

Communication du groupe de travail sur l'e-sport



M. Denis Masségli
Député
Président du groupe de travail

Le groupe de travail sur l'e-sport a remis ses conclusions le mercredi 24 juillet devant la commission des affaires économiques de l'Assemblée nationale. Il a été lancé en avril 2019 et a mené près de 20 auditions, dont la liste figure en annexe.

Le présent document rassemble les 16 propositions de recommandations formulées par son président, M. Denis Masségli.

Qu'est-ce qu'est le jeu vidéo en compétition, communément appelé e-sport ?

L'e-sport est la pratique du jeu vidéo en compétition, à un niveau amateur ou professionnel. Le jeu vidéo en compétition partage beaucoup de caractéristiques avec une compétition sportive – affrontement concurrentiel de joueurs, en solitaire ou en équipe, dans un cadre et des règles fixés à l'avance – et avec le sport – partage de certaines valeurs, la nécessité de s'entraîner régulièrement, la mise en avant de certaines qualités ou comportements comme la concentration, la coopération, la réactivité, l'endurance. Toutefois, l'enjeu ici n'est pas de déterminer si l'e-sport est un sport. L'e-sport, appellation qui sera conservée par facilité de langage, est une discipline à part entière, et un phénomène dont l'ampleur va croissante au fil des années : il est donc légitime qu'il devienne un objet d'évaluation parlementaire.

À l'échelle de la production mondiale de jeux vidéo et de la pratique usuelle des joueurs, l'e-sport peut donner l'impression, néanmoins vite détournée, de n'être qu'un phénomène marginal : il ne s'appuie que sur quelques jeux ou franchises, parmi les milliers de jeux conçus chaque année, et ne mobilise qu'une partie du nombre total de joueurs, et une part plus faible de joueurs évoluant à un niveau professionnel – c'est-à-dire rémunérés pour cette activité.

Pourtant, l'e-sport est aujourd'hui une réalité tangible, et une pratique qui se développe fortement. C'est d'abord un enjeu culturel : les manifestations e-sportives de haut niveau rassemblent de nombreux fans, sur les lieux physiques où elles se tiennent ou sur les sites de streaming (Twitch, principalement) sur lesquelles elles sont diffusées en direct. Ainsi, la finale du championnat du monde de League of Legends de 2018 a rassemblé 99,6 millions de spectateurs en

ligne. Les joueurs professionnels les plus réputés font partie d'un véritable star-système : l'e-sport n'est nullement une pratique marginale, voire marginalisée.



Compétition de League of Legends au Zénith de Paris

C'est aussi un enjeu économique : le public mondial de l'e-sport est estimé à 380 millions de personnes, ce qui permet des retombées économiques d'ampleur pour les principaux organisateurs de compétitions. La coupe du monde 2019 de Fortnite prévoit que le vainqueur de la compétition solo remportera la somme de 3 millions de dollars.

En Corée du Sud, où l'e-sport est le plus développé, les compétitions se sont multipliées depuis le début des années 2000 : des stades ont été construits à cet effet. L'audience de l'e-sport dans ce pays est estimée à plus de 7 millions de spectateurs en 2017, avec plus de 3,4 millions de spectateurs réguliers, ce qui en fait le « sport » le plus regardé après le baseball dans le pays.

En France, le public potentiel des événements e-sport est estimé à 5 millions de personnes, selon le baromètre France Esports de 2018. L'équipe française Vitality a réussi une levée de fonds de 20 millions d'euros en 2018, ce qui traduit également un intérêt des investisseurs pour ce secteur.



Le groupe de travail s'est intéressé aux problématiques suivantes :

- (1) Comment lever les freins au déploiement d'un véritable écosystème de l'e-sport professionnel en France ?
- (2) Comment structurer, dans tous les territoires, une filière de l'e-sport amateur qui permettrait de développer massivement cette pratique ?
- (3) Comment faire évoluer la gouvernance de l'e-sport pour parvenir plus facilement aux objectifs fixés par les problématiques (1) et (2) ?

