'observation, un élargissement par décret des missions de la DIGES au sport pourrait être envisagé.

La stratégie de l'État comprend également la création d'infrastructures ou l'aménagement d'infrastructures existantes. Or, ni l'agence nationale du sport, ni le ministère de la culture n'ont pris en compte cet objectif dans leurs règlements d'intervention alors qu'il serait possible de les coordonner, le ministère de la culture identifiant au sein de son programme d'aide au numérique les équipements propices au sport qui pourraient obtenir un financement complémentaire de l'ANS au titre d'équipements hybrides par exemple, ou de la DGESCO au titre d'équipements innovants, ou bien des établissements d'enseignement supérieur¹²⁰. Dans la même perspective que pour la DIGES, si cela semble utile, le délégué interministériel pourra examiner l'hypothèse d'élargir, par voie législative, le périmètre d'intervention de l'ANS.

Les régulateurs, ANJ, l'AFLD et l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (ARCOM) dans l'hypothèse de diffusions télévisuelles devront être mobilisés pour intervenir sur le sport. Cela suppose pour l'AFLD une extension législative de son périmètre.

Recommandation n° 8 : Mobiliser pour le sport, la compétence de la délégation interministérielle aux grands événements sportifs.

Recommandation n° 9 : Coordonner les aides innovantes de l'agence nationale du sport, et d'autres ministères en faveur du sport.

Recommandation n° 10 : Étendre au sport, par la voie législative, le périmètre de l'Agence française de lutte contre le dopage.

En conclusion, si pour la mission, le sport ne requiert pas un traitement réglementaire *ad hoc*, les questions à régler n'en sont pas moins substantielles justifiant une feuille de route interministérielle, voire de l'élargissement du périmètre d'intervention de certains opérateurs.

¹¹⁹ Ministères de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, de l'éducation nationale et de la jeunesse, des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques, de l'Europe et des affaires étrangères, de l'intérieur et des Outre-Mer, de l'enseignement supérieur et de la recherche, et de la MILDECA.

¹²⁰ Dans le cadre de décisions relatives à la consommation de la contribution de vie étudiante et de campus (CVEC), certains CROUS (<https://www.crous-bordeaux.fr/sortir-bouger-creer/culture-sortir/lesport-crous-gaming/>) ou certains établissements financent des équipements et activités en faveur du sport.

3.2.3. Un développement territorial organisé dans le cadre d'un appel à projet co-porté par les directions de la jeunesse et des sports

Les deux rapports parlementaires portés par le député Denis Masségia d'une part, et d'autre part, par le sénateur Jérôme Durain et le député Rudy Salles insistent sur la nécessité de structurer une approche territoriale formulant des solutions assez proches de celle que la mission propose¹²¹.

3.2.3.1 Les collectivités attendent de l'État qu'il rende visible les conditions d'une structuration territoriale sécurisée

En raison de la prégnance des éléments liés à la protection des mineurs, il semble indispensable que la structuration territoriale du sport relève d'un réseau disposant d'un « mandat » explicite de l'État.

Le plus simple serait que cette structuration s'appuie sur un réseau déjà existant qu'il s'agisse d'un réseau jeunesse ou d'un réseau issu du domaine du sport, lequel devrait s'associer une expertise sportive. La mission a eu connaissance par exemple d'initiatives locales portées par l'union française des œuvres laïques d'éducation physique (UFOLEP) ou bien par des clubs omnisports.

3.2.3.2 S'inspirer du modèle du MMA sous l'impulsion des ministères de la jeunesse et des sports

Ainsi que le ministère des sports l'a fait dans le cadre de la structuration du *Mixed Martial Art* (MMA)¹²², en association le cas échéant avec le ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, il pourrait lancer un appel à candidature visant à retenir une structure ou un groupement de structure en capacité d'accompagner l'implantation territoriale du « sport amateur de proximité » (cf. annexe 6).

Le lauréat de cet appel à projet pourrait bénéficier, à titre expérimental, d'un mandat pour une durée de 4 ans correspondant à une Olympiade. Ce mandat reposerait sur une convention du ministère des sports, et le cas échéant également de l'éducation nationale et de la jeunesse, à une ou plusieurs associations (réunies en « consortium ») répondant aux conditions des agréments sport, jeunesse et éducation populaire et, le cas échéant, du secteur scolaire (au titre d'association éducative complémentaire de l'enseignement public). Cette convention permettrait à ses membres de bénéficier de moyens d'encadrement de la structure nationale ; ce serait une garantie pour les collectivités qui disposeraient d'un interlocuteur identifié.

Le lauréat de cet appel à projet aurait la mission concrète de déployer un « *label pour une pratique saine et responsable du sport* ». Ce label pourrait être « auto-porté », c'est-à-dire faisant l'objet d'un autocontrôle annuel par les établissements, sous la responsabilité du chef d'établissement¹²³ qui le rendrait visible par voie d'affichage physique ou numérisé. Il comprendrait notamment des objectifs de contrôle d'honorabilité des dirigeants et encadrants, de qualité de l'encadrement et développement inclusif détaillés en annexe 6.

En matière de contrôle d'honorabilité, c'est la formule anglo-saxonne de l'engagement des établissements à faire respecter la loi qui pourrait être mise en place par voie d'instruction ministérielle. Concrètement, les établissements répondant au label s'engageraient à réclamer à leurs encadrants les extraits de casier judiciaire B3. Cet engagement serait complété par des contrôles inopinés, sur la base d'une analyse de risque, par les services départementaux à la jeunesse, à l'engagement et aux sports (SDJES) qui pourraient également assurer le contrôle de l'extrait du B2 et du fichier judiciaire automatisé des auteurs d'infractions sexuelles ou violentes (FIJASV) et des interdictions administratives.

En matière d'encadrement, il serait nécessaire d'en faire évoluer le contenu au fur et à mesure du déploiement du diplôme d'encadrant sport, ou de l'apparition d'autres diplômes.

À date, aucun opérateur français des secteurs sport, jeunesse, ou sport ne dispose à la fois d'un réseau territorial structuré et d'une expertise du sport. Pour la mission, l'idéal serait donc que soit retenu un groupement qui possède les deux compétences.

¹²¹ Cf. annexe 6.

¹²² Le Figaro (26 juin 2019). Un appel à manifestation d'intérêt lancé pour confier le MMA français à une fédération sportive délégataire :

<https://www.lefigaro.fr/sports/mma/fil-info/un-appel-a-manifestation-d-interet-lance-pour-confier-le-mma-francais-a-une-federation-sportive-delegataire-963075>

¹²³ Président ou présidente de l'association porteuse, ou chef de service de collectivité territoriale.

Recommandation n° 11 : Lancer un appel à candidature pour retenir à titre expérimental pour quatre ans, une structure associative ou un groupement ayant mandat de développer le sport dans le cadre d'un label « auto-porté ».

3.2.4. Une fonction de délégué interministériel créée pour trois ans afin d'accompagner la montée en puissance de la nouvelle gouvernance et la maturation de l'ensemble des parties prenantes

Il reviendrait à un délégué interministériel de garantir la mise en œuvre et la mise en cohérence des orientations précitées en accompagnant les acteurs, si nécessaire.

3.2.4.1 Les fonctions de délégué interministériel

Le délégué interministériel au sport aurait les fonctions suivantes.

Organiser le travail entre les administrations

Il devra dans un premier temps définir le périmètre pertinent de mobilisation des administrations, puis il pourra l'élargir en cas de besoin. La présence du ministère des affaires étrangères sera par exemple rendue nécessaire sur les questions d'attractivité qui pourront être coordonnées avec celle de France Esports, tout comme celui de la santé pour la question de la prévention des risques liés aux écrans dans les suites de la mission mandatée par le Président de la République.

Concevoir et piloter une feuille de route nationale pour le sport avec les acteurs publics et privés

Dans le droit fil de la notion de corégulation, il établira une feuille de route nationale achevant de mettre en œuvre la stratégie 2020-2025 ainsi que les compléments décidés lors de l'IPCS du 16 janvier 2023 dans tous ses aspects. Cette feuille de route nationale identifiera les responsabilités respectives des acteurs.

Avec les acteurs publics et les directions d'administration centrales, il en déduira une feuille de route interministérielle ayant vocation à mettre en œuvre les différentes recommandations précitées en matière de formation, de santé, de protection des mineurs...

En faveur des acteurs privés, avec l'appui des administrations concernées, il facilitera et accompagnera les réflexions autour de la filière sport par exemple ou de la création des corps intermédiaires... Il facilitera le dialogue entre les acteurs publics et privés sur les questions de prévention des risques de dérives.

Il pourra contribuer à la conception et à la négociation des évolutions réglementaires nécessaires au volet éthique et sociétal du sport, ainsi que le cas échéant, avec les ministères et acteurs compétents, aux débats relatifs aux inscriptions payantes pour les compétitions en ligne, à la question des paris en matière sportive ou bien des JONUMs.

Il aura également pour mission de préparer une nouvelle feuille de route 2025-2030.

Enfin, le cas échéant, il pourrait intervenir au niveau européen pour appuyer l'élaboration d'une stratégie européenne du sport dont la mise en œuvre pourrait progresser sous des présidences de pays engagés en matière de sport, la Pologne et le Danemark par exemple qui assurent consécutivement la présidence de l'Union européenne en 2025, ou bien de l'Italie qui assurera la présidence en 2028.

Constituer un point d'entrée unique des acteurs

Pour les acteurs qui y sont très largement favorables, un délégué interministériel constituerait un point d'entrée unique permettant d'être orientés vers les administrations ou collectivités compétentes.

Préparer un « comité national pour le sport »

Ainsi que la lettre de saisine de l'IGÉSR le listait au nombre de ses hypothèses d'évolution, la mission recommande de créer un « *comité national pour le sport* ».

Si l'hypothèse du délégué interministériel est retenue, celui-ci devra préparer ce comité qui pourrait être co-présidé, à l'instar des réunions gouvernementales précédentes, par les ministres chargés de la culture, du numérique et des sports.

Ce « comité national pour le sport » pourrait se tenir une ou deux fois par an afin de rendre visible la stratégie et son état d'avancement. Il pourra être précédé d'une réunion interministérielle préparatoire pour valider et assurer le suivi de la feuille de route interministérielle. Ces rendez-vous seront indispensables pour créer et entretenir la mobilisation de l'ensemble des acteurs.

La composition du comité national sera structurante pour le secteur. Le délégué ministériel pourra la finaliser en partant de la liste des invités à l'IPCS, *a minima* complété par les associations de collectivités et les représentants des corps intermédiaires existant à date.

3.2.4.2 Une préférence pour l'absence de rattachement à une politique ministérielle au moins pendant 3 ans

Consciente que la pratique gouvernementale la plus habituelle consiste à rattacher les délégations ministérielles à une direction d'administration centrale, la mission s'est interrogée sur le rattachement éventuel de la fonction de délégué interministériel à l'une des deux directions impliquées en matière de sport : la DGE ou la direction des sports.

Des légitimités partagées

Il existe incontestablement une légitimité pour un rattachement à la direction des sports. La directrice des sports, également DIGES, et déléguée ministérielle en charge de la prévention et de la lutte des violences sexuelles et sexistes dans le sport, se verrait également confier une fonction de déléguée interministérielle sport. Les éléments plaidant en faveur de ce scénario sont les suivants : Nicolas Besombes, sociologue du sport spécialisé en sport vient d'être admis au sein du Conseil scientifique de l'observatoire de l'économie du sport, l'exposé des motifs de la loi relative au contrôle d'honorabilité prévoit un dispositif semblable au sport et enfin, des crédits spécifiques pour la structuration du sport ont été votés en loi de finances initiale pour 2024 au budget du ministère des sports à hauteur de 500 000 €.

Mais, rappelons qu'aujourd'hui, pour les acteurs, c'est la DGE, dotée d'un chargé de mission sport, qui est considérée comme « *l'entrée administrative privilégiée* » ou pour intervenir pour appuyer l'organisation des grands événements. En effet, c'est la DGE propose sur son site institutionnel toutes les informations juridiques relatives au sport ; elle en assure également le renseignement des acteurs.

Préférence pour l'autonomie par rapport aux directions d'administration centrale

Sans qu'il soit nécessaire de faire une balance des atouts respectifs de chaque direction, pour la mission, au moins sur une période trois ans, qui sera nécessaire à l'acculturation de l'ensemble des administrations, à la mise en place de la filière économique, à la montée en charge de la structuration territoriale et à la réglementation minimale du secteur, il est préférable que le délégué interministériel n'ait pas de rattachement à une direction d'administration centrale.

Il pourrait être rattaché aux services du Premier ministre ou à défaut, être rattaché à un secrétariat général. Dans cette dernière hypothèse, la mission privilégie un rattachement auprès du secrétariat général du ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche et du ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques qui couvre quatre directions d'administration potentiellement impliquées sur la question du sport.

Aspects opérationnels

Il pourrait être procédé de la même façon que pour la montée en charge de la DIGES¹²⁴. Il pourrait exister un délégué interministériel *sui generis* chargé de l'impulsion et du suivi de la feuille de route nationale pour le sport et de la coordination de l'action de l'État en la matière.

À la suite d'une période de trois ans, cette fonction aura vocation à être attribuée à un directeur d'administration centrale conformément à la pratique la plus courante.

Relations avec France Esports

¹²⁴ Décret n° 2008-1142 du 5 novembre 2008 instituant un délégué interministériel aux grands événements sportifs : <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000019729028>

Par nature neutre, le délégué interministériel pourra s'appuyer, entre autres, sur l'expertise de France Esports. En effet, la gouvernance par enjeu n'est pas exclusive de la pérennité de l'association France Esports qui doit continuer à bénéficier d'un soutien du ministère des sports calibré pour entretenir ses capacités d'expertise dans le cadre d'un rassemblement de ses acteurs qui soit le plus large possible.

Recommandation n° 12 : Pour une durée initiale de 3 ans, créer un poste de délégué interministériel au sport chargé notamment de préparer un comité national pour le sport.

En conclusion de cette dernière partie, la mission recommande d'amorcer le processus d'évolution de la gouvernance par le recrutement du délégué interministériel¹²⁵. Celui-ci pourra dès lors engager les mobilisations nécessaires à la réussite de la stratégie proposée.

Conclusion

Dans le contexte européen et international du sport, encore peu stabilisé, la proposition de gouvernance par enjeux fondée sur une corégulation par les acteurs permettra d'aborder, aux bons niveaux et dans un délai raisonnable, l'ensemble des enjeux posés par la mise en œuvre de la stratégie nationale 2020-2025. La structuration proposée sera également de nature à concevoir une nouvelle stratégie 2025-2030.

