



15ème législature

Question N° : 12934	De M. Stéphane Trompille (La République en Marche - Ain)	Question écrite
Ministère interrogé > Numérique		Ministère attributaire > Numérique
Rubrique > sports	Tête d'analyse >Compétitions « e-sport »- Développement du e- sport	Analyse > Compétitions « e-sport »- Développement du e-sport.
Question publiée au JO le : 02/10/2018 Réponse publiée au JO le : 07/05/2019 page : 4327 Date de changement d'attribution : 02/04/2019		

Texte de la question

M. Stéphane Trompille attire l'attention de M. le secrétaire d'État, auprès du Premier ministre, chargé du numérique, sur l'enjeu économique que représentent les compétitions de « e-sport ». Le e-sport a pris une forte ampleur ces dernières années, y compris dans l'Hexagone. 600 joueurs se sont ainsi affrontés les 8 et 9 septembre 2018, à l'occasion d'un tournoi organisé autour de trois jeux-vidéos multi-joueurs. La compétition s'est tenue au centre des congrès de Metz, réunissant quelques 15 000 spectateurs. Plus d'un million d'autres spectateurs ont pu suivre la compétition en ligne. Plus qu'un fait de société, le « e-sport » constitue désormais un véritable secteur économique à part entière. Selon le ministère de l'économie et des finances, ce secteur aurait généré 22 millions d'euros de recettes pour l'année 2017, hissant la France au troisième rang européen après la Suède et la Russie. Ce succès peut s'expliquer par l'influence des joueurs de renommée nationale et internationale qui diffusent et commentent des parties sur des plateformes telles que YouTube ou Twitch devant de larges audiences. L'essor de ce secteur a été intégré aux logiques du secteur privé. Outre l'émergence d'écoles de « e-sport » qui forment des futurs joueurs et coachs professionnels, des équipes sous la forme d'associations et ayant recours au *sponsoring*, réunissent les meilleurs acteurs mondiaux de la discipline. De plus en plus de marques s'associent à ces équipes et plus largement, aux compétitions de « e-sport ». C'est notamment le cas d'entreprises telles que Coca-Cola qui sponsorise les compétitions de cinq éditeurs de jeux différents, ou bien de Samsung qui a prêté son nom à une équipe coréenne évoluant dans les championnats du monde du jeu vidéo *League of legends*. Au-delà du statut des joueurs professionnels, récemment reconnu à travers la loi pour une République numérique, les compétitions de jeux vidéo se développent dans un relatif vide juridique, ne favorisant pas le développement de ce type d'événements. Il lui demande ainsi comment le Gouvernement entend encourager cette discipline sur le territoire.

Texte de la réponse

Dans le prolongement du renouveau du jeu vidéo en France, l'e-sport est une discipline qui connaît un engouement très fort sur tout le territoire. Plusieurs événements nationaux ont récemment battu des records d'affluence. A titre d'exemple, l'édition 2018 de la Gamer Assembly, qui s'est déroulée à Poitiers, a accueilli plus de 23 visiteurs. La Dream Hack a quant à elle attiré plus de 10 000 visiteurs en trois jours pour son édition 2018 à Tours. Ainsi, la France acquiert le statut de haut lieu de la scène e-sportive mondiale. En témoignent l'accueil de la finale européenne de League of Legends, en septembre 2017 à Paris-Bercy et du premier tournoi international de mi-saison de League of Legends du 18 au 20 mai 2018 au Zénith, événements qui ont fait salle comble. Paris



accueillera d'ailleurs la finale des championnats du monde de League of Legends en 2019. La France compte une communauté active et importante de passionnés d'e-sport, amateurs ou pratiquants occasionnels ainsi qu'un vivier de professionnels de très haut niveau, qui appartiennent à l'élite mondiale. L'Etat, notamment le ministère de l'économie et des finances, soutient activement cette discipline. Dès 2016, pour accompagner la croissance du secteur, un cadre législatif sécurisant l'organisation des compétitions professionnelles comme amateurs et le statut de joueur professionnel a été mis en place. L'article 101 de la loi pour une république numérique, promulguée le 7 octobre 2016, dote en effet toutes les compétitions de jeux vidéo physiques d'un statut officiel. Un souci particulier est apporté à la protection des e-sportifs mineurs, que ce soit en termes de participation aux compétitions et de mise en dépôt des récompenses monétaires perçues dans ce cadre. Aussi, un socle légal et réglementaire solide existe pour encadrer les compétitions d'e-sport en France. A l'écoute des acteurs de la discipline, l'Etat, réfléchit actuellement à une meilleure organisation de l'écosystème amateur de l'e-sport aux niveaux national et régional. Le service de l'économie numérique (SEN) de la direction générale des entreprises (DGE) travaille sur ce sujet avec les parties prenantes, notamment l'association France e-sports. Les questions d'encadrement de la pratique amateur, de formation des éducateurs, d'équilibre physique et physiologique des pratiquants, d'addiction et de mixité sont évoquées. La carrière du e-sportif professionnel, sa formation et sa reconversion sont également étudiées. Enfin, les mesures pour renforcer l'attractivité du territoire français dans l'accueil de grands événements e-sportifs et dans l'implantation d'équipes d'envergure nationale et internationale font également partie des axes de réflexion privilégiés.