1. L'e-sport professionnel : un milieu en quête de maturité, un écosystème à renforcer

L'e-sport professionnel désigne la pratique du jeu vidéo en compétition de haut niveau. Les participants sont rémunérés, font partie de structures spécialement créées pour la recherche de victoires en compétition et ils accèdent au haut niveau en raison de leur talent et du caractère intensif de leur entraînement. Jusque-là, les similitudes sont nombreuses avec le sport de haut niveau traditionnel. Toutefois, des spécificités significatives demeurent.

a) Les particularités de l'e-sport professionnel

La première particularité du jeu vidéo est son caractère dématérialisé. Cela a une incidence sur la pratique à haut niveau, puisqu'une équipe peut se constituer sur le même réseau alors que ses membres sont disséminés sur la planète. Si les phases finales des compétitions de haut niveau sont bien souvent physiques et ont lieu en réseau local, les joueurs peuvent, le reste de l'année, s'entraîner ensemble dans des lieux différents.

La deuxième particularité du jeu vidéo est le fait qu'il appartient à l'entreprise qui l'a conçu : les éditeurs de jeu vidéo (Ubisoft, EA, Epic Games, Riot Games, Activision-Blizzard, etc.) en détiennent toute la propriété intellectuelle. En conséquence, le développement e-sport d'un jeu vidéo dépend principalement de la stratégie de l'éditeur en la matière.

La troisième particularité du jeu vidéo est sa temporalité imprévisible. Tandis que les principaux sports sont aujourd'hui plus que centenaires, un jeu vidéo se prêtant à la pratique de la compétition – ce qui représente déjà une infime minorité des jeux édités – a une durée de vie bien plus faible, soit du fait de son obsolescence technologique, soit du fait du désintérêt des joueurs.

Certains jeux, comme League of Legends ou Counter-Strike, ont plus de dix ans et ont fait leurs preuves – même si chaque nouvelle adaptation de la franchise est, *de facto*, un jeu différent ayant un impact sur la réussite (le *skill*, ou talent) des joueurs présents sur le circuit. D'autres, comme Fortnite, ont à peine deux ans. Ils concentrent au moins autant d'attention que leurs aînés et font l'objet de compétitions avec un niveau démultiplié de gains obtenus en cas de victoire (les *cash-prizes*). Pourtant, rien ne garantit qu'ils soient toujours joués à un niveau professionnel l'année prochaine.

b) *Les difficultés qui en découlent*

Sans contrainte de résidence, les joueurs professionnels de jeu vidéo sont tentés de s'installer dans les pays leur proposant les conditions de travail les plus attractives, notamment en matière de rémunération et d'imposition. Ce raisonnement est également applicable aux structures d'accueil et de formation des équipes : les clubs.

La difficulté qui en découle est la nécessité de penser, pour l'e-sport français, à l'attractivité de la France. Un joueur français n'est jamais acquis à la France ni à une équipe française ; par ailleurs, s'il est plus facile pour des Français de monter des équipes ou de passer professionnel à l'étranger, la France risque de manquer le train de l'e-sport.

Ceci est aussi vrai pour les principales compétitions de haut niveau : la France doit attirer ces compétitions et leur déroulement sur le territoire national ne sera jamais un acquis définitif. Outre le caractère « sans frontière » du jeu vidéo, il faut aussi prendre en compte le rôle des éditeurs. En effet, les principales compétitions sont organisées et exploitées par les éditeurs des jeux vidéo qui y sont présents. Ce sont également de plus en plus souvent les éditeurs qui structurent la filière compétitive professionnelle, du plus haut

niveau de compétition (rang mondial) au niveau semi-pro, en passant par les championnats européens ou nationaux.

En d'autres termes, seul l'éditeur de League of Legends, par exemple, peut décider d'organiser ou non un championnat de France de ce jeu vidéo, qu'il peut d'ailleurs nommer différemment. Il en fixe les règles, les conditions d'accès – notamment financières – pour les équipes, et gère le plus souvent les droits de rediffusion. Dans les cas où c'est un tiers qui organise une compétition de jeu vidéo, l'octroi d'une licence d'exploitation du jeu est obligatoire.