Si l'union européenne déploie une stratégie alliant développement économique et prévention des risques de dérives, la structuration préconisée aura permis d'anticiper les diverses problématiques susceptibles de bénéficier d'un traitement européen.

Toutefois, si le CIO aborde dans l'avenir la question du sport dans un sens extensif, en relation avec les éditeurs, il est possible que la question de l'opportunité d'une fédération délégataire se pose.

La présente proposition correspond donc à un point de stabilité pertinent dans le contexte actuel. Il ne faut cependant pas la considérer comme définitivement figée car les gouvernances nationales du sport, devront définitivement s'inscrire dans les contextes européens et mondiaux.

Le sport restera un produit économique susceptible de développements techniques et dont la pratique compétitive est mondialisée. C'est dans cette confrontation entre contexte international et cultures nationales et locales que la gouvernance du sport devra en permanence établir son juste point d'équilibre.

Rémy GICQUEL

Laurence LEFÈVRE

Éric QUENAULT

¹²⁵ Cf. annexe 7.

Annexes

| | | |
|------------|---|----|
| Annexe 1 : | Lettres de saisine et de désignation..... | 55 |
| Annexe 2 : | Liste des personnes rencontrées..... | 58 |
| Annexe 3 : | Liste des mesures proposées par les différents rapports et stratégies..... | 62 |
| Annexe 4 : | Comparaisons européennes..... | 72 |
| Annexe 5 : | Description de quelques approches territoriales..... | 83 |
| Annexe 6 : | Modalités opérationnelles de développement territorial | 86 |
| Annexe 7 : | Calendrier opérationnel de mise en œuvre des recommandations | 91 |
| Annexe 8 : | Rappel des principaux documents cités..... | 92 |

La ministre,

A Paris, le 14 décembre 2023

La ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques,

à

Madame la cheffe du service de l'IGÉSR

Madame la cheffe de service,

Le 3 juin 2022, à l'occasion d'une réception en l'honneur du sport français, le Président de la République a affirmé sa volonté de faire de la France une Nation sportive. Pour traduire cette ambition, il a fixé trois objectifs prioritaires la structuration de la filière (i), l'accueil de grands événements internationaux (ii) et la création de lieux pouvant recevoir des manifestations sportives (iii).

Dans cette perspective, un atelier d'impulsion politique et de coordination stratégique (IPCS) dédié au sport a été organisé le 16 janvier 2023. Cette session de travail, impliquant l'écosystème du sport avec l'ensemble de ses représentants, visait à restituer les travaux de consultation menés au préalable avec les acteurs concernés et à engager une nouvelle dynamique au profit de l'esport en France.

Grâce à ces travaux de concertation, la feuille de route interministérielle élaborée en 2019, fondatrice de la stratégie nationale esport « 2020-2025 », a été actualisée et renforcée pour faire de la filière France le leader européen du secteur à horizon 2025.

Si le secteur témoigne d'une croissance significative, certaines zones d'incertitude et certains obstacles à son essor et à sa structuration ont été identifiés. Les travaux préparatoires à l'atelier IPCS ont notamment mis en exergue le souhait d'un cadre plus formalisé pour le dialogue avec l'Etat afin d'accompagner au mieux les acteurs, eux-mêmes en manque de maturité et de légitimité pour assurer seuls la structuration du secteur.

Compte tenu des enjeux prioritaires que représente le développement de la filière esport, particulièrement eu égard à l'impact de la pratique des jeux vidéo sur la jeunesse, et considérant la prise de position du Parlement européen, en novembre 2022, recommandant une stratégie à long terme pour soutenir et financer les industries du sport et du jeu vidéo, je vous demande de diligenter une mission sur la structuration de la filière esport, notamment pour évaluer la pertinence de créer ou renforcer une structure nationale dédiée.

En s'appuyant sur les différents rapports parlementaires, sur les constats et analyses des principaux acteurs concernés, ainsi que sur les différentes missions réalisées à ce jour par France Esports, cette mission aura notamment pour objet :

- d'étudier les différents scénarios proposés pour la structuration de la filière que sont : une association nationale agréée ou délégataire (i), un comité national pour le sport (ii), une agence nationale du sport (iii) ;
- d'émettre des recommandations sur la forme juridique à privilégier dans l'hypothèse de la création d'une structure interministérielle ;
- de proposer un cadre de fonctionnement et de gouvernance de cette structure lui permettant de recueillir des financements à la fois publics et privés.

Pour la structuration de l'écosystème, la logique interministérielle est essentielle pour impliquer l'ensemble des acteurs. C'est la raison pour laquelle, il faudra veiller à consulter la direction générale des entreprises et la direction générale des médias et des industries culturelles. La direction des sports se tient à votre disposition pour vous appuyer et vous fournir tous les éléments de contexte nécessaires durant la conduite de la mission.

Je vous remercie par avance de bien vouloir m'adresser le rapport de cette mission pour la fin du mois d'avril 2024.



Amélie OUDÉA-CASTÉRA

Section des rapports

N°23-24 133

Affaire suivie par :
Manuèle Richard

Tél : 01 55 55 30 88
Mél : manuele.richard@igesr.gouv.fr

Site Descartes
110 rue de Grenelle
75357 Paris SP 07

Paris, le 4 janvier 2024

La cheffe de l'inspection générale
de l'éducation, du sport et de la recherche

à

Monsieur le directeur de cabinet
de la ministre des sports et des jeux Olympiques
et Paralympiques

Objet : Mission n° 23-24 133 Filière e-sport.

Référence : Votre courrier en date du 14 décembre 2023.

Par lettre visée en référence, vous avez souhaité que l'inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche effectue une mission portant sur la structuration de la filière e-sport, notamment pour évaluer la pertinence de créer ou renforcer une structure nationale dédiée.

J'ai désigné par courrier du 21 décembre 2023 Mme Laurence Lefèvre, pilote, et M. Rémy Gicquel. J'ai l'honneur de vous informer que cette équipe est complétée par M. Éric Quenault, inspecteur général de l'éducation, du sport et de la recherche.



Caroline PASCAL

CPI :

- Mme Laurence Lefèvre, IGÉSR
- M. Rémy Gicquel, IGÉSR
- M. Éric Quenault, IGÉSR
- M. Patrick Lavaure, responsable du collège JSVA

Liste des personnes rencontrées

- **Ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques**
 - Matthieu Charpentier, directeur adjoint de cabinet
 - Fabienne Bourdais, directrice des sports, déléguée ministérielle à la lutte contre les violences dans le sport et déléguée interministérielle aux grands événements sportifs (DIGES)
 - Jean-François Hatte, sous-directeur du pilotage et de l'évolution des politiques publiques du sport, direction des sports
 - Laurent Letailleur, chef de bureau de l'économie du sport, direction des sports
- **Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique**
 - Aurélien Palix, sous-directeur des réseaux et des usages numériques, direction générale des entreprises (DGE)
 - François de Charrette, directeur de projet industries culturelles et créatives, DGE
 - Blandine Dusser, cheffe de projet industries culturelles et créatives, sous-direction des réseaux et des usages numériques, DGE
 - Aurélien Reiter, chargé de projets, service de l'économie numérique, DGE
 - Gwenaëlle Dralou-Tanguy, cellule d'appui aux projets, DGE
- **Ministère de la culture**
 - Laure Leclerc, sous-directrice de l'audiovisuel, direction générale des médias et des industries culturelles (DGMIC)
 - Thibault Rossignol, chef du bureau des médias privés, de la production et de la publicité, sous-direction de l'audiovisuel, DGMIC
 - Jean-Gabriel Minel, chargé de mission, bureau des médias privés, sous-direction de l'audiovisuel, DGMIC
 - Pauline Augrain, directrice du numérique, Centre national du cinéma et de l'image animée
- **Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse**
 - Jean Hubac, chef de service, adjoint au directeur, direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO)
 - Stéphane Guereau, adjoint au chef du bureau de l'innovation pédagogique et référent esport
 - Laurent Fouillard, délégué de région académique au numérique éducatif, d'Île-de-France
 - Malika Wallic, adjointe au DRANE d'Île-de-France en charge de l'académie de Versailles
- **Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche**
 - Laure Vagner-Shaw, cheffe du service de la stratégie des formations et de la vie étudiante, adjointe à la directrice générale de la DGESIP, direction générale de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle (DGESIP)
 - Sébastien Chevalier, chef du service de la coordination des stratégies de l'enseignement supérieur et de la recherche, direction générale de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle et direction générale de la recherche et de l'innovation (DGRI)
- **Ministère de l'intérieur et des outre-mer**
 - Stéphane Pierrat, chef du service central des courses et des jeux, direction nationale de la police judiciaire (DNPJ) / service central des courses et des jeux (DNCPJ)
 - Nicolas Morin-Aristin, référent esport à la section d'appui juridique, direction nationale de la police judiciaire (DNPJ) / service central des courses et des jeux (DNCPJ)

- **Autorité nationale des jeux (ANJ)**
 - Rémi Lataste, directeur général
 - Frédéric Guerche, directeur général délégué
 - Guillaume Laborderie, directeur du service des marchés et de l'innovation
 - Corentin Segalen, responsable de la lutte contre la manipulation des compétitions sportives
- **Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA)**
 - Nicolas Prisse, président
 - Olivier Masson-Halimi, chargé de mission pratiques numériques
- **Agence française de lutte contre le dopage (AFLD)**
 - Jérémy Roubin, secrétaire général
 - Olivier Delpoux, responsable du pôle création numérique et audiovisuel de l'Institut Français
 - Hannah Bellicha, membre du pôle création numérique et audiovisuel de l'Institut Français
- **Parlementaires et collaborateurs de parlementaires**
 - Denis Masségli, député du Maine-et-Loire
 - Agathe Fuentes, collaboratrice parlementaire de Denis Masségli
 - Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire
 - Michaël Dudragne, collaborateur parlementaire de Jérôme Durain
- **France Esports**
 - Désiré Koussawo, président
 - Julien Lombard, secrétaire général
- **Éditeurs et regroupements d'éditeurs**
 - François-Xavier Denière, vice-président en charge du sport, Ubisoft
 - Emmanuel Martin, vice-président des affaires corporatives, chargé des affaires publiques pour la France d'Ubisoft
 - Virginie Gringarten, responsable des affaires juridiques d'Ubisoft
 - Marc de Saxce, responsable de l'expérience compétition au bureau Français de Riot Games
 - Christophe Collange, responsable de marque au bureau Français de Riot Games
 - Nicolas Vignolles, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL)
 - Benjamin Thierno Niang, responsable affaires publiques et Europe du SELL
 - Sergio Mesoreno, responsable du sport à Video Games Europe
- **Comité national Olympique et sportif (CNOSF)**
 - Sylvie Le Maux, directrice générale de la Fédération française d'escrime, responsable de la commission sport, CNOSF
- **France Urbaine**
 - Sébastien Tison, conseiller culture, numérique, participation citoyenne et sports
 - Régis Capo Chichi, conseiller santé, économie et sports
- **Groupe Française des jeux**
 - Renaud Dol, responsable des opérations marketing, unité divertissements
- **Agence française de normalisation**
 - Grégory Berthou, responsable développement consommation, sport, loisirs & tourisme, département développement et innovation

- **Fédération française du jeu vidéo**
 - Tristan Brandilly, président de la Fédération française de jeux vidéo (FFJV)
 - Cyrille Faure, vice-président
 - Lionel Sanal, vice-président
 - Guillaume Giner, secrétaire général
- **Pédagogeux**
 - Olivier Girard, coordonnateur du collectif PédaGoJeux
- **Woman in games**
 - Morgane Falaize, présidente
 - Christine Kev, membre du conseil d'administration, référente pédagogique
- **Collectivités territoriales et acteurs locaux publics**
 - Paris
 - Karim Ziady, conseiller municipal délégué en charge du sport de proximité de la ville de Paris
 - Bertrand Perrin, directeur de Level 256 / Paris&co
 - Vincent Vercelli, chargé de mission sport / Paris & co
 - Boulogne-Billancourt
 - Armelle Julliard-Gendarme, conseillère régionale d'Île-de-France, présidente de la commission sports citoyenneté vie associative du conseil régional, adjointe au maire de Boulogne-Billancourt, déléguée aux sports et à l'école municipale des sports
 - Fabien Dolbeau, directeur de la SIC Boulogne-Billancourt sport développement
 - Isabelle Dapremont, directrice générale des services de la ville de Boulogne-Billancourt
 - Métropole Montpellier-Méditerranée
 - Albin Herbette, conseiller en charge du développement économique au cabinet du président de la Métropole Montpellier-Méditerranée
 - Mathieu Fonteneau, directeur délégué du pôle sports de la ville et de la Métropole de Montpellier-Méditerranée
 - Geoffroy Lacour, directeur général du Montpellier Hérault Sport Club (MHSC) Esport
 - Nicolas Durieu, directeur des opérations du MHSC Esport
 - David-Jonathan Benrubi, directeur général du réseau des médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole
 - Abder Aboutmann, directeur général, Mission locale de Montpellier Méditerranée Métropole
 - Maril Dumanois, assistante de direction, Mission locale de Montpellier Méditerranée Métropole
 - Marc Lajarrige, responsable du territoire Ouest de Montpellier, Mission locale de Montpellier Méditerranée Métropole
 - Agglomération Grand Paris-sud
 - Christophe Neves, directeur général de la ville de Lieu-saint (Seine-et-Marne), référent sport de l'agglomération Grand Paris-sud
- **Joueurs et influenceurs sportifs**
 - Adrien Nougaret dit ZeratoR, streamer et vidéaste
 - Marc « Marcotte » Pardaillé, ancien joueur de GameWard
 - Gaele Houssein, mère de Corentin « Gotaga » Houssein

