

Paris, le 18 JAN. 2016

-- 54 / 16 / SG

Monsieur le Sénateur,

Les compétitions amateurs et professionnelles de jeux vidéo, souvent appelées compétitions de « e-sport », ont connu ces dernières années un développement extrêmement rapide. Elles sont devenues un phénomène mondial, particulièrement en Asie, en Europe et en Amérique du Nord, rivalisant en audience avec certaines activités culturelles ou sportives les plus populaires. Les enjeux économiques sont également importants. Si le secteur tarde à traduire ces audiences massives en revenus, ceux-ci devraient bénéficier, selon les spécialistes, d'une croissance très forte ces cinq prochaines années.

La France ne profitera pleinement de l'essor des compétitions de jeux vidéo que si l'Etat met en place un environnement législatif et réglementaire favorable au développement de cette nouvelle pratique. Or, la question de l'articulation de ces compétitions et de l'interdiction de principe des jeux d'argent a été soulevée, lors de la consultation publique sur le projet de loi pour une République numérique. En réponse, un article a été ajouté au projet de loi, habilitant le gouvernement à définir par ordonnance le régime particulier applicable aux compétitions de jeux vidéo.

Au-delà de la définition d'un statut, les problématiques liées à ces compétitions de jeux vidéo comprennent le statut des joueurs, celui des sponsors et les relations entre organisateurs des compétitions et éditeurs des jeux au regard du droit d'auteur et des droits de retransmission.

La mission qui vous est confiée vise d'une part, à analyser les enjeux économiques et sociaux de ces compétitions de jeux vidéo et, d'autre part, à proposer un cadre législatif et réglementaire créant les conditions de leur développement en France. Vous pourrez pour cela vous inspirer, entre autres, du régime existant pour les disciplines sportives, avec lesquelles cette pratique partage certaines caractéristiques (discipline stricte des joueurs, format des compétitions, modèle économique mais aussi lutte contre le dopage et la fraude) tout en conservant des spécificités intrinsèques (question du droit d'auteur, de la performance physique, possibilité de participer en ligne). Sera également étudiée l'articulation de l'encadrement des compétitions de jeux vidéo avec la loi du 12 mai 2010 sur les jeux d'argent en ligne.

.../...

Monsieur Jérôme DURAIN
Sénateur de Saône-et-Loire
SENAT
Palais du Luxembourg
15, rue de Vaugirard
75291 PARIS Cedex 06

Votre mission aura notamment pour objectifs :

- d'évaluer les enjeux des compétitions de jeux vidéo, tant économiques que sociaux, et les risques relatifs à l'ordre public et à l'ordre social ;
- de proposer une stratégie de développement de l'attractivité de la France pour accueillir de telles compétitions ;
- de définir une stratégie de développement du secteur économique national pouvant bénéficier des retombées liées à ces compétitions (plateformes vidéo, édition de jeux, produits dérivés, etc.) ;
- de proposer un cadre législatif et réglementaire cohérent avec les risques, les enjeux et les stratégies définis.

Vos propositions devront répondre, en particulier, aux problématiques suivantes :

- apporter une définition juridique des compétitions de jeux vidéo qui ne fragilise pas la cohérence de la législation et de la fiscalité sur les jeux d'argent, le cadre de lutte contre le blanchiment et les impératifs de protection des mineurs et des individus contre les risques d'addiction, tout en créant des obligations proportionnées permettant le développement économique associé à cette pratique ;
- définir si nécessaire le statut professionnel des joueurs, pour donner une base juridique à leurs revenus, à leurs relations avec leurs équipes et permettre aux joueurs étrangers d'obtenir des visas et des bourses d'études ;
- définir le statut des sponsors (contributions financières aux équipes, affichage dans les retransmissions audiovisuelles, etc.) ;
- étudier l'opportunité et la possibilité de placer ces compétitions de jeux vidéo sous l'autorité d'une fédération nationale et définir les relations entre cette éventuelle fédération nationale, les organisateurs de compétitions et les éditeurs de jeux vidéo, en termes notamment de droits d'auteur, de partage des revenus et de lutte contre la fraude ;
- proposer un cadre éthique à ces compétitions, touchant aux problématiques d'universalité, de sincérité (lutte contre la fraude et le dopage), de transparence (lutte contre la corruption), de lutte contre la violence et d'éducation.

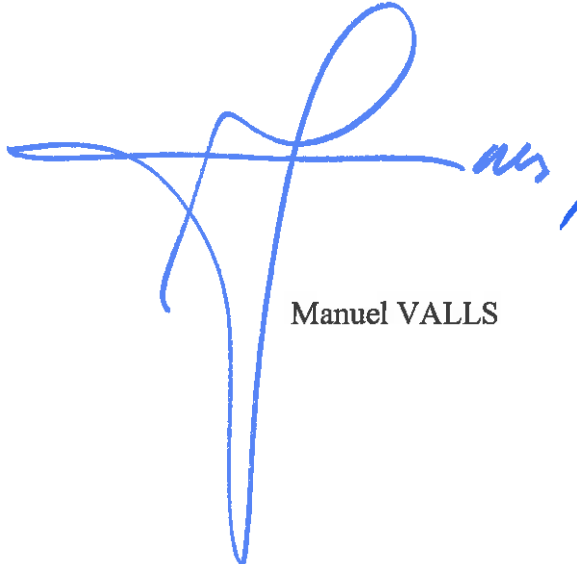
Vous veillerez à associer l'ensemble des parties prenantes sur ce sujet à vos travaux, qu'elles soient publiques (ministères concernés, autorité de régulation des jeux en ligne, conseil national de la consommation) ou privées (organismes de compétitions, managers d'équipes, joueurs, éditeurs de jeux vidéo, associations familiales, associations de jeunesse et d'éducation populaire, organismes de protection de la jeunesse et de lutte contre l'addiction). Pour mener à bien cette mission, vous bénéficierez de l'appui des services des ministères concernés : ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, ministère de l'intérieur, ministère des finances et des comptes publics, ministère de la ville, de la jeunesse et des sports et ministère de la culture.

Un décret vous nommera, en application des dispositions de l'article L.O. 297 du code électoral, en mission auprès de Madame Axelle LEMAIRE, Secrétaire d'Etat chargée du numérique. Vous réaliserez conjointement cette mission avec Monsieur Rudy SALLES, Député des Alpes-Maritimes.

.../...

Vos propositions concernant l'évolution du cadre législatif seront remises le 15 mars 2016 et vos conclusions sur le développement du secteur seront rendues avant la fin juin 2016.

Je vous prie de croire, Monsieur le Sénateur, à l'assurance de mes sentiments les meilleurs.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by 'VALLS' in a smaller, more legible script.

Manuel VALLS