Il peut être frustrant que le développement d'une discipline e-sportive soit aussi dépendant de l'éditeur, de surcroît souvent de nationalité étrangère voire extra-européenne. Toutefois, les éditeurs ont aussi intérêt à ce que leur jeu fasse l'objet d'une attention pérenne et mobilise durablement une communauté de joueurs, au-delà de l'effet de mode qui caractérise habituellement la sortie d'un nouvel opus. C'est cet alignement des intérêts entre éditeurs, clubs, organisateurs d'événement et joueurs qui peut contribuer à assurer le succès du développement de l'e-sport.

c) *Focus sur la réglementation applicable en matière de droit du travail*

Dans les auditions menées par le groupe de travail, un sujet récurrent a été abordé : la difficulté, pour les clubs, de trouver le bon cadre juridique pour développer leur activité e-sport. Les équipes reposent souvent sur des équilibres financiers précaires, ont un modèle économique très dépendant des sponsors et des résultats aux compétitions – si les structures décident toutefois de récolter une partie des *cash-prizes*, qu'elles peuvent préférer reverser en intégralité aux joueurs –, et, plus généralement, ne savent pas comment employer leurs joueurs dans un cadre adapté.

Le droit du travail français n'est, en effet, pas immédiatement adaptable aux spécificités de l'e-sport. Cela s'explique notamment parce que ce secteur est très récent, marginal en termes d'emplois et dans la famille des secteurs du numérique qui connaissent tous des difficultés d'ajustement du droit du travail.

Force est de constater que ni le CDI ni le CDD ne sont des outils adaptés, en raison de la durée moyenne des carrières, des saisons de compétition qui durent moins d'un an, des volontés des joueurs de pouvoir facilement évoluer entre les pays et entre les clubs et, enfin, en raison de leur coût pour l'employeur. Peu d'équipes ont, en effet, les reins assez solides pour recruter leurs joueurs sur des contrats traditionnels ; en outre, les joueurs eux-mêmes n'y trouvent souvent pas leur intérêt. Lorsqu'on combine ce constat avec le fait que les joueurs et les équipes sont très mobiles à l'international et le fait que d'autres pays proposent des solutions d'embauche beaucoup plus flexibles – mais autrement moins protectrices – dans ce secteur, il convient de rechercher des solutions pour que la France reste attractive.

Les solutions actuellement utilisées par les employeurs du secteur e-sport existent, mais elles ne sont pas durables, pour plusieurs raisons. Certaines équipes recourent à la solution de la prestation de services : le joueur est considéré comme un consultant. D'autres l'encouragent à se constituer comme autoentrepreneur, ce qui a également le mérite de la flexibilité et de l'économie de moyens financiers pour les deux parties. Ces détournements de statuts existants ne s'expliquent pas nécessairement par l'intention de frauder le fisc ou l'URSSAF : beaucoup d'employeurs sont de bonne foi, mais n'ont tout simplement pas le choix s'ils souhaitent maintenir leur structure à flot et attirer les joueurs. En contrepartie, les risques sont importants. Ils sont d'abord juridiques : l'employeur s'expose à un contentieux prud'homal pouvant entraîner des requalifications de contrats de travail particulièrement coûteuses ; ils sont aussi individuels : les joueurs s'exposent à une précarité dont ils n'ont pas toujours conscience, souvent du fait de leur jeune âge.

La loi a pourtant créé un « CDD spécifique » au joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif, à l'article 102 de la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016. Toutefois, du fait de son caractère assez rigide, notamment sur la question de la saison de jeu, peu de joueurs en bénéficient aujourd'hui, et une évaluation de ce dispositif est de rigueur.

Le cadre réglementaire du CDD spécifique au joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif

L'article 102 de la loi pour une République numérique crée une forme de contrat à durée déterminée plus souple que le CDD traditionnel : plusieurs dispositions du code du travail ne s'y appliquent pas et il peut être conclu pour une durée de moins de douze mois si la saison de compétition s'y prête.