- **Clubs**
 - Rémy Chanson, président d’Arma Team
 - Pierre Mc Mahon, directeur général de l’association les orKs Grand Poitiers, fondateur et premier président de l’union des associations sportives de France (UAEF)
- **Clubs professionnels**
 - Arthur Perticoz, directeur général de la Karmine Corp
 - Dior Buranov, directeur des opérations Gentle Mates
 - Nicolas Maurer, directeur général de la Team Vitality
 - Arnaud Moulet et David Laigne, directeurs généraux de GameWard
- **Organisateurs, promoteurs, diffuseurs, sponsors**
 - Bertrand Amar, directeur sport de Webedia®
 - Matthieu Dallon, fondateur de TRUST ESPORT VC Fund® et co-fondateur de Toornament®
 - Bernard Gassiat, directeur de la communication du groupe Crédit industriel et commercial (CIC)
 - Frédéric Gau, Président de la SAS Gozulting®
 - Timothée Malossane, directeur du développement de ZQSD Productions®
 - David Neichel, ESL Faceit Group® (EFG)
 - Antoine Rabhi, président de One Trick Production® (OTP)
 - Marion Strobel, déléguée générale de l’association Futurolan
 - Stéphane Tardivel, directeur de la stratégie et des partenariats du groupe Orange, expert sport au sein de Sportsora
 - Magalie Tezenas du Montcel, directrice générale de Sportsora
- **Organisations non gouvernementales européennes**
 - Stephen Hanna, directeur général, *Esports integrity commission* (ESIC)
- **Organismes de formation**
 - Valérie Dmitrovic, directrice générale et co-fondatrice *Quest Education Group, Gaming campus*
 - Morena Mezino, directrice du CFA FururOsud-FEA sport, membre de la fédération nationale des CFA sport
- **Universitaires**
 - Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport, maître de conférence et directeur adjoint de l’Institut des sciences du sport et de la santé de Paris (I3SP) de l’Université Paris Cité
 - Émeline Guédès, docteure en droit privé à l’Université Paris-Saclay, sujet de thèse : « La structuration de l’e-sport, étude en droit du numérique et de la propriété intellectuelle » et ancienne chargée de mission chez Paris&co sur les missions d’esport, sport et industries culturelles
 - Gaylor Rabu, docteur en droit privé, maître de conférences au centre du droit du sport à l’université d’Aix-Marseille
 - Arnaud Rogerie, auteur

Liste des mesures proposées par les différents rapports et stratégies

Tableau récapitulatif des propositions pré-rapport 2016, Sénat, Jérôme Durain et Ruddy Salles

| PROPOSITION | MISE EN ŒUVRE |
|---|--|
| Proposition n° 1 : exempter les compétitions de jeux vidéo du principe général d'interdiction des loteries. | Fait |
| Proposition n° 2 : Conditionner la participation des mineurs aux compétitions à une autorisation parentale. | Fait |
| Proposition n° 3 : Soumettre les gains de compétitions des mineurs à une obligation de consignation à la Caisse des dépôts et consignations | Fait |
| 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. | Non fait / il existe une convention ad hoc entre le CSA et Webedia® datant de 2018 |
| Proposition n° 5 : Distinguer explicitement, par une prise de position du CSA, la classification des images tirées des compétitions les utilisant comme support. | Non fait |
| Proposition n° 6 : Sur le modèle de l'article 331-1 du code du sport, étudier la création d'un droit <i>sui generis</i> d'exclusivité des organisateurs de compétitions sur l'exploitation de ces manifestations. | Non fait |
| Proposition n° 7 : Permettre la diffusion audiovisuelle de brefs extraits de compétitions ayant fait l'objet de cession exclusives de droit, par d'autres diffuseurs que le cessionnaire. | Fait |
| Proposition n° 8 : Autoriser la conclusion de contrats à durée déterminés spécifiques pour le e-sportifs professionnels. | Fait |
| Proposition n° 9 : Mettre en place une politique de visa adaptée pour les e-sportifs professionnels. | Fait |
| Proposition n° 10 : Confier à une commission spécialisée du CNOSF la mission de régulation et de développement de l'e-sport. | Non fait |
| Proposition n° 11 : Clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenu lors de la participation à des compétitions. | Non fait, mission DGFIP en cours |
| Proposition n° 12 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions. | Fait |
| Proposition n° 13 : Préciser la fiscalité applicable « aux dons » des entreprises. | Non fait |

| | |
|---|--------------------|
| Proposition n° 14 : Encourager le développement en France de grands rendez-vous internationaux du jeu compétitif. | Partiellement fait |
|---|--------------------|

Assemblée nationale. Commission des affaires économiques. Communication du groupe de travail sur l'e-sport. Juillet 2019

| PROPOSITION | MISE EN ŒUVRE |
|---|---------------|
| Proposition n° 1 : Confier à France Esports de nouvelles missions pouvant prendre la forme de charges de service public pour : - servir de relais aux différentes parties prenantes des compétitions professionnelles de jeu vidéo (acteurs publics, financeurs, éditeurs, équipes, joueurs) et contribuer à l'équilibre et au développement économique de cet écosystème ; - améliorer l'organisation « amateur » du jeu vidéo en compétition dans tous les territoires : sensibilisation aux bonnes pratiques, lutte contre la déscolarisation, politique d'inclusion et de mixité, diffusion de pratiques moins toxiques, déploiement dans tous les territoires, etc.. | Non fait |
| Proposition n° 2 : En contrepartie de cette délégation pour charges de service public, qui conduira à une compensation budgétaire, accentuer le contrôle public de France Esports par des tutelles ministérielles et des conventions d'objectifs et de moyens. | Non fait |
| Proposition n° 3 : Proposer à France Esports de faire évoluer sa gouvernance vers davantage de transparence et de lutte contre les risques de conflits d'intérêts. À cette fin, encourager France Esports à mettre en place un conseil de surveillance rassemblant des personnalités indépendantes chargées de veiller à cette transparence. | Non fait |
| Proposition n° 4 : Évaluer l'efficacité du dispositif du « joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif » et du CDD spécifique créé par l'article 102 de la loi « République numérique », notamment au regard de l'attractivité de ce dispositif par rapport à d'autres solutions d'embauche. | Non fait |
| Proposition n° 5 : Mettre en place une expérimentation permettant de proposer un mécanisme de recrutement de joueurs à la fois souple pour la structure d'accueil et protectrice des droits de ces joueurs, en concertation avec France Esports. | Non fait |
| Proposition n° 6 : Modifier le périmètre d'application du CDD spécifique pour mieux qualifier le critère de la « saison de jeu vidéo compétitif » et le rendre plus adaptable aux exigences de chaque jeu. | Non fait |

| | |
|---|--|
| Proposition n° 7 : Rappeler aux joueurs salariés, souvent jeunes, les acquis sociaux auxquels ils peuvent prétendre et le cadre légal dans lequel ils travaillent. Ce rappel pourrait se faire par l'édition d'un fascicule des droits et des devoirs, pédagogique, remis au moment de la conclusion du contrat de travail. | Non fait |
| Proposition n° 8 : Encourager la mise en place, par les joueurs, d'une forme de représentation syndicale pour protéger leurs droits et diffuser les exemples de bonne conduite. | Non fait |
| Proposition n° 9 : Mettre en place une politique de visa adaptée aux e-sportifs afin d'améliorer l'attractivité de la France ; délivrer des « passeports talent » aux joueurs renommés souhaitant s'installer sur le territoire (proposition Durain-Salles). | Fait |
| Proposition n° 10 : Mettre en place une labellisation « France Esports » des centres de formation des joueurs de jeu vidéo professionnel ainsi que des établissements scolaires proposant la pratique du jeu vidéo dans leurs projets éducatifs. L'agrément serait soumis à un cahier des charges permettant le respect de critères de qualité de formation, de sécurité, de santé publique, d'hygiène de vie et d'association des parents. | Non fait |
| Proposition n° 11 : Mettre en place une homologation « France Esports » des événements e-sportifs, garantissant le respect d'un cahier des charges comportant, en particulier, des critères d'inclusion, de mixité et d'accessibilité. L'homologation aura aussi pour objet de protéger les participants contre les événements douteux ou les arnaques. | Non fait |
| Proposition n° 12 : Clarifier la doctrine fiscale en matière de taux de TVA applicable à la billetterie des événements « e-sport », selon qu'on les considère comme un événement culturel ou comme une rencontre sportive. C'est bien cette dernière catégorie qui doit prévaloir, ce qui conduit à l'application d'un taux à 5,5 %. | Fait |
| Proposition n° 13 : Encourager les collectivités territoriales partenaires d'événements e-sportifs à prendre à leur charge la garantie des <i>cash-prizes</i> , afin de préserver les organisateurs d'une mise sous séquestre des gains peu compatible avec une trésorerie limitée. | Non fait |
| Proposition n° 14 : Assurer la structuration territoriale, à échelon <i>a minima</i> régional, d'associations représentatives de la pratique du jeu vidéo en | Partiellement fait avec le dispositif à revoir des antennes France Esports |

| | |
|---|----------|
| compétition, dont France Esports serait la tête de réseau. | |
| Proposition n° 15 : Veiller à l'homogénéité de ce maillage territorial : les relais territoriaux de l'e-sport doivent garantir le même standard de diffusion des bonnes pratiques : pratique saine du jeu vidéo, association des parents, respect des droits de chaque partie (associations, équipes, éditeurs, joueurs, bénévoles) – cela peut passer par l'adhésion à une charte. | Non fait |
| Proposition n° 16 : Contribuer à la conclusion d'accords entre les éditeurs et France Esports pour obtenir des facilités d'utilisation de propriété intellectuelle dans les événements strictement amateurs (par exemple, sans <i>cash-prize</i>), voire encourager les éditeurs à financer de tels événements, qui participent de la diffusion d'une bonne image et une pratique pérenne de leurs jeux. | Non fait |

PIPAME, analyse du marché 2021

| PROPOSITION ¹ | MISE EN ŒUVRE |
|--|--------------------|
| Initiative n° 1 : Accompagner France Esports dans le développement de son modèle opérationnel. | Non fait |
| Initiative n° 2 : Définir un contrat de filière de l'esport Définition du modèle de développement du secteur impliquant la structure nationale représentative, les autres parties prenantes du secteur et les pouvoirs publics à l'échelle nationale et régionale. | Non fait |
| Initiative n° 3 : Promotion de l'esport dans les territoires (échelle locale et régionale) En France. Identification des parties prenantes dans les territoires et organisation d'un dialogue pour cadrer et planifier l'intervention des acteurs. | Partiellement fait |
| Initiative n° 4 : Développer la culture des relations avec les institutions publiques dans l'esport. En vue d'encourager le développement du secteur et de sensibiliser à ces enjeux et à son impact potentiel, développer la culture de collaboration entre les acteurs privés et les institutions publiques. | Non fait |
| Initiative n° 7 : Cartographie des besoins des acteurs privés du secteur de l'esport. Cartographier les besoins des acteurs privés et du secteur afin de renforcer la pertinence des programmes d'appui des opérateurs publics (fonds, appels à projets, structure d'accompagnement). | Non fait |

¹ Appelées « Quick Wins », déclinées en « initiatives » issues des scénarios.

| | |
|--|-----------------------------------|
| Initiative n° 11 : Promotion du secteur à travers les synergies avec d'autres filières (par le biais du réseau french tech). Mobiliser le réseau french tech et associés, et soutenir la mise en œuvre d'opération d'attractivité fléchée en lien avec les acteurs du secteur. | Non fait |
| Initiative n° 18 : Revue du modèle de l'écosystème sportif amateur. Pérennité économique des clubs amateurs et de l'écosystème amateur de manière générale grâce à une revue du modèle économique et du mode de fonctionnement des clubs en interne. | Non fait |
| Initiative n° 19 : Définition d'un code de conduite (pratique amateur). Développer un code de conduite (et l'uniformiser) de la pratique sportive amateur pour prévenir les dérives. | Non fait |
| Initiative n° 23 : Évaluation des besoins en compétence du secteur. En collaboration avec les opérateurs pertinents, identifier et évaluer les besoins en compétences du secteur et le cas échéant les formations associées. | Fait dans le cadre de France 2030 |
| Initiative n° 26 : Clarification du cadre juridique. Clarification du secteur : convention collective, politique de visa, cadre fiscal... en vue de simplifier la lecture, la compréhension et l'application par les acteurs. | Partiellement fait |
| Initiative n° 27 : Revue des conditions de contractualisation des joueurs. Revue des conditions de contractualisation et du statut du joueur professionnel ou amateur dans le cadre de la professionnalisation de la filière. | Non fait |

Stratégie 2020-2025 du 29 octobre 2019

| PROPOSITION | MISE EN ŒUVRE |
|---|----------------------|
| Proposition n° 1 : Soutenir la diffusion d'une politique d'inclusion et de mixité en lien avec les associations pertinentes. | Partiellement fait |
| Proposition n° 2 : Soutenir la mise en œuvre d'outils pédagogiques ainsi que d'actions de prévention et de sensibilisation aux enjeux sanitaires et sociaux à destination du public et des parents. | Partiellement fait |
| Proposition n° 3 : Accompagner l'organisation d'initiatives de sensibilisation en milieu scolaire et extra-scolaire | Non fait |
| Proposition n° 4 : Dès 2020, accompagner la diffusion de bonnes pratiques et outils à destination des acteurs du secteur / Pédagoges. | Partiellement fait |

| | |
|--|--|
| Proposition n° 5 : Mettre en place une politique de labellisation « France Esports » destinée à informer les pratiquants, les collectivités et le grand public. | Non fait |
| Proposition n° 6 : Accompagner la création d'une filière de formation, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau. | Non fait |
| Proposition n° 7 : Encourager la mise en place d'expérimentations en milieu scolaire (aménagements de scolarité...) | Fait |
| Proposition n° 8 : Bénéficier de l'expertise et des compétences de l'Institut national du sport, de l'expertise et de la performance (INSEP) sur la thématique. | Non fait |
| Proposition n° 9 : Dès 2020, consolider une cartographie des modalités d'accompagnements mobilisables par l'écosystème (incubateurs, interlocuteurs pertinents...). | Non fait |
| Proposition n° 10 : Mobiliser les investisseurs publics (Caisse des dépôts et consignations, Bpifrance...) | Non fait |
| Proposition n° 11 : Structurer le secteur sur le modèle d'une véritable filière industrielle intégrant une spécificité culturelle et sportive. | Non fait |
| Proposition n° 12 : Dès janvier 2020, commanditer une étude de prospective économique visant à compléter le diagnostic établi et affiner ses perspectives d'évolution | Fait Première étude de l'observatoire économique du sport en 2023. |
| Proposition n° 13 : Dès janvier 2020, évaluer le dispositif « joueur professionnel de jeux vidéo salarié ». | Non fait |
| Proposition n° 14 : D'ici 2021, clarifier la fiscalité applicable aux compétitions de jeux vidéo et gains associés. | Partiellement fait (mission DGFIP en cours) |
| Proposition n° 15 : D'ici 2021, mettre en place une politique de visa adaptée au secteur ou clarifier son rattachement à des politiques existantes. | Partiellement fait (visas courts) Fait (passeports talents) |
| Proposition n° 16 : Dès janvier 2020, structurer une offre de services et outils de promotion au soutien de l'export des acteurs de l'écosystème, avec l'appui de Business France. | Partiellement fait |
| Proposition n° 17 : Faire de l'esport un axe structurant du programme d'héritage de l'état des jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024 : projet <i>Olympics Esport Week</i> peut être en 2027. | Non fait |

| | |
|---|---|
| Proposition n° 18 : Sensibiliser le réseau diplomatique économique et culturel à la thématique | Partiellement fait Vadémécum réalisé par France Esports et l'Institut Français |
| Proposition n° 19 : Mobiliser le réseau French Tech, et associés, et soutenir la mise en œuvre d'opérations d'attractivité fléchées en lien avec les acteurs du secteur / Accompagner et soutenir les initiatives européennes sur le secteur. | Non fait |

