

UN CADRE JURIDIQUE ENCORE MOUVANT

Activité en plein devenir, l'e-sport doit accompagner son développement social et économique d'un cadre juridique. Objet ludique et sportif ne rentrant pas parfaitement dans les cases existantes, il fait désormais l'objet de l'attention du législateur. Laurent Garrabos, avocat associé au sein du cabinet Lerins & BCW, nous éclaire sur les aspects juridiques de l'e-sport.

Pourquoi le législateur a-t-il dû se pencher sur le statut de l'e-sportif et encadrer l'organisation des compétitions professionnelles de jeux vidéo ?

Le développement de l'e-sport s'est traduit par l'organisation croissante – depuis maintenant près de 20 ans – de compétitions réunissant amateurs et professionnels en France et dans le monde, en dehors de tout cadre légal, et des enjeux financiers toujours plus élevés. Face à un phénomène d'une telle ampleur et aux risques inhérents au développement de toute activité humaine et d'un marché en dehors de toute réglementation, touchant notamment à la santé, la sécurité, la protection sociale des participants, etc., le législateur se devait d'intervenir.

À la suite d'un rapport parlementaire mettant en valeur les retombées financières potentielles des compétitions vidéoludiques en France (et ouvrant la porte à la nécessaire reconnaissance de l'e-sport comme étant une véritable discipline sportive), la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique a posé les principes devant régir

« À L'HEURE ACTUELLE, L'E-SPORT N'EST PAS TRAITÉ SUR LE PLAN LÉGAL COMME UN SPORT MAIS COMME UN JEU »



LAURENT GARRABOS
AVOCAT ASSOCIÉ AU SEIN
DU CABINET LERINS & BCW

les compétitions de jeux vidéo et le statut social des e-sportifs. Cette loi a notamment été complétée par deux décrets du 9 mai 2017 relatifs précisément « à l'organisation des compétitions de jeux vidéo » d'une part et au « statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs » d'autre part.

Qu'a décidé le législateur quant à l'organisation des compétitions ?

La loi de 2016 a ainsi intégré au Code de la sécurité intérieure un nouveau chapitre intitulé « Compétitions de jeux vidéo ». Elle prévoit qu'une compétition de jeux vidéo « confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire » (CSI, art. L321.8). L'organisation d'une compétition de jeux vidéo doit désormais faire l'objet d'une déclaration préalable de la part de son organisateur auprès du service du ministère de l'Intérieur chargé des courses et jeux, 30 jours au moins avant sa tenue. Cette déclaration est accompagnée d'un dossier comprenant notamment les coordonnées complètes de l'organisateur, le(s) jeu(x) utilisé(s) pour la compétition, les lieux, dates et durée de la compétition, le nombre de participants attendus, le montant prévisionnel des droits d'inscription des participants, des coûts d'organisation de la compétition et des recettes collectées, notamment pour permettre à l'autorité administrative de s'assurer que cette compétition n'entre pas dans la catégorie prohibée des jeux « d'argent ou de hasard » (CSI, art. L321.9, art. R321-40 et 41).

Qu'en est-il du joueur ?

Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo est défini comme « toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique » (loi du 7 octobre 2016, art. 102). Le compétiteur de jeu vidéo s'est ainsi vu conférer par le législateur un véritable statut de salarié, soumis aux règles du Code du travail, à l'exception de celles relatives aux CDI. Il est employé par contrat à durée déterminée, qui ne peut être inférieure à « la durée d'une saison de jeu vidéo compétitif de 12 mois », sauf s'il est conclu en cours de saison de compétition, et ne peut en principe excéder cinq ans. Les mineurs peuvent participer à des compétitions professionnelles à condition d'y être autorisés (par écrit) par leur représentant légal. Précisons que les enfants de moins de 12 ans ne sont pas autorisés à participer à des compétitions de jeu vidéo offrant des récompenses monétaires (CSI, art. R321-44).

LERINS & BCW

AVOCATS ASSOCIÉS

Les sports électroniques sont-ils régis par des règles particulières ou entrent-ils dans le cadre réglementaire commun des compétitions sportives ?