Un décret du 9 mai 2017 a complété le dispositif en définissant les conditions de délivrance de l'agrément permettant l'embauche des joueurs professionnels salariés ; enfin, un arrêté du 17 avril 2018 a fixé la liste des dates de début et de fin de saison de compétitions de jeux vidéo. Ces saisons durent un an.

La conclusion du groupe de travail est que le segment professionnel de l'e-sport en France est marqué par un fort potentiel mais aussi par un manque de maturité. Cela découle de la jeunesse du secteur, de la difficulté de pérenniser les modèles économiques et de rassembler les talents sur le territoire français. Pour éviter tout risque de « bulle de l'e-sport », il faut donc consolider ses bases : structurer le volet amateur pour garantir un réservoir dynamique de joueurs et de spectateurs et améliorer la gouvernance du secteur.



Déplacement du groupe de travail à la Gamers Assembly de Poitiers

2. L'e-sport amateur : la massification de la pratique reste à construire

a) *Un public mais un manque d'infrastructures*

Selon le baromètre 2018 de France Esports, remis au secrétaire d'État chargé du numérique, près de 2 millions de personnes seraient pratiquants d'e-sport en France, soit 5 % des internautes.

Pourtant, à la différence de la pratique amateur du sport, peu de clubs se constituent avec un objectif compétitif. Les joueurs font de la compétition chez eux, sur une base individuelle ou en équipe, constituée selon les affinités. Les lieux de l'e-sport restent à se développer.

En revanche, si un réseau de petits clubs permanents reste à tisser, les événements ponctuels ne manquent pas. La France est en première ligne en Europe pour mettre en place des tournois d'envergure, grâce à la mobilisation de territoires qui ont su y voir un réel atout d'attractivité. Par exemple, la métropole du Grand Poitiers ou la région Occitanie ont choisi d'affecter des ressources durables et de construire des partenariats structurants avec des organisateurs de compétitions ou d'événement e-sportifs. La Gamers Assembly, organisée par Futurolan à Poitiers, est ainsi le principal événement du secteur. Il a lieu tous les ans et a attiré, en avril 2019, plus de 2 500 joueurs, 450 bénévoles et 25 000 visiteurs.

b) *Un système de formation à élaborer*

L'e-sport professionnel a besoin d'un réservoir de talents, qui débutent dans les circuits amateurs, se forment et se professionnalisent. C'est aujourd'hui un point noir de l'e-sport : il n'existe pas de filière de formation clairement identifiée, permettant de repérer les futurs champions ou, au contraire, d'avertir au bon moment les bons joueurs qui n'auront, cependant, jamais l'envergure pour passer pro. De telles filières passent par un réseau dynamique de clubs dans toutes les régions de France, comme les développements précédents le rappellent. Il convient également de renforcer l'offre de formation à destination des jeunes souhaitant faire carrière, afin de conserver leur potentiel en France.

Si des écoles de formation à l'e-sport professionnel se créent actuellement, avec une efficacité diverse, il faudra trouver le moyen de les réguler pour garantir la qualité de leur formation, l'apprentissage de bonnes pratiques, d'une indispensable hygiène de vie et d'une inclusion des parents à toutes les étapes de la professionnalisation.

De même, il n'est pas incongru d'imaginer le déploiement de cursus e-sport-études, dans des conditions encadrées, proches des prérequis des filières sport-études traditionnelles.

c) *Une réflexion sur la gestion de la propriété intellectuelle liée aux jeux*

L'e-sport amateur n'a, par définition, pas les moyens de payer l'octroi de licences coûteuses auprès d'éditeurs qui, de surcroît, n'ont pas les moyens de traiter les demandes qui leur parviennent. De fait, aujourd'hui, beaucoup de petits tournois, de petites rencontres ou de compétitions locales se déroulent dans un cadre mal circonscrit juridiquement. Cette difficulté est vécue d'abord par les organisateurs, qui préféreraient sans aucun doute un accord clair des éditeurs de jeu, sans contrainte démesurée et décourageante. Rappelons que la Gamers Assembly, qui dispose certes de réels moyens et d'une réelle envergure internationale, accueille 21 jeux. C'est autant de codes de conduite à respecter, avec des consignes parfois contradictoires d'un éditeur à un autre ! Les organisateurs d'événements locaux ne peuvent pas suivre.