Atelier Impulsion Politique et Coordination Stratégique (IPCS), 16 janvier 2023

| PROPOSITION ² | MISE EN ŒUVRE |
|---|---|
| Proposition n° 1 : Lancement d'une mission de préfiguration pour la création d'une structure nationale visant à piloter et mettre en œuvre la stratégie nationale esport | Fait |
| Proposition n° 2 : Lancement d'une task force interministérielle | Fait |
| Proposition n° 3 : Réalisation d'une cartographie des acteurs de l'esport visant à rendre mieux identifiable les structures territoriales existantes, à faciliter les interactions entre les acteurs et à valoriser les associations pérennes | Fait Liste de clubs locaux réalisée par France Esports |
| Proposition n° 4 : Mise en place d'antennes régionales de l'esport dans deux à quatre régions pilotes (dont la région Sud) avec la désignation dans chacune d'elles d'un délégué territorial et la signature d'une convention tripartite entre l'État, France Esports, et la région concernée | En cours, mais modalités à revoir |
| Proposition n° 5 : Promotion responsable de la discipline esportive visant à démontrer à la fois ses vertus (liens intergénérationnels dans la pratique, développement des réflexes, sens de l'effort, créativité, etc.) et à prévenir les risques qu'une pratique qui serait trop addictive | Non fait |
| Proposition n° 6 : Promotion de l'esport et de son économie à destination des territoires et ses élus | Non fait |
| Proposition n° 7 : Diag'Esport | Fait |
| Proposition n° 8 : Publication d'une instruction interministérielle permettant le recours au passeport talent « renommée internationale » pour les sportifs de haut-niveau | Fait |
| Proposition n° 9 : Analyse et clarification des cashprizes à destination des joueurs et des équipes | Non fait |
| Proposition n° 10 : Projet Educ Esport | Fait |

² Ont été retenus les mesures.

| | |
|---|---|
| Proposition n° 11 : Étude de la candidature de la France à l'organisation de l'Olympic Esports Week | <i>Fait</i> , mais candidature infructueuse |
| Proposition n° 12 : TVA 5,5% | Fait |

Parlement européen. Rapport sur le sport électronique et les jeux vidéo. Commission de la culture et de la communication. Rapporteuse Laurence Farreng.

| PROPOSITION³ | MISE EN ŒUVRE |
|---|----------------------|
| Proposition n° 1 : Invite la Commission et le Conseil à reconnaître la valeur de l'écosystème des jeux vidéo en tant que secteur de la culture et de la création majeur présentant un fort potentiel de croissance et d'innovation; appelle de ses vœux l'élaboration d'une stratégie européenne cohérente et à long terme en matière de jeux vidéo, qui devrait bénéficier à tous les acteurs concernés de manière équitable et appropriée, tout en tenant compte du sport électronique et de la dépendance actuelle à l'égard des importations et en s'appuyant sur les stratégies nationales existantes afin de soutenir les acteurs et les jeunes pousses de l'Union dans ces secteurs. | Non fait |
| Proposition n° 2 : Souligne qu'il est essentiel de disposer de données industrielles harmonisées et fiables sur les secteurs européens des jeux vidéo et du sport électronique afin de fournir des évaluations et des recommandations fondées sur des données probantes, y compris en ce qui concerne la diversité et l'inclusion. | Non fait |
| Proposition n° 3 : Invite la Commission à proposer une révision des codes pertinents de la nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne (NACE), de sorte que les développeurs de jeux vidéo, les éditeurs et le sport électronique soient réexaminés, clarifiés et rationalisés, ce qui permettrait de relever les défis auxquels le secteur fait face et d'améliorer l'inadéquation de la nomenclature statistique actuelle | Non fait |
| Proposition n° 4 : Invite la Commission à poursuivre ce processus en encourageant la recherche interdisciplinaire sur les jeux vidéo et le sport électronique, à publier une communication consacrée à cette question et, le cas échéant, à proposer des mesures appropriées, en gardant à l'esprit la nécessité de | Non fait |

³ Ont pris notamment la forme de résolution du parlement européen.

| | |
|--|----------|
| protéger les jeunes joueurs, en particulier les mineurs | |
| Proposition n° 5 : Reconnaît la nécessité de protéger le sport électronique des problèmes liés au truchage de matchs, aux jeux d'argent et de hasard illégaux et à l'amélioration des performances, y compris le dopage; souligne la nécessité de prévenir le dopage et le truchage de matchs dans les jeux professionnels et d'éduquer les joueurs sur ces questions, ainsi que de préserver l'intégrité des compétitions | Non fait |
| Proposition n° 6 : Insiste sur le fait que les jeux vidéo et le sport électronique peuvent constituer un outil pédagogique précieux pour faire participer activement les élèves ou étudiants à un programme d'études et pour développer la culture numérique, les compétences non techniques et la pensée créative; est convaincu que l'utilisation des jeux vidéo dans les écoles devrait s'accompagner d'une sensibilisation des enseignants à la meilleure manière d'utiliser les jeux vidéo dans leur enseignement. | Non fait |
| Proposition n° 7 : Est convaincu qu'en raison de la nature sans frontières de cette discipline, l'Union européenne est le niveau approprié pour relever les défis du sport électronique; encourage la mise en place d'une cartographie européenne des acteurs du sport électronique aux niveaux local, régional et national, afin de permettre aux Européens d'entrer en contact avec les structures qui leur sont proches, de faciliter l'organisation de compétitions et d'encourager le sport électronique amateur; souligne que la cartographie pourrait contribuer à mieux faire connaître et à promouvoir le sport électronique | Non fait |
| Proposition n° 8 : Invite la Commission à élaborer une charte visant à promouvoir les valeurs européennes dans les compétitions de sport électronique, en partenariat avec les éditeurs, les organisations d'équipes, les clubs et les organisateurs de tournois; se félicite, dans ce contexte, de l'utilisation d'outils tels que les principes directeurs du secteur en matière de participation au sport électronique et les codes de conduite nationaux pour le sport électronique pour promouvoir le sport électronique qui est amusant, équitable et apprécié par les joueurs et les organisateurs du monde entier dans un environnement ouvert et inclusif | Non fait |

| | |
|--|-------------|
| Proposition n° 9 : Demande à la Commission d'étudier la possibilité de créer des lignes directrices cohérentes et complètes concernant le statut des joueurs professionnels de sport électronique. | Non fait |
| Proposition n° 10 : Invite les États membres et la Commission à envisager la création d'un visa pour le personnel du sport électronique inspiré des visas culturels et sportifs Schengen, applicable à tout le personnel participant à l'organisation des compétitions de sport électronique et à la participation à ces compétitions, et à envisager également des mesures visant à faciliter les procédures de visa pour permettre aux travailleurs du secteur des jeux vidéo de se rendre dans l'Union. | Non fait |
| Proposition n° 11 : Estime que l'Union devrait adopter une approche responsable des jeux vidéo et du sport électronique en les promouvant dans le cadre d'un mode de vie sain, incluant de l'activité physique, des interactions sociales en présentiel et la participation à la vie culturelle. | Non fait |
| Proposition n° 12 : Encourage la mise sur pied de partenariats entre tous les acteurs concernés des secteurs des jeux vidéo et du sport afin de créer de nouveaux projets apportant une valeur ajoutée aux joueurs et au public. | Non fait |
| Proposition n° 13 : Plaide, dans ce contexte, en faveur d'efforts accrus pour améliorer l'efficacité énergétique et réduire l'incidence des services liés au sport électronique sur l'environnement. | Non fait |
| Proposition n° 14 : Envisager d'encourager la cartographie des clubs, des éditeurs et des tournois, afin de permettre aux Européens désireux de jouer en équipe de trouver des structures appropriées. | Fait |
| Proposition n° 15 : Création, en Europe, d'un environnement adapté à l'installation d'équipes, à l'organisation de tournois et à leur multiplication qui serait bénéfique pour l'écosystème dans son ensemble. | Non fait |

Quelques focus relatifs à des comparaisons européennes

Avertissement : La présente annexe relative aux comparaisons internationales a été réalisée sur la base de l'étude des sites internet institutionnels de certaines structures européennes. Elle met en évidence la distinction organique entre les associations promouvant le sport et les associations représentant l'industrie, ainsi que le caractère peu stabilisé de l'attitude des mouvements sportifs nationaux par rapport au sport. La portée d'une intégration du sport à une fédération sportive dépend en outre des contextes nationaux, ce qui rend difficiles les comparaisons¹.

Cette annexe montre principalement l'implication de l'État en matière de sport :

- Une action assez répandue en matière de lutte contre le dopage et de santé
- Peu de législation spécifique, mais la transposition aux sport de réglementations nationales concernant les sportifs ou le spectacle sportif
- Une mobilisation des régulateurs en matière sportive
- Plus rarement, des stratégies articulées au développement économique (Pologne par exemple, et récemment Espagne)

Sur l'organisation même des gouvernances, on constate les lignes de force suivantes :

- Les éditeurs ne sont jamais dans une structure unifiée avec les clubs et organisateurs, mais ces derniers ont toutefois, des relations avec les éditeurs sans que ceux-ci soient membres d'une structure unique
- L'implication des « gouvernements locaux » pour le déploiement territorial se double d'une approche éducative
- Des rattachements ministériels divers

| | |
|--|-----------|
| 1. Comparaisons par pays | 2 |
| Allemagne : un pivot de l'esport européen | 2 |
| Danemark : un écosystème favorable et un soutien pro-actif du gouvernement | 3 |
| Espagne : des similitudes avec la situation française | 4 |
| Finlande : un écosystème institutionnel maîtrisé..... | 5 |
| Pologne : l'effet levier de l'esport sur le développement économique et territorial..... | 6 |
| Royaume-Uni : un des leaders internationaux dans le domaine des initiatives éducatives liées à l'esport | 8 |
| Russie : un fort interventionnisme d'État | 9 |
| Suède : les pionniers de la compétition de divertissement | 10 |
| 2. Fiabilité des comparaisons en matière économique | 11 |

¹ <https://books.openedition.org/insep/2529>

1. Comparaisons par pays

Allemagne : un pivot de l'esport européen

Gouvernance nationale

Structures nationales

En 2017, **l'eSport-Bund Deutschland (ESBD)**, également connu sous le nom d'eSports Federation Germany, a vu le jour.

L'ESBD représente l'eSport organisé et ses athlètes à l'échelle nationale en Allemagne. En tant qu'association sportive professionnelle, l'ESBD est l'interlocuteur central pour la politique et l'administration ainsi que pour les organisations sportives et fédérations pour la déclinaison sportive de l'esport et les intérêts des athlètes dans ce domaine. L'ESBD fait campagne pour la pleine reconnaissance de l'esport comme un sport à part entière.

Conformément à l'article 22 n° 5 c BeschV, l'ESBD régit l'examen et l'obtention des visas la fois de longue durée et de courte durée pour les sports électroniques en Allemagne pour les e-athlètes professionnels, sur la base d'une liste de jeux esport reconnus.

Le Service des Sports Populaires organise les différents adhérents de l'ESBD engagés dans le sport amateur. Il comprend des clubs régionaux d'esport, mais également des clubs sportifs traditionnels dotés de départements esport. Le département des sports de compétition fédère les équipes professionnelles d'esport adhérentes à l'ESBD.

En collaboration avec les éditeurs de jeux sportifs, l'ESBD a élaboré un ensemble de critères pour répondre à des exigences légales et autres, pour labelliser des opérations de jeux sportifs qualifiée comme une ligue ou une série de tournois d'importance nationale ou internationale. **L'association de l'industrie allemande du jeu vidéo, GAME– Verband der deutschen Games-Branche e.V.**, représente l'ensemble de l'écosystème du jeu, des studios de développement et éditeurs aux organisateurs d'esport, en passant par les établissements d'enseignement ou les institutions. En qualité de co-organisateur de la Gamescom (salon international dédié aux jeux vidéo), elle est responsable d'un des plus grands événements mondiaux consacré aux jeux informatiques et vidéo.

L'action de l'État

En Allemagne, la reconnaissance officielle de l'esport n'est pas stabilisée. En 2018, la coalition du gouvernement fédéral allemand a convenu de reconnaître l'esport comme une activité sportive officielle. Cette décision a été contestée par la Fédération allemande des sports olympiques (DOSB), qui a estimé que l'esport ne répondait pas aux critères pour être classé comme une discipline sportive, ce qui a compliqué son statut officiel. Après l'annonce de 2018, l'État allemand a continué son soutien. L'esport est désormais classé comme un « événement de nature sportive » dans le manuel des visas du ministère fédéral allemand des Affaires étrangères, simplifiant ainsi le processus d'entrée pour les joueurs d'esport et le personnel de soutien.

L'USK (*Entertainment Software Self-Regulation*) est reconnue par l'État comme organisme d'autorégulation responsable en vertu de la loi sur la protection de la jeunesse et pour les jeux en ligne en vertu du traité d'État sur la protection des mineurs dans les médias. Dans le domaine de la loi sur la protection de la jeunesse, les représentants de l'État délivrent des classifications d'âge à l'issue d'une procédure USK.

Autres

L'Allemagne accueille actuellement certains des plus grands tournois, événements et ligues d'esport au monde.

L'Allemagne développe une gamme variée d'initiatives dans le domaine de l'enseignement supérieur, allant des compétitions aux cours sur la gestion de l'e-sport. Divers établissements d'enseignement tels que *HS Mittweida*, *Macromedia Fachhochschule*, *Hochschule für angewandtes Management* et le service allemand d'échanges universitaires (DAAD), offrent des programmes de diplômes en esport et en gestion de l'esport.