Si la jurisprudence du Conseil d'État n'a pas défini de critères objectifs pour définir une activité sportive, elle apporte quelques lignes directrices : cette activité doit être sportive, c'est-à-dire impliquer une performance physique, et ne doit pas être exclusivement ludique ou exercée comme une activité de loisir. La question de savoir si les jeux vidéo, et en particulier l'e-sport, doivent être considérés comme un sport n'est pas clairement et sans doute pas encore définitivement tranchée ; à l'heure actuelle, l'e-sport n'est pas traité sur le plan légal comme un sport mais comme un jeu. Le législateur a ainsi intégré la compétition de jeux vidéo dans le Code de la sécurité intérieure et l'a défini au regard et par opposition des règles applicables aux jeux d'argent ou aux loteries. Le service central des courses et jeux du ministère de l'Intérieur est ainsi chargé du contrôle et de la surveillance des établissements de jeux, des courses de chevaux et du pari mutuel des jeux de pronostics sportifs ou de paris hippiques et sportifs, des champs de course ainsi que des jeux vidéo.

Pour autant, le régime juridique applicable aux jeux vidéo, et en particulier à l'e-sport, est sans doute appelé à évoluer pour se rapprocher, sinon être assimilé à celui applicable au sport. Il s'est déjà posé la question de savoir si l'e-sport pouvait devenir une discipline olympique. Déjà, on notera que le contrat à durée déterminée du compétiteur d'e-sport est inspiré, pour ne pas dire une copie, du CDD sportif créé par le législateur en 2015.

Quels sont les conflits juridiques qui risquent d'apparaître dans le futur autour de cette discipline ?

En raison de son ambivalence, s'agit-il d'un art, d'un sport, d'un jeu, d'un loisir, d'une industrie ? Le jeu vidéo et les compétitions de jeux vidéo sont appelés à faire l'objet de questions juridiques et de conflits inhérents à chacun de ces domaines. La qualification juridique de l'e-sport en sport à part

LERINS & BCW est un cabinet d'avocats d'affaires qui rassemble environ 35 avocats spécialisés en droit des affaires, parmi lesquels 13 associés. Le cabinet propose à ses clients, entreprises françaises et étrangères, une offre juridique globale en droit des affaires : corporate/fusions-acquisitions, *private equity*, contentieux, droit pénal des affaires, fiscalité, droit social, propriété intellectuelle, droit de la santé, droit des transports et négoce, droit du sport. Le cabinet dispose également d'expertises reconnues en matière de *management package*, de gouvernance, de prévention et de gestion des conflits entre associés, d'accompagnement de start-up, spécialisées notamment dans les nouvelles technologies.

entière va en soi, si la législation ne change pas, donner matière à de nouveaux débats devant les tribunaux. Il va également se poser la question de savoir si le régime juridique actuel qui encadre les jeux vidéo s'applique à des compétitions faisant appel à la réalité augmentée ou à la réalité virtuelle. Si le législateur en a pour l'instant expressément écarté le principe, la question de l'autorisation des paris en ligne se posera nécessairement et devra être encadrée juridiquement avec la possibilité pour une fédération sportive agréée de céder à des opérateurs agréés le droit d'organiser des paris. Plus généralement, les sociétés qui organisent des compétitions d'e-sport et/ou en assurent la retransmission seront confrontées à toutes les problématiques juridiques applicables à la vie des affaires : respect de la réglementation applicable aux compétitions (et lobbying pour la faire modifier), sponsoring, droit social, contrats, droit des marques, structuration juridique et fiscale, recours à des investisseurs, paiements, réglementation applicable à la concurrence déloyale, droit de diffusion télévisuelle, etc.).

Peut-on distinguer une publicité déguisée pour un jeu d'une compétition ?

Le fait que l'e-sport ne soit pas considéré comme un sport était susceptible de poser des difficultés à l'occasion de la diffusion d'événements et la présence de marques à l'antenne.

En effet, la diffusion de messages publicitaires ou la promotion de marques doit se réaliser durant des « séquences identifiées » et non durant la diffusion de programmes, sauf s'il s'agit de la retransmission d'épreuves sportives. Cette préoccupation a conduit le CSA à retarder dans un premier temps le démarrage d'ES1, première chaîne française dédiée exclusivement à l'e-sport.

Une convention a finalement été conclue avec le CSA le 10 janvier 2018, permettant la diffusion de la chaîne depuis cette date. Si, aux termes de cette convention, l'éditeur de la chaîne s'engage à respecter les règles applicables en matière de publicité, notamment celles interdisant la publicité clandestine, il y est précisé que ne sont notamment pas considérées comme de la publicité clandestine la référence ponctuelle à des marques de jeux vidéo, dès lors que cette référence correspond à la dénomination du jeu citée ou visualisée à l'antenne, et l'apparition de marques commerciales introduites par l'éditeur du jeu vidéo à l'intérieur de ce dernier. La difficulté semble désormais levée et la retransmission de compétitions de jeux vidéo rendue possible au même titre que celle de compétitions sportives. ■