Pour Ubisoft, dans une note adressée au groupe de travail, le sujet est clairement identifié : « nous sommes pleinement conscients que l'essor rapide de l'e-sport nécessite d'établir un système simplifié d'attribution des licences. Aussi, les éditeurs travaillent actuellement activement à définir des règles claires d'attribution de ces licences, en fonction des situations rencontrées. Nous avançons aussi rapidement que possible dans ce contexte pour répondre aux enjeux actuels du secteur ».

Le groupe de travail parvient aux mêmes conclusions, d'autant plus qu'un tel système serait « gagnant-gagnant ». Les événements locaux d'e-sport seraient juridiquement sécurisés tandis que

les éditeurs pourraient profiter des externalités positives liées à l'utilisation de leur jeu dans une grande variété de tournois, opens, masters ou championnats départementaux.



Audition du groupe de travail

3. La gouvernance de l'e-sport en France : plus de ressources, plus de responsabilités

a) La création de France Esports

Sous l'impulsion de la secrétaire d'État chargée du numérique, Axelle Lemaire, et de la mission parlementaire du sénateur Jérôme Durain et du député Rudy Salles (*E-sport, la pratique compétitive du jeu vidéo*, mars 2016), la France s'est dotée d'une structure de gouvernance du secteur e-sport : l'association France Esports, créée le 26 avril 2016.

France Esports présente déjà un bon bilan : être en mesure de faire dialoguer toutes les composantes du secteur, grâce à une gouvernance tripartite permettant de prendre en compte les intérêts de chacun : le collège des joueurs ; le collège des promoteurs (organisateur de tournois, clubs, médias, opérateurs et équipementiers) ; le collège des créateurs-éditeurs, rassemblant les ayants droit des jeux.

b) Les défis à affronter

France Esports est cependant confrontée à de nombreux défis. Le premier est celui de la professionnalisation : actuellement une association dotée d'un budget réduit, elle ne dispose pas des moyens de promouvoir efficacement la pratique de l'e-sport dans tous les territoires, ni celle d'être un bon partenaire institutionnel de toutes les parties prenantes au service du développement de l'e-sport.

Ensuite, France Esports doit trouver le moyen d'améliorer sa gouvernance pour faire face à la

montée en charge des missions que l'État pourrait lui confier dans un sens favorable au développement de l'e-sport en France. A cette fin, le groupe de travail émet plusieurs propositions qui iraient dans le sens de confier à France Esports de réelles responsabilités publiques, de réels moyens, en contrepartie de charges de service public accrues et engageante.

Certes, France Esport ne sera jamais une fédération sportive et n'aura pas l'ambition de le devenir. Toutefois, il faut pouvoir tirer le meilleur de ce modèle et l'adapter au contexte de l'e-sport : organiser un véritable réseau territorial d'associations, diffuser les bonnes pratiques, homologuer les événements, bref : sortir l'e-sport de sa phase de jeunesse et l'accompagner dans un développement mature et pérenne.

L'exemple de la KeSPA en Corée du Sud

Association privée agréée par le ministère de la culture, des sports et du tourisme, la KeSPA a été fondée en 1999 avec l'apparition des premiers joueurs professionnels.

Elle a pour mission l'organisation des compétitions (la LCK par exemple, compétition nationale sur le jeu League of Legends mais suivie internationalement en raison de la qualité des équipes du pays), la désignation des équipes et des jeux autorisés et la gestion des droits de diffusion, mais également l'adoption des règles relatives à la pratique de l'e-sport et sa promotion auprès de la population.

L'e-sport est régi en Corée par une loi du 17 février 2012, amendée le 3 février 2016, dont l'objectif est d'organiser le développement de l'industrie en impliquant les structures d'e-sport, les entreprises, les médias et les universités. La loi encourage aussi le renforcement des échanges internationaux.

La KeSPA, en première ligne en tant qu'instance représentative et intermédiaire entre les acteurs publics et privés, suggère régulièrement des évolutions législatives, lorsqu'elle souhaite par exemple redéfinir les disciplines considérées comme e-sportives ou le format des compétitions officielles.