Uniliga, initialement connue sous le nom de *University eSports Germany*, est une organisation collégiale d'esport pour les universités allemandes. Elle organise des championnats interuniversitaires dans les principaux titres d'esport et fournit une infrastructure collégiale permettant aux étudiants de s'impliquer dans le domaine.

Danemark : un écosystème favorable et un soutien pro-actif du gouvernement

Gouvernance nationale

Structures nationales

Le Danemark abrite plusieurs organisations et associations dédiées à l'esport, parmi lesquelles la **Danish Esport Association** (*Dansk E-sport Forbund*) se distingue particulièrement. Cette dernière joue un rôle central en tant qu'autorité de référence pour l'esport dans le pays, supervisant les compétitions, soutenant les équipes et les joueurs, et œuvrant au développement continu de l'esport au Danemark.

Les clubs et les joueurs d'esport peuvent adhérer à l'association en payant une cotisation annuelle. En retour, ils bénéficient d'avantages variés, tels que l'accès à des compétitions officielles, des ressources de formation et de développement, ainsi que des opportunités de représentation aux niveaux national et international.

La *Danish Esport Association* est chargée de la planification et de la supervision d'un éventail de compétitions et d'événements d'esport à travers le pays. Cela comprend des tournois locaux, régionaux et nationaux dans divers jeux populaires, ainsi que des initiatives spéciales

L'association s'engage activement dans le développement et la promotion de l'esport au Danemark. Ses actions comprennent des programmes de sensibilisation dans les écoles, des partenariats avec des entreprises et des clubs sportifs.

L'action de l'État

L'essor de l'esport au Danemark est le fruit d'une implication politique des autorités publiques, tant au niveau national que local. Ce développement repose sur des choix stratégiques en matière de politique, comprenant notamment :

- l'élaboration d'une stratégie nationale supervisée par le ministère de la Culture, qui a la responsabilité des affaires sportives au Danemark ;
- l'allocation de subventions nationales pour l'esport ainsi que des fonds d'investissement étatiques destinés aux entreprises du secteur. Les crédits de la « SportTech sont ouverts à l'Esport qui peut apporter des bénéfices à d'autres secteurs. Le gouvernement a lancé un « effort stratégique » doté d'une enveloppe de 10 millions de DKK (un peu plus 1,13 M€) de 2019 à 2022 pour stimuler des projets visant à renforcer la position du Danemark comme leader de l'esport et à accroître l'attention portée à l'esport dans tout le pays ;
- l'accueil et l'organisation de compétitions ainsi que la mise en place d'infrastructures dédiées à l'esport sur le territoire ;
- l'intégration de l'esport dans le système éducatif à travers des programmes d'esport-étude, visant à utiliser l'esport comme méthode pédagogique mais aussi à repérer de nouveaux talents via des tournois inter-écoles et à permettre aux jeunes Danois de participer à des ligues compétitives dès le collège.

À ce jour, le Danemark n'a pas opté pour l'adoption de lois spécifiques dédiées à l'esport. Au lieu de cela, le pays a utilisé son cadre législatif existant pour réguler ce secteur :

- en 2020, le conseil danois d'évaluation fiscale (Skatterådet) a déclaré que l'esport était un sport de base au même titre que le football, le handball et d'autres activités associatives, exemptant ainsi les associations d'esport de la TVA. Depuis juillet 2020, les associations sportives bénéficient de l'exonération de la TVA, indépendamment du niveau de compétence des joueurs ou de leur origine sociale ;
- les sportifs sont soumis au régime des visas des chercheurs, leur permettant une exemption d'impôts pendant trois ans ;

- les paris sportifs sont autorisés pour les adultes, avec la possibilité pour une marque de paris en ligne de parrainer des compétitions ou des équipes professionnelles, considérés comme une source de revenus supplémentaire pour l'esport ;
- la même réglementation est appliquée aux compétitions physiques et en ligne, permettant les compétitions en ligne exigeant des frais d'inscription, à condition que ces frais ne soient pas discriminatoires et soient identiques pour chaque participant.

Autres

Au Danemark, la diffusion de compétitions sportives se fait à la télévision à des heures de grande audience.

Le pays dispose d'infrastructures solides pour les événements d'esport, avec des arènes dédiées et des lieux adaptés aux compétitions. Des tournois majeurs sont régulièrement organisés au Danemark, attirant des milliers de spectateurs locaux et internationaux.

Au Danemark, de nombreux clubs sportifs traditionnels ont créé une section sportive. L'Association danoise des gymnastiques et du sport (*Danske Gymnastik- & Idrætsforeninger*) a participé à la création d'une Ligue sportive danoise pour professionnaliser le secteur et permettre aux joueurs, amateurs ou professionnels, de pratiquer l'esport à tout niveau.

En mars 2022, Astralis, principale équipe danoise d'esport, s'est associée à la Confédération de l'industrie danoise pour promouvoir le développement de l'industrie dans le pays. Elle collabore également avec le syndicat danois HK Privat, le deuxième plus grand syndicat du pays.

Sur le plan éducatif, plusieurs établissements d'enseignement danois ont intégré l'esport dans leurs programmes, tant au niveau intermédiaire que secondaire. L'équipe CS : GO Astralis dirige Astralis Talent, un programme de développement des talents, ainsi qu'une équipe académique. Par ailleurs, le Danemark possède une culture de clubs sportifs traditionnels régis localement. La branche esport de la DGI, une organisation qui promeut les clubs sportifs au Danemark, a étendu son infrastructure pour soutenir le développement et la participation des clubs d'esport locaux dans tout le pays.

En 2023, Red Bull a ouvert son plus grand site au Danemark, baptisé *Red Bull Gaming Sphere Aarhus*.

Espagne : des similitudes avec la situation française

Gouvernance nationale

Structures nationales

En novembre 2016, le gouvernement espagnol a créé une fédération du jeu vidéo et de l'esport, baptisée **Federación de España de VideoJuegos y eSports-Fèves** (FEJUVES). Cette fédération est née d'un commun accord entre l'institut de la jeunesse espagnole (*Instituto de la Juventud-INJUVE*) et l'association pour la promotion du digital (*Asociación Nacional de Fomento del Amusement Digital-AnFed*), avec le soutien de l'administration publique du ministère de la Santé, des Services sociaux et de l'Égalité. La FEJUVES vise à promouvoir et à donner une impulsion à l'univers du sport électronique dans le pays en réunissant tous les acteurs du jeu vidéo et de l'esport. Elle est structurée autour de huit axes : Jeunesse, Sports, Culture, Industrie, Social, Projets R&D&I, Travail et Éducation.

L'Association espagnole du jeu vidéo (AEVI) est l'association nationale de l'industrie du jeu vidéo et de l'esport. Elle comprend les principaux acteurs de l'industrie de l'esport en Espagne : des éditeurs (maisons d'édition) comme *Activision-Blizzard*, *Electronic Arts*, *Ubisoft* ou *Riot Games*, des propriétaires de plateformes de jeux telles que Sony Interactive Entertainment (PlayStation), Microsoft (Xbox) ou Nintendo (Nintendo Switch) ; ainsi que les principaux organisateurs de tournois au niveau espagnol : LVP, ESL et GGTech, entre autres.

L'action de l'État

Il n'existe pas de réglementation officielle spécifique pour l'esport en Espagne.

Selon l'Association espagnole du jeu vidéo (AEVI), le marché local de l'esport fonctionne sans problème en vertu des lois espagnoles en vigueur et une législation spécifiquement destinée à l'esport n'est pas encore nécessaire.

Sur son site officiel l'AEVI indique que « ce n'est pas le bon moment pour les régulateurs de créer une législation spécifique, étant donné la courte histoire et l'impact limité de l'industrie ». L'AEVI rajoute qu'elle travaille « à l'identification de mesures d'autorégulation dans le but de créer un écosystème qui sera une référence pour l'esport en Europe ». L'AEVI concède qu'« en fonction de l'évolution du secteur, il pourrait s'avérer nécessaire de discuter à l'avenir de l'opportunité d'une réglementation supplémentaire, toujours en accord avec les évolutions européennes, afin d'éviter une réglementation restrictive qui pourrait mettre en péril la compétitivité de l'Espagne par rapport aux autres pays ».

Toutefois en 2021, le gouvernement espagnol a inclus l'esport dans un projet de développement de l'industrie audiovisuelle espagnole intitulé *Programme Spain Audiovisuel Hub*. L'objectif de ce programme est de stimuler la croissance de l'industrie espagnole de la production multimédia de 30 % d'ici à 2025.

En avril 2022, l'Espagne reconnaît officiellement les jeux vidéo comme patrimoine culturel. Le gouvernement espagnol a officiellement reconnu que les « expériences numériques interactives » représentent un élément clé de l'histoire culturelle du pays en approuvant une réforme de la règle du dépôt légal culturel.

Autres

Riot Games® s'est associé au gouvernement d'Andalousie pour promouvoir la région en tant que destination touristique. L'organisation espagnole d'esport Giants Gaming a finalisé son propre partenariat avec l'Andalousie après s'être également associée au Conseil provincial de Malaga pour promouvoir la région de la Costa del Sol.

En tant que pays abritant l'une des principales ligues de football au monde (La Liga), les compétitions EA Sports FIFA sont également très appréciées en Espagne, avec une ligue FIFA soutenue par LaLiga elle-même, l'eLaLiga.

Finlande : un écosystème institutionnel maîtrisé

Gouvernance nationale

Structures nationales

Fondée en décembre 2010, La Fédération Finlandaise d'eSport (*Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL*) est l'entité principale supervisant les compétitions de jeux électroniques en Finlande.

SEUL se consacre au développement de l'esport, à la protection des intérêts des joueurs et à la communication.

SEUL représente la Finlande au sein de la Fédération Internationale d'Esports (IESF). L'Association organise des compétitions nationales et internationales conformément à ses règlements et accorde le statut officiel de compétition de la Fédération à certaines compétitions individuelles. Elle établit et confirme les règlements de compétition et les sanctions et résout les désaccords qui pourraient survenir à leur sujet.

L'Association finlandaise des sports électroniques comprend des associations finlandaises, des entreprises et d'autres organisations impliquées dans les jeux de compétition. La SEUL vise à promouvoir la culture et les valeurs nordiques tout en renforçant la reconnaissance des sports électroniques à l'échelle mondiale. Parmi ses objectifs figure une collaboration renforcée entre les organisations et les entreprises, la promotion de l'égalité des sexes dans les compétitions et le rôle des développeurs de jeux dans le domaine des sports électroniques. Depuis 2016, la fédération finlandaise de sports électroniques est membre du Comité olympique finlandais (à l'instar de la Russie, l'Italie, de la Pologne et du Danemark dans leur pays respectifs). En tant que signataire de l'Agence Mondiale Antidopage, la SEUL a mis en place des contrôles antidopage pour les joueurs participant au championnat du monde d'esports.

L'action de l'État

L'esport est officiellement reconnu en Finlande en tant qu'activité sportive. En 2017, le ministère de l'Éducation et de la Culture finlandais a reconnu la *Finnish Esports Federation (SEUL ry)* comme l'organisation officielle régissant l'esport dans le pays.

Le gouvernement du pays est proactif dans la promotion de son industrie nationale du jeu vidéo et offre des incitations pour aider les développeurs basés dans le pays. *Business Finland*, une entreprise publique

finlandaise, offre des subventions aux développeurs de jeux pour financer l'innovation et de nouveaux projets.

La SEUL bénéficie de subventions annuelles du ministère finlandais de l'Éducation et de la Culture pour des programmes destinés à la jeunesse.

Depuis une jurisprudence de 2017, les autorités fiscales finlandaises ont classé les joueurs professionnels finlandais d'esports comme athlètes. Éligibles au bénéfice de l'article 116a § 2 de la loi fiscale finlandaise, ils peuvent notamment profiter de la technique du trust sportif pour y loger leurs gains et ainsi optimiser leurs revenus tirés d'une activité de compétition de jeux vidéo. Cette formule s'avère très avantageuse pour les jeunes professionnels qui peuvent éviter une lourde taxation des gains importants accumulés pendant les années de compétition et les gérer au niveau fiscal.

Autres

En 2020, la société multinationale de télécommunications suédoise Telia a acheté les droits médiatiques finlandais de l'ESL Pro League pour diffuser la ligue à la télévision.

L'université des sciences appliquées de Kajaani propose des diplômes de licence en sport.

Pologne : l'effet levier de l'esport sur le développement économique et territorial

Gouvernance nationale

Structures nationales

L'Association Esports (ESA), Polski Związek Esportu, fondée à Katowice en Pologne le 18 août 2016, est une organisation à but non lucratif qui occupe une position prééminente en tant que plus grande ONG d'esports en Pologne. Outre des activités traditionnelles de défense et de développement de l'esport en Pologne, il convient de noter que ses activités principales englobent la gestion du projet de l'équipe nationale Esports, soutenu par le président de la République de Pologne et l'organisation de l'Edu Esports League, des championnats nationaux d'esports universitaires, mettant en compétition les meilleures universités du pays.

Les objectifs spécifiques de l'ESA incluent, entre autres, la prévention des blessures liées à la pratique des sports électroniques, avec un accent sur la protection et la promotion de la santé physique, mentale et sociale et la vulgarisation des principes de jeu et des règles des sports électroniques, préparant les joueurs à participer à des compétitions et des systèmes de compétition.

Depuis janvier 2020, l'ESA travaille en collaboration avec l'Agence Polonaise Antidopage pour lutter contre le dopage dans l'esport et organiser des événements éducatifs et préventifs. Cette initiative permet à l'industrie du sport électronique d'adopter des solutions juridiques et des politiques antidopage conformes au programme mondial antidopage.

En 2023, l'Association polonaise d'esports a franchi une étape significative en devenant un membre à part entière du Comité olympique polonais, renforçant ainsi la légitimité et la reconnaissance institutionnelle de l'esport dans le pays.

L'action de l'État

En 2017, le gouvernement polonais a formellement reconnu l'esport comme une discipline sportive en vertu de la loi sur l'éducation physique et le sport. Cette loi, également connue sous le nom de « Loi du 25 juin 2010 sur l'éducation physique et le sport » (en polonais : « *Ustawa z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie* »), a été amendée pour inclure spécifiquement l'esport parmi les activités sportives officiellement reconnues. Cette reconnaissance a établi que toute forme de compétition établie sur une activité intellectuelle visant à obtenir un résultat sportif doit être traitée comme un sport aux yeux de la loi.

Cette reconnaissance a été réalisée par le ministère des sports et du tourisme de Pologne,

L'inclusion de l'esport dans la liste des activités sportives réglementées signifie que les joueurs et les organisations sportives en Pologne peuvent désormais bénéficier d'un statut officiel, de soutien gouvernemental et de financements pour développer et promouvoir leurs activités. Cela comprend également la possibilité d'organiser des événements esportifs sous la supervision et la réglementation des autorités sportives polonaises, ainsi que de participer à des compétitions internationales au nom de la

Pologne. Cette reconnaissance a été un pas important vers l'intégration de l'esport dans le paysage sportif officiel de la Pologne.

L'État polonais a encouragé la collaboration entre les institutions éducatives et l'industrie de l'esport en soutenant des initiatives visant à intégrer l'esport dans les programmes scolaires et universitaires. Le gouvernement polonais a inclus le jeu vidéo « *This War of Mine* » dans le programme scolaire.

Autres

La Pologne s'est affirmée comme l'un des marchés les plus prometteurs pour l'industrie de l'esport en Europe, voire dans le monde entier.

La Pologne dispose d'une infrastructure solide pour soutenir l'esport, avec des salles de jeux, des cybercafés et des centres d'entraînement dédiés aux joueurs professionnels et amateurs. De plus, il existe des organisations et des sponsors qui soutiennent activement les équipes et les événements d'esport dans le pays.

Les événements esportifs de grande envergure tels que les tournois internationaux ont bénéficié du soutien de l'État dans le cadre de la promotion touristique de la Pologne. C'est le cas des IEM Katowice, compétitions de jeux vidéo qui réunissent les meilleurs joueurs des jeux *Counter-Strike : Global Offensive* et *Starcraft II*.

La Pologne compte également un nombre impressionnant d'entreprises liées à l'esport

La Pologne possède sa propre ligue de haut niveau pour League of Legends, appelée Ultraliga, qui s'inscrit dans le circuit plus large des EU Masters et qui dispose de quatre places dans ce tournoi.

À partir de 2013, c'est à Katowice, cité minière de Silésie et onzième ville de Pologne, qu'une industrie complète s'est implantée grâce à l'esport et à l'accueil de compétitions comme l'IEM : infrastructures hôtelières, spécialisation esport dans les différentes universités de Silésie, arène de 11 000 places qui abrite les « *playoffs* » des principaux tournois, sociétés de production et de diffusion d'esport, implantation du studio ESL.

Il existe une grande diversité des approches éducatives en matière d'esport en Pologne, allant des programmes spécifiques à l'esport aux modules intégrés dans des programmes plus larges en sciences du sport, en informatique ou en sciences sociales. Parmi les quelques exemples :

- à l'université des sports de Varsovie : un programme de premier cycle en sciences du sport est proposé, avec une spécialisation en esport. Les étudiants peuvent se concentrer sur des cours spécifiques liés à l'esport, comme la psychologie du sport électronique, la gestion des équipes esportives et la nutrition sportive pour les joueurs ;
- à l'université de technologie de Wrocław : un programme de maîtrise en informatique est offert avec une spécialisation en esport et jeux vidéo. Les étudiants peuvent explorer des sujets tels que la conception de jeux, le développement de logiciels pour les jeux vidéo, ainsi que des aspects spécifiques de l'esport, comme la gestion d'équipe et la diffusion en direct ;
- à l'université Jagellonne à Cracovie : les étudiants peuvent participer à des cours et des ateliers sur l'esport dans le cadre de son programme de sciences sociales. Ils peuvent ainsi explorer des sujets tels que la sociologie de l'esport, l'économie de l'industrie esportive et les aspects juridiques liés aux compétitions de jeux vidéo ;
- à l'université Adam Mickiewicz de Poznań : des cours sur l'esport sont inclus dans son programme de sciences de l'information et de bibliothéconomie. Ces cours mettent l'accent sur les médias numériques, la culture des jeux vidéo et les tendances de l'esport ;
- à l'académie des affaires de Cracovie : cours sur l'esport dans le cadre de son programme de gestion du sport. Les étudiants peuvent se spécialiser dans des domaines tels que le marketing esportif, la gestion d'équipe et la planification d'événements esportifs.

Royaume-Uni : un des leaders internationaux dans le domaine des initiatives éducatives liées à l'esport

Gouvernance nationale

Structures nationales

La **British Esports Federation** (également connue sous le nom de *British Esports*) est l'organisme national de l'esport au Royaume-Uni. Elle a été créée en mars 2016 sous le nom de *British Esports Association*.

La *British Esports* assume une multitude de rôles. Cela comprend l'organisation et le financement d'événements d'esport de base, l'éducation du public sur l'esport, la visite d'écoles, de collèges et d'universités pour sensibiliser à l'esport, la fourniture de conseils et d'un soutien en matière de carrière dans l'esport, la collaboration avec les médias et la création de médias d'esport.

Elle soutient les joueurs d'esports sur des questions clés comme l'obtention de visas pour des événements internationaux. L'accent est également mis sur la sécurité dans l'esport, la *British Esports* utilise des outils de vérification biométrique de l'âge pour garantir que les utilisateurs jouent à des jeux appropriés et lutter contre les addictions aux jeux vidéo.

La *British Esports Federation* se veut à l'intersection de l'esport compétitif et de son intégration dans les programmes éducatifs. *British Esports* travaille à la croissance de l'esport amateur dans tout le Royaume-Uni et fait la promotion des principaux tournois d'esports amateurs au Royaume-Uni.

L'action de l'État

Au Royaume-Uni, l'esport est actuellement classé comme un jeu plutôt que comme un sport.

Malgré son absence de reconnaissance officielle en tant que sport, l'esport a suscité des commentaires positifs de la part du gouvernement britannique. En réponse à un rapport du Département du numérique, de la culture, des médias et du sport (DCMS) de 2020, celui-ci a exprimé son soutien en déclarant que « *l'esport a le potentiel de devenir un domaine d'influence nationale significatif au Royaume-Uni* ».

Bien que sans lien direct avec l'esport, le gouvernement britannique a investi dans l'industrie du jeu vidéo, principalement à travers le programme d'incitation fiscale pour les jeux vidéo (VGTR). Ce programme permet d'obtenir un allègement fiscal de 20 % sur tous les jeux approuvés au Royaume-Uni, administré par le Trésor britannique.

Autres

Le Royaume-Uni se positionne en tant que leader international dans le domaine des initiatives éducatives liées à l'esport. Cette discipline est intégrée aux programmes d'enseignement à travers une variété de diplômes universitaires de premier cycle et de troisième cycle, disponibles dans des établissements tels que Staffordshire, Chichester, Falmouth, Northampton, ainsi que le Confetti Institute of Technology de l'Université de Nottingham Trent.

De plus, la *British Esports Association* et entreprise internationale d'éducation Pearson offrent la qualification professionnelle BTEC Esports aux étudiants du secondaire au Royaume-Uni. Les qualifications BTEC couvrent l'entreprise et l'entrepreneuriat, la santé, le bien-être et la forme physique pour les joueurs d'esports, la diffusion en direct, la production vidéo et la conception de jeux.

L'écosystème du sport électronique au niveau universitaire est en expansion, avec des compétitions telles que le *British University Esports Championship* de la *National student sport* et le tournoi *Amazon University Esports* de la *National university esports league*.

En 2021, l'esport a été intégré au prestigieux Prix du Duc d'Édimbourg (DofE) en tant que programme officiel.

Londres s'est progressivement dotée d'un nombre conséquent d'installations d'esports, avec des sociétés comme EXCEL ESPORTS, *Red Bull*, *Guild Esports*, *Belong*, *SideQuest* et Platform investissant toutes dans des sites et des sièges sociaux dans la ville. Esports Insider organise sa conférence d'affaires annuelle ESI London dans la ville. Le reste du Royaume-Uni commence à se développer. Qu'il s'agisse des installations de Team

Endpoint à Sheffield, du site d'esports multi-événements de ConfettiX ou de nouvelles installations d'esports sociaux de Liverpool, les infrastructures sont en cours de développement dans tout le pays.

Russie : un fort interventionnisme d'État

Gouvernance nationale

Structures nationales

En Russie, il existe une fédération nationale d'esport reconnue par l'État mais tributaire de la géopolitique.

Fondée en 2000, la **Fédération russe d'esport (RESF)** est la principale organisation russe non commerciale et non gouvernementale d'esport. La stratégie de la RESF vise à mettre en œuvre et à développer l'esport en Russie, à promouvoir l'esport auprès d'un large public et à mener des recherches scientifiques et pratiques sur l'esport. Les compétitions clés, organisées par la RESF, sont la Coupe de Russie d'esports et la Ligue panrusse des étudiants d'esports. Il s'agit des compétitions d'esports les plus massives de Russie et de la CEI, populaires parmi des milliers de joueurs et regardées par des millions de spectateurs. En outre, la RESF est responsable de l'éducation à l'esport en Russie.

Le 18 avril 2023, lors du congrès de l'IESF, la décision a été prise selon laquelle les athlètes russes ne pouvaient pas participer à des compétitions internationales sous leur propre drapeau. Le 28 août 2023, La fédération internationale réintègre les joueurs russes sous leur drapeau et leur hymne autorisés de nouveau participer à des compétitions. Enfin le 19 janvier 2024, la Russie a été exclue de la Fédération internationale des sports électroniques en raison d'une violation du statut. La Fédération internationale des sports électroniques a décidé suspendre l'adhésion de la Russie à la Fédération internationale des sports électroniques en privant temporairement la Russie du droit de vote et de participation à la gestion de l'organisation.

La reconnaissance de l'État

L'esport a été reconnu par l'État russe par à-coups.

Le 25 juillet 2001, la Russie est devenue le premier pays au monde à reconnaître l'esport comme sport officiel. En juillet 2006, l'esport a été exclu du registre panrusse des sports en puisqu'il ne remplissait pas les critères nécessaires pour figurer dans ce registre (développement dans plus de la moitié des entités constitutives de la fédération de Russie, présence d'une culture physique et enregistrement en tant qu'association). En 2016, par arrêté du ministère des Sports de la fédération de Russie, l'esport a de nouveau été reconnu comme sport officiel dans la fédération de Russie et inscrit au registre panrusse des sports.

Le fait que le gouvernement russe ait officialisé l'esport comme sport change le statut des joueurs. Les meilleurs joueurs sportifs russes reçoivent les titres de « Maître des sports de Russie », « Maître international des sports » et « Maître émérite des sports russes. » De même, les différentes LAN russes sont passées sous la responsabilité du ministère des sports russe.

L'État russe est fortement interventionniste dans la filière esport. En juin 2023, la Russie a investi l'esport, avec la création de son propre tournoi sur des jeux tels que League of Legends et World of Tank mais la licence la plus populaire en Russie, CS : GO, a été exclu en raison de son parti pris politique selon le gouvernement russe. Cela s'ajoute à une série d'interdictions de jeux en Russie, y compris Apex Legends et Overwatch, en vertu de nouvelles lois contre la propagande LGBT. Le président russe, Vladimir Poutine, a appelé à la création d'un tournoi de jeux vidéo entièrement russe comprenant plusieurs disciplines sportives. Le gouvernement russe envisage de financer un « *moteur de jeu national* » et un « *Electronic Arts russe* » pour soutenir l'industrie nationale des jeux vidéo. En outre, la Russie prévoit de promouvoir les jeux vidéo russes dans les pays BRICS et d'aider les fabricants nationaux de jeux à pénétrer le marché chinois.

Autres

La fédération de Russie connaît des boycotts d'éditeur. L'éditeur EA a pris la décision de retirer la Russie et la Biélorussie des pays admissibles à ses programmes d'e-sport. Les joueurs et les équipes russes et biélorusses ne peuvent plus participer aux Global Series d'Apex Legends et aux Global Series EA SPORTS FIFA 22.

Suède : les pionniers de la compétition de divertissement

Gouvernance nationale

Structures nationales

La Fédération suédoise d'esport est une organisation nationale d'e-sport créée en 2022 après les deux organisations précédentes ; L'association suédoise d'esport « *E-sportförbundet, SESF* » (SESF), fondée en 2008, et la Fédération suédoise d'esport (SEF), fondée en 2016, ont fusionné pour former une nouvelle organisation.

L'association chapeaute un certain nombre d'associations membres, dont certaines sont des associations sportives traditionnelles avec l'esport comme section.

L'association est financée à 100 % par des sponsors et des investisseurs. Elle propose également des avantages à ces membres comme des conseils juridiques via un cabinet spécialisé. Elle dispose d'un comité de discipline esport.

L'action de l'État

Le gouvernement suédois ne semble pas avoir directement pris position sur l'esport.

En Suède, l'esport est plutôt perçu comme un phénomène culturel que sportif. En effet, le ministère de la Culture traite davantage les questions liées à l'esport que le ministère des sports.

Cependant, la Confédération nationale des sports de Suède, qui représente le mouvement sportif suédois a voté en mai 2023 pour admettre l'Association suédoise d'esports dans la Confédération. La Confédération nationale des sports de Suède regroupe 71 fédérations sportives suédoises. Elle est en charge de la définition et de la mise en œuvre de la politique sportive nationale, puisque l'État suédois lui en a délégué le pouvoir. Il lui verse chaque année environ 200 M€. Charge ensuite à la Confédération de définir, en toutes libertés, ses priorités. Elle utilise son budget en le répartissant aux différentes fédérations suédoises membres et en finançant des programmes (ou initiatives) permettant de répondre aux priorités de développement du sport en Suède.

En 2021, les organisateurs de la DreamHack ont gagné un procès intenté contre l'État en réclamant que la DreamHack soit considérée comme un événement « culturel », en conséquence de quoi la TVA appliquée s'élève maintenant à seulement 6 % sur les tickets (contre 25 % environ sans cet abattement).

En 2020 le régulateur suédois, la *Spelinspektionen*, a annoncé que l'offre de paris sur les sports virtuels était autorisée à condition d'avoir une licence suédoise. L'inspection suédoise des jeux de hasard *Spelinspektionen* a publié de nouvelles directives concernant le contenu sportif virtuel et les événements simulés. *Spelinspektionen* a précisé que les paris sportifs suédois ne nécessitent aucun autre accord de licence pour proposer du contenu sportif virtuel à leurs clients. L'autorité de régulation a souligné que tous les contenus sportifs virtuels proposés par les bookmakers doivent être fournis par un fournisseur de logiciels agréé *Spelinspektionen*.