Source : Service économique de l'ambassade de France en Corée du Sud

RECOMMANDATIONS

Sur la structuration de l'écosystème de l'e-sport

- (1) Confier à France Esports de nouvelles missions pouvant prendre la forme de charges de service public pour :
 - a. 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 ;
 - 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.

Sur l'évolution du cadre réglementaire applicable aux joueurs e-sportifs

- (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 ;
- (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 e-sport ;

- (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 ;
- (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.
- (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.
- (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).

Sur le développement de la pratique professionnelle du jeu vidéo en compétition

- (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.
- (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.
- (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 % ;

- (13) Encourager les collectivités territoriales partenaires d'événements e-sportifs à prendre à leur charge la garantie des *cash-prizes*, afin de préserver les organisateurs d'une mise sous séquestre des gains peu compatible avec une trésorerie limitée.

Sur l'organisation d'une filière « amateur » du jeu vidéo en compétition

- (14) Assurer la structuration territoriale, à échelon a minima régional, d'associations représentatives de la pratique du jeu vidéo en compétition, dont France Esports serait la tête de réseau ;
- (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 ;
- (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 *cash-prize*), 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.

En conclusion, le groupe de travail note que nous sommes au début d'une époque : celle qui ouvre enfin ses portes au développement de l'e-sport en France. Encore faut-il saisir toutes les opportunités de développer ce secteur dans notre pays, plutôt que de le voir s'épanouir à l'étranger. La structuration économique de cet écosystème ne pourra être que bénéfique. Ainsi, l'évolution du secteur est à suivre de près, mais aussi à évaluer avec précision : il est aujourd'hui compliqué de récolter et d'analyser des données fiables sur l'e-sport. Enfin, le groupe de travail se conclut sur une ouverture : l'e-sport est aujourd'hui indissociable de « l'e-sportainment », qui est la médiatisation de pratiques ludiques de jeux vidéo sur des chaînes de streaming (Youtube, Twitch). Aujourd'hui, les influenceurs qui évoluent sur ces plateformes sont aussi célèbres que les e-sportifs professionnels, et souvent encore plus jeunes. Cela constituerait un utile sujet d'étude pour l'avenir.

Pour consulter la vidéo de la présentation en commission :

<http://videos.assemblee-nationale.fr/commissions.affaires-economiques-commission>

Juillet 2019

ANNEXE 1 : LISTE DES PERSONNES AUDITIONNÉES

Direction Générale des Entreprises (DGE)

Mme Christel Fiorina
Mme Chloé Borie

Ministère des sports

M. Laurent Letailleur

France Esports

M. Stephan Euthine
M. Nicolas Besombes
M. Emmanuel Martin

ESL France

M. Désiré Koussawo
M. Vincent Marty

Armateam

M. Remy Chanson

Team Vitality

M. Nicolas Maurer

Futurolan

M. Fabien Bonnet

Association Same Blood Esport

M Paul Brizard
Mme Angelina Deleger

Mon Club Esport

M. Romain Sombret

KnoXx

M. Jean-Louis Boyer

Grand Poitiers

M. Bruno Pinzauti
M. El Mustapha Belgsir

Solary

Mme Iris Elbazis
M. Sébastien Vergès

Ubisoft

M. John Parkes
Mme Virginie Gringarten
Mme Marie-Sophie de Waubert

Riot Games

M. Guillaume Rambourg

Women in games

Mme Floriane Zini
M. Alex Carreté

OG esport

M. Xavier Oswald

M. Arnaud Rogerie, auteur de *In e-sport we trust*

M. Jérôme Durain, sénateur

ANNEXE 2 : LISTE DES CONTRIBUTIONS

Fédération français du jeu vidéo

M. Franck Fontaine

GameHer

Mme Ophélie Allasseur

ANNEXE 3 : LISTE DES DÉPLACEMENTS DU GROUPE DE TRAVAIL

Level 256 (Paris)

Gamers Assembly (Poitiers)

Gamers Assembly : Occitanie Edition
(Montpellier)