Autres

La SVEROK et la DreamHack sont les pierres angulaires sur lesquelles s'est appuyé le sport électronique suédois pour se structurer et se développer. Ces entités ont joué un rôle crucial dans la structuration et la croissance de l'esport.

La SVEROK, considérée comme la fédération suédoise des jeux, englobe une vaste gamme de disciplines telles que les jeux de société, les jeux de plateau, les jeux de cartes, les jeux de rôle, l'airsoft et le paintball, mais excluent les jeux de hasard. Avec la supervision de plus de 1 000 sous-structures, certaines directement impliquées dans l'esport, la SVEROK s'engage à soutenir l'organisation des clubs, à promouvoir les divers jeux et à administrer les subventions gouvernementales. Cette structure a favorisé l'émergence de nombreuses petites associations qui organisent des événements LAN locaux à travers tout le territoire suédois.

À partir des années 1990, les grandes LAN parties de la DreamHack ont joué un rôle important dans l'évolution et la croissance de l'esport, passant d'un rassemblement de passionnés à des événements professionnels d'esports. La DreamHack comporte des tournois de niveau professionnel, ainsi que des

événements ouverts à tous. La DreamHack fournit également l'infrastructure pour des LAN parties géantes. Les visiteurs n'ont qu'à apporter leur ordinateur et se connecter au réseau. Depuis 2002, il y a deux versions annuelles de l'évènement en été et hiver : la « Summer » et la « Winter ».

Les événements DreamHack sont bien plus que des compétitions d'esports. Ce sont des expériences de divertissement vraiment complètes avec des projections exclusives de films et de jeux, des œuvres d'art, des activités et des concerts avec des groupes, des conventions geek, des expositions, des fêtes et d'autres activités.

En Suède, on peut suivre au lycée des cours d'esport comme on suivrait des cours d'art plastique. À partir de la rentrée 2019, plus d'une vingtaine de lycées proposent d'étudier la discipline esport. De plus en plus d'écoles choisissent de proposer l'enseignement de l'esport comme option supplémentaire dans l'enseignement secondaire supérieur. Pour exemples, le lycée Arlanda à Märsta propose des entraînements tous les jours. Le lycée NTI à Sollentuna propose de pratiquer l'esport le soir avec l'aide d'entraîneurs et de s'entraîner à concourir à un niveau professionnel. Au lycée américain de Stockholm, dans le programme technologique, les étudiants peuvent participer, entre autres, au championnat suédois d'esport (E-Sport SM en suédois) ou à la compétition Hack your World.

2. Fiabilité des comparaisons en matière économique

À ce jour, aucun État membre de l'UE n'a reconnu le esport comme un sport², au sens où on l'entendrait en France et dans des pays européens comparables.

Les études économiques les plus souvent citées à l'échelle mondiale sont souvent issues de cabinets disposant d'intérêts privés dans l'esport et employant des méthodologies parfois insuffisamment décrites³. Les situations varient d'un pays de l'Union européenne à l'autre, et il est difficile d'établir un chiffre européen fiable et consolidé car, même si on agrège les revenus de l'industrie et des investissements, les chiffres « éditeurs » sont exprimés en revenu mondial global et au regard du secret des affaires, ne donnent que peu d'indications sur les sources de revenus que constituent les microtransactions.

Toutefois, Vidéo Games Europe⁴ a fourni les éléments de comparaison suivants.

En Allemagne en 2022, les revenus du segment des jeux vidéo s'élevaient à près de 7 Mds€ tandis que ceux du segment esports étaient d'autour 155 M€. Autrement dit, les revenus de l'esport représentent 0,02 % de ceux des jeux vidéo⁵. Toutefois, ces revenus incluent le fait que les opérations mondiales du ESL FACEIT Group et les opérations européennes d'esports de *Riot Games* ont leur siège en Allemagne, ce qui « gonfle » le volume de revenus observé.

En Italie en 2022, les revenus du segment des jeux vidéo étaient proches de 2,9 Mds€ tandis que ceux du segment esports étaient de 20 M€.

En Espagne en 2022, les revenus du segment des jeux vidéo s'établissaient autour de 2,1 Mds€, tandis que ceux du segment esport s'élevaient à 36 M€.

² Scholz, T. M. & Nothelfer, N. (2022). *Research for CULT Committee – Esports*. European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels. Page 18. Available at :

https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf

³ Source : Observatoire économique de l'esport. Avril 2024

⁴ Vidéo Games Europe représente l'industrie du jeu vidéo en Europe et est basée à Bruxelles, en Belgique. Ses membres comprennent des associations professionnelles nationales dans 18 pays à travers l'Europe qui représentent à leur tour des milliers de développeurs et d'éditeurs au niveau national. Vidéo Games Europe compte également comme membres directs les principales sociétés de jeux vidéo européennes et internationales.

⁵ Source : PwC German Entertainment & Media Outlook 2023-2027.

Description de quelques stratégies locales de développement et de déploiement de l'esport au niveau territorial

1. **Boulogne-Billancourt : une ville pionnière qui se positionne sur l'esport responsable**

La ville de Boulogne-Billancourt se distingue par son engagement précoce et continu dans le domaine de l'esport autour du projet d'esport responsable, offrant non seulement des installations pour la pratique mais aussi un cadre éducatif et sécurisé.

En décembre 2019, le conseil municipal a adopté un partenariat avec la société bouloonnaise Sigma Esports, dont l'équipe professionnelle joue sous l'appellation GameWard.

L'équipe et la société Sigma Esports est logée dans une partie privative et séparée de l'ancienne école maternelle dans laquelle se trouve le centre municipal d'esports. Ce partenariat vise à mettre en place des actions d'initiation et de pédagogie autour de l'esport.

La ville a inauguré en 2020 le premier centre municipal d'esports de France. Équipé de trois salles, de consoles d'ordinateurs de pratique de jeu et de consoles, ce centre municipal met en avant la pratique de l'esport. Boulogne-Billancourt s'est donnée pour mission sociétale d'encadrer la pratique chez les plus jeunes et de les sensibiliser à tous les sujets qui sont périphériques à l'esport : l'hygiène de vie, le cyberharcèlement, la pratique raisonnée, le *fairplay* dans la pratique compétitive. Ce centre municipal constitue un centre de pratique et d'entraînement à l'esport, destiné aux jeunes et scolaires ainsi qu'aux familles accompagnantes. Dans la partie esport amateurs, des animateurs sont présents pour accueillir les enfants et les adolescents et leurs familles voulant découvrir l'esport. Le lieu est ouvert aux enfants des écoles, des centres de loisirs, du centre social ainsi qu'à tous les habitants de la ville. GameWard, le club professionnel de Boulogne se charge de former et d'encadrer les animateurs qui assurent les sessions auprès des jeunes. La municipalité souhaite développer encore son offre et proposer un accès au centre à d'autres structures de la ville comme les EHPAD, les clubs seniors, ou encore aux personnes en situation de handicap.

Par ailleurs, la ville et la SCIC Boulogne-Billancourt Sport Développement propose aux associations ou aux clubs sportifs qui veulent se digitaliser ou créer une section esport un soutien logistique et financier, après étude des dossiers de candidature.

Enfin, Boulogne-Billancourt a étendu son engagement en créant une section esport au sein de l'Athletic Club de Boulogne-Billancourt (ACBB), une de plus grands clubs omnisports de France. Cette initiative permet aux habitants de Boulogne de s'inscrire à l'esport comme ils le feraient pour d'autres sports traditionnels.

2. **Montpellier Méditerranée Métropole : l'esport inclus dans une stratégie globale de développement des industries culturelles et créatives sur le territoire (ICC)**

Secteur clé pour le développement économique, les ICC sont identifiées comme un levier majeur pour le développement économique de Montpellier et de la Région. Il englobe des activités diverses comme les jeux vidéo, la musique, le cinéma, la musique, les films d'animation. Selon l'observatoire économique des ICC 2023, les industries culturelles et créatives représentent plus de 3 300 ETP sur la métropole occitane, 330 M€ de chiffres d'affaires annuels agrégés pour l'année 2021 et 950 établissements liés à création numérique et à l'image animée. Le développement des studios de tournage, des studios numériques, des moyens de production et des formations associées s'impose comme l'un des objectifs majeurs pour inventer les outils de la création de demain sur ce territoire. Montpellier, dans le cadre de l'appel à projets « La Grande Fabrique de l'Image »¹ du plan France 2030, qui ambitionne de positionner l'hexagone comme le leader européen des tournages et de la production numérique, a remporté 8 projets parmi les 68 projets lauréats du concours national. Montpellier Méditerranée Métropole a également été retenue par le comité de sélection de l'Appel

¹ Porté par la Caisse des dépôts et consignations et le CNC.

à manifestation d'intérêt (AMI) intitulé « Pôles territoriaux d'industries culturelles et créatives favorisant la structuration d'écosystèmes locaux » et qui fait émerger des initiatives pour structurer les ICC du secteur des technologies de l'image et du son². La région Occitanie démontre apporte un soutien à l'écosystème (formation des talents, aide à la création, accompagnement des entreprises) à travers le plan « Occitanie, ça tourne ! » d'un montant de 80 M€.

Un des projets les plus emblématiques est la récente installation de ZQSD Productions³ et de l'influenceur Adrien, ZeratoR⁴, Nougaret dans les locaux de France Télévisions à Vendargues.

En 2022, a été lancée Mandatory⁵, structure esport co-crée par ZeratoR et son associé « Meteora » Di Martino avec ZQSD Productions. Mandatory, avant d'être une équipe esport, est un site web dédié à Valorant® qui a été créé en avril 2020 par ZeratoR. Ce site traite de l'actualité du jeu et permet à la communauté française d'échanger afin, entre autres, de programmer des tournois.

Mandatory bénéficie des infrastructures de diffusion du site de Vendragues et la ville de Montpellier et son agglomération, d'un bénéfice d'image associé et des effets induits en termes d'attractivité.

Cette dynamique esportive se diffuse via la médiathèque qui accueille un public esportif, ainsi qu'à la mission locale qui tire parti du esport pour travailler à la prise de conscience des compétences transverses acquises par le esport en relation avec une société Skilleo® spécialisée en matière de recrutement ludique. Le Montpellier Hérault Sport Club, le club de football historique de Montpellier, développe une section esportive et utilise le esport comme vecteur d'évènementiel local en faveur du club dans une perspective de rajeunissement de sa base et de modernisation de son image.

3. Poitiers : une politique d'attractivité soutenue par la communauté urbaine autour d'un réseau d'initiatives locales

La communauté urbaine du Grand Poitiers a décidé en 2018 de mettre en place un plan d'action autour du développement de l'esport. Elle a opéré d'abord un état des lieux des associations et des entreprises locales avant de mettre en réseau ces différents acteurs, puis elle a souhaité développer en parallèle une stratégie de valorisation des actions locales et communiquer largement sur les événements de son territoire.

La communauté urbaine du Grand Poitiers a souhaité développer progressivement un véritable vivier d'initiatives associatives, sportives et économiques autour de cette discipline.

La communauté urbaine du Grand Poitiers a souhaité investir dans le jeu vidéo compétitif notamment en soutenant, notamment depuis 2000, le plus grand rassemblement amateur français du genre, *la Gamers Assembly* (de 21 000 à 23 000 visiteurs selon les années, environ 2 500 joueurs et 400 bénévoles). Cet événement annuel se fait en partenariat avec l'association locale Futurolan qui promeut la pratique du jeu vidéo.

La communauté urbaine du Grand Poitiers soutien et subventionne le club professionnel des orKs Grand Poitiers, seule équipe professionnelle française à porter le nom d'une collectivité, qui propose également des clubs esportifs pour enfant, de la formation et des partenariats avec des collectivités et l'université de Poitiers (cf.infra).

La communauté urbaine du Grand Poitiers soutient une association de son territoire, la Sylver Geek qui, depuis 2018, déploie des ateliers intergénérationnels de jeu vidéo, auprès de structures sociales – Ehpad, CCAS, et centres sociaux.

² Dispositif, doté d'un budget total de 47 M€, opéré par la Banque des Territoires. Cela a permis à la Métropole de bénéficier du soutien financier de la Banque des Territoires pour mener une étude d'ingénierie visant à approfondir le projet du Pôle Territorial ICC s'inscrivant dans le Plan France 2030.

³ ZQSD Productions est une agence d'évènementiel et audiovisuelle spécialisée dans le jeu vidéo et l'esport.

⁴ Fondateur du ZEvent (événement caritatif qui a récolté plus de 10 M€ en 2021), de la Zlan (compétition sur plusieurs jeux par équipe) mais aussi de la ZrT TrackMania Cup (compétition sur le jeu TrackMania).

⁵ En 2024, Mandatory a annoncé un partenariat avec l'équipe Fnatic, l'un des acteurs principaux du secteur en Europe. Il est indiqué que les « deux équipes s'entraîneront régulièrement ensemble mais pas uniquement ». Ce partenariat pourra également impliquer des prêts de joueurs et les deux structures comptent également créer du contenu ensemble.

L'association Silver Geek est le fruit d'un collectif composé de la Macif, d'associations et de collectivités. Avec près de 100 structures d'accueil de seniors engagées dans le dispositif, ce sont des milliers d'ateliers de Wii Sports Bowling® et d'initiation aux tablettes numériques qui sont animés par des centaines jeunes, engagés en Service civique au sein du réseau Unis-Cité ou bénévoles parmi les autres associations partenaires. Elle porte le « Trophée des Seniors Silver Geek » se déroule lors de la Gamers assembly.

L'ouverture récente d'une salle à Poitiers (nommée *Le Lobby*) voulant démocratiser la pratique de l'esport en donnant accès à un équipement de qualité pour le grand public et les joueurs aguerris ou le lancement d'un master « *Management du jeu et des pratiques ludiques* » à l'université de Poitiers en septembre 2024 doivent consolider cet écosystème local.

Modalités opérationnelles de développement territorial

| | |
|--|----------|
| 1. Rappel des préconisations des précédents rapports en matière de développement territorial | 2 |
| 2. Proposition de la mission : un appel à candidature pour légitimer un réseau promouvant le développement du sport sur la base du déploiement d'un label conçu et diffusé par le réseau retenu | 2 |
| 2.1. Un « mandat » de quatre ans pour organiser le déploiement territorial de l'esport, dans le cadre d'un appel à candidature pour légitimer un réseau promouvant ce développement..... | 2 |
| 2.1.1. <i>L'appui au développement à partir d'un réseau existant</i> | 2 |
| 2.1.2. <i>Apport d'expertise en matière esportive</i> | 3 |
| 2.2. Un label évolutif et auto-porté pour « une pratique esportive saine et responsable » | 3 |
| 2.2.1. <i>Conception et vie du label</i> | 3 |
| 2.2.2. <i>Les obligations du « label de pratique saine et responsable du sport »</i> | 4 |
| 3. Financement | 5 |
| 4. Forme du contrat, et suivi | 5 |

1. Rappel des préconisations des précédents rapports en matière de développement territorial

Les deux rapports parlementaires consacrés au e-sport ont mis l'accent sur l'intérêt d'une diffusion locale encadrée et proposent des solutions distinctes : pour l'un, une solution *ad hoc*, via une convention explicite avec France Esports, pour l'autre une organisation progressive sous la forme d'une fédération sportive, dont l'émergence aurait été placée sous l'égide du comité national olympique du sport français (CNOSF).

Le rapport du député Denis Masegla, de juillet 2019, « Communication du groupe de travail sur l'e-sport » propose de :

« (1) Confier à France Esports de nouvelles missions pouvant prendre la forme de charges de service public pour :

(...) (b) Améliorer l'organisation « amateur » du jeu vidéo en compétition dans tous les territoires : sensibilisation aux bonnes pratiques, lutte contre la déscolarisation, politique d'inclusion et de mixité, diffusion de pratiques moins toxiques, déploiement dans tous les territoires, etc.,

(2) En contrepartie de cette délégation pour charges de service public, qui conduira à une compensation budgétaire, accentuer le contrôle public de France Esports par des tutelles ministérielles et des conventions d'objectifs et de moyens ;

(3) Proposer à France Esports de faire évoluer sa gouvernance vers davantage de transparence et de lutte contre les risques de conflits d'intérêts. À cette fin, encourager France Esports à mettre en place un conseil de surveillance rassemblant des personnalités indépendantes chargées de veiller à cette transparence. »

Rudy Salles, député et Jérôme Durain, sénateur, en mars 2016, dans leur « Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport) » écrivent :

« 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. 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 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. »

2. Proposition de la mission : un appel à candidature pour légitimer un réseau promouvant le développement du e-sport sur la base du déploiement d'un label conçu et diffusé par le réseau retenu

La mission propose un scénario mixte prévoyant l'octroi pour une durée de quatre ans d'un mandat de l'État (direction des sports, direction de la jeunesse, et le cas échéant direction chargée du développement culturel) à une association ou à un groupe d'associations ayant pour vocation à déployer le sport sur le territoire. Ce déploiement s'appuierait sur un label octroyé par ce consortium ou groupe d'associations.

2.1. Un « mandat » de quatre ans pour organiser le déploiement territorial de l'e-sport, dans le cadre d'un appel à candidature pour légitimer un réseau promouvant ce développement

Pour octroyer ce mandat de façon transparente et légitime, il sera nécessaire de rendre public un cahier des charges comprenant notamment l'obligation de proposer un réseau constitué ainsi qu'une expertise sportive.

2.1.1. L'appui au développement à partir d'un réseau existant

La structure ou le groupement retenu(e) devra être en capacité d'offrir un réseau existant disposant d'une structuration territoriale mobilisable pour apporter un appui à l'installation des structures sportives, quelles que soient leur origine.

Cette ouverture est importante. La mission a constaté que les développements territoriaux peuvent être très divers. À l'origine de structures ou événements sportifs, on peut trouver des médiathèques, des clubs sportifs omnisport ou unisport, des missions locales, des établissements scolaires...

La structure ou le groupement retenu(e) devra donc être capable d'apporter un appui au développement à la fois aux collectivités et aux porteurs de projets.

2.1.1.1 Conseil aux collectivités

Celles-ci sont preneuses de divers conseils et souhaitent sécuriser leurs partenariats sur les items suivants : bénéfiques et risques du sport, conseil en matière de structure porteuse, relations avec l'éducation nationale, conditions d'encadrement, relations avec les parents, nature inclusive de la pratique...

Au niveau national, la structure ou le groupement retenu(e) devra être en capacité de déterminer les besoins des collectivités en relation avec leurs organisations institutionnelles (France Urbaine, Régions de France...).

Au niveau local, dans un cadre déontologique prévenant les conflits d'intérêt, les relais locaux de la structure ou du groupement retenu(e) devront être en capacité de conseiller directement les collectivités par exemple en matière d'infrastructures ou d'équipement.

2.1.1.2 Appui aux porteurs de projets

L'appui portera sur les items suivants :

- création d'une association ;
- éléments juridiques : rappel des responsabilités ;
- appui au montage de dossier de subvention auprès d'une collectivité locale ;
- conseil pour les relations avec les collectivités :
 - présentation du projet,
 - montage de dossier de demande de financement.

2.1.2. Apport d'expertise en matière sportive

La structure ou le groupement retenu(e) devra être en capacité d'apporter aux collectivités et porteurs de projet, son expertise en matière sportive.

2.1.2.1 Conseils relatifs à l'écosystème sportif

- Gestion de la relation aux éditeurs (licences collectives)
- Conseil en infrastructures techniques

2.1.2.2 Conseil en développement pour les collectivités et les porteurs de projets

- Conditions d'encadrement des mineurs
- Conseil en activités propres au sport : rétrogaming, tournois locaux, relation avec les parents,
- Conseil en communication
- Conseils relatifs à la qualification des encadrants

2.2. Un label évolutif et auto-porté pour « une pratique sportive saine et responsable »

2.2.1. Conception et vie du label

2.2.1.1 Conception

Pour garantir le caractère sain de la structure, la structure ou le groupement retenu(e) réalisera dans un cadre collégial, et sous validation ministérielle un « label de pratique saine et responsable du sport ».

La structure ou le groupement retenu(e) pourront donner un nom à ce label, et ainsi qu'un design.

Notamment, en matière de qualification des encadrants, il sera nécessaire que les exigences du label puissent évoluer au fur et à mesure du déploiement du diplôme d'encadrant sportif. Il s'agit d'une question importante pour les parents et les élus. La structure ou le groupement retenu(e) devront donc prévoir chaque année une évolution des attendus du label *a minima* sur ce point.

Dans la mesure où la structuration du sport est émergente, il sera ainsi nécessaire que ce label soit renouvelé chaque année au moins dans un premier temps.

2.2.1.2 Modalités d'attestation

Ce label sera « auto-porté », c'est-à-dire contrôlé et attesté en autonomie par la structure déclarant de ce label et sous sa responsabilité ; concrètement, l'attestation de la mise en œuvre des éléments de ce label engagera le responsable légal de l'établissement qu'il s'agit de la présidence d'une association ou de la collectivité.

Concrètement, il sera contrôlé et attesté chaque année par le responsable légal de la structure, et porté à la connaissance du public par voie d'affichage physique ou dématérialisé.

2.2.1.3 Action des services de l'État

Les services départementaux à la jeunesse, à l'engagement et aux sports (SDEJS) pourront faire des contrôles ciblés de la sincérité de ce label et de l'effectivité de sa mise en œuvre, notamment en termes de contrôle de l'honorabilité.

2.2.2. Les obligations du « label de pratique saine et responsable du sport »

2.2.2.1 Les questions clefs de l'honorabilité et de la qualification des encadrants

Au sein de ce label, devra figurer l'obligation pour la structure de vérifier l'honorabilité des dirigeants conformément à la loi et de proposer un encadrement de qualité comme dans toute structure accueillant des mineurs.

L'honorabilité

Pendant au moins une durée de quatre ans, cette vérification d'honorabilité reposera sur une obligation faite au responsable légal de la structure porteuse du projet de demander à ses dirigeants, salariés ou bénévoles un extrait de casier judiciaire B3 dont il s'assurera qu'il est vierge. Ce type de contrôle par les porteurs de projets eux-mêmes est peu pratiqué en France mais largement répandu dans les pays anglo-saxons, plus coutumiers de dispositifs de corégulation.

Dans le cadre de leurs contrôles ciblés, les services des SDEJS pourront établir un contrôle de l'extrait de fichier B2 ainsi qu'un croisement complémentaire avec le fichier judiciaire automatisé des auteurs d'infractions sexuelles ou violentes (FIJAISV) et le fichier des interdictions administratives.

La qualité de l'encadrement

Le responsable juridique de la structure veillera à répondre aux prescriptions du label et à se donner les moyens d'y répondre par la formation notamment, ou bien la validation des acquis de l'expérience dès lors que celle-ci aura été mise en place.

2.2.2.2 Les questions qualitatives indispensables

Ce label portera également des éléments qualitatifs :

- approche inclusive avec la promotion d'un équilibre hommes – femmes, d'un accueil favorable aux publics en situation de handicap. D'autres types de publics pourront être visés comme les seniors par exemple ;
- approche éducative, éducation parentale... ;
- prévention des risques en santé.

Au sein de cette rubrique, il sera nécessaire de veiller à rester sur le périmètre spécifique du sport et à ne pas déborder sur le « gaming ».

3. Financement

Les ministères des sports et de la jeunesse pourront financer un poste de permanent national pour la durée de la délégation, par redéploiement d'un poste de conseiller technique sportif par exemple.

Les établissements adhérant au label pourront s'acquitter d'une cotisation « club » à la structure ou le groupement retenu(e) et demander également une cotisation à leurs adhérents, ce qui leur permettra de disposer des ressources indispensables à l'acquisition totale ou partielle du matériel ainsi que son entretien.

4. Forme du contrat, et suivi

Une convention portant mandat expérimental sera conclue pour une durée de 4 ans.

Un comité de suivi annuel accompagnera la structure ou le groupement retenu(e) pour s'assurer du fonctionnement du déploiement de l'opération. Présidé par le délégué interministériel au sport, il pourra comprendre les directions d'administration centrales concernées, le CNOSF, le Haut conseil à la vie associative, les associations de collectivités intéressées par le label...

Annexe 7 : Calendrier opérationnel de mise en œuvre des recommandations

| Mesure | Phase de publication du rapport | T4 2024 | T1 2025 | T2 2025 | T3 2025 | T4 2025 |
|--|---|---|--|---|---|---|
| Nomination d'un délégué interministériel au sport | Décret de création et de nomination | Prise de fonction Contact avec les acteurs Mobilisation des administrations d'État et esquisse feuille de route Contacts européens dont Parlement et avec l'AMA Définition et validation des textes à intégrer dans un éventuel projet de loi sport | Finalisation de la feuille de route de l'Etat Supervision travaux du label Appui à la finalisation de l'organisation de la filière Préparation du Comité national au sport | Identification des textes de nature réglementaire à adopter le cas échéant pour mettre en œuvre la feuille de route de l'Etat | Amorce des travaux pour une feuille de route 2025-2030 | |
| Recrutement d'un délégué général de filière | Discussion entre acteurs économiques de la structure porteuse de la filière | Recrutement par les acteurs économiques du délégué général de filière | Finalisation du premier périmètre de la filière Accord avec l'Etat sur la feuille de route | | Négociations avec l'État dans la perspective d'un contrat de filière Discussion entre acteurs sur d'éventuels "outils ou leviers" collectifs | Signature d'un sous contrat de filière esport en relation avec les ministères de l'économie, du sport et de la culture |
| Appel à candidature pour un déploiement territorial | Rédaction de l'appel à candidature | Publication avis de candidature, mise en candidature et sélection de la structure ou du groupement retenu .e | Contractualisation État et structure ou du groupement retenu .e Arrivée d'un CTS (autre formule) Élaboration du label et validation par l'Etat | Lancement du label auto-porté Réunions territoriales dans le ou les réseaux retenus | | Premier bilan |
| Autres actions clefs | | Extension législative du périmètre de l'AFLD | Premier comité national : - présentation de la feuille de route de l'Etat suivie le cas échéant d'une circulaire interministérielle, - point d'étape concernant la filière économique | Instruction interministérielle (J et S) sur esport et honorabilité et esport | | Deuxième comité national : - état des lieux du déploiement territorial - validation du contrat de filière - état d'avancement des travaux pour une feuille de route 2025-2030 |

Rappel des principaux documents cités

1. Rapports parlementaires

Rudy Salles, député, et Jérôme Durain, sénateur (mars 2016). Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport).

<https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/secteurs-d-activite/numerique/enjeux/esport/rapport-pratique-jeu-video.pdf>

Denis Masségli, député (Juillet 2019). Communication du groupe de travail sur l'e-sport.

https://www2.assemblee-nationale.fr/content/download/83419/929503/version/1/file/Communication_DM_esport_v5.pdf

2. Stratégie gouvernementale

Ministère de l'économie, des finances, et de la souveraineté industrielle et numérique (29 octobre 2019). « Stratégie esport 2020-2025 » Faire de la France le leader européen du secteur à horizon 2025 :

https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/numerique/grands-dossiers/esport/strategie-esport_2020-2025.pdf

Ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, ministère des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques (16 janvier 2023). Atelier impulsion politique et coordination stratégique.

<https://www.sports.gouv.fr/faire-de-la-france-une-grande-nation-de-l-esport-et-donner-une-nouvelle-impulsion-la-strategie-1639>

Ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques, ministre délégué auprès du ministre de l'Europe et des affaires étrangères, chargé du commerce extérieur, de l'attractivité, de la francophonie et des Français de l'étranger (13 mars 2024). Avenant au contrat de filière sport. <https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/2024-avenant-contrat-filiere-sport.pdf>

3. Études commandées par l'administration

« Pôle interministériel de prospective et d'anticipation des mutations économiques » (PIPAME), (Juin 2021).

« Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport ».

https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/etudes-et-statistiques/etude_esport_rapport.pdf

Centre de droit et d'économie du sport, Paris & Co (mars 2024). Observatoire économique de l'esport.

<https://www.sports.gouv.fr/sites/default/files/2024-03/t-l-charger-le-rapport-de-l-observatoire-e-conomique-esport-2024-8592.pdf>

4. Résolutions du parlement européen

Parlement européen (10 novembre 2022). Sport électronique et jeux vidéo. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022IP0388>

Parlement européen (18 janvier 2023). Résolution sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008_FR.html

5. Rapports publics

France Esports (octobre 2023). Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2023. <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2023/>

Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (mars 2024). Etude SELL - Médiamétrie "Les français et le jeu vidéo".

https://afjv.com/news/11292_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm#:~:text=Le%20nombre%20de%20joueurs%20fran%C3%A7ais%20atteint%20un%20record%20historique%20avec,moins%20occasionnellement%2C%20aux%20jeux%20vid%C3%A9o