

15ème législature

Question N° : 3526	De M. Régis Juanico (Nouvelle Gauche - Loire)	Question écrite
Ministère interrogé > Sports		Ministère attributaire > Sports
Rubrique > jeux et paris	Tête d'analyse > Statut des compétitions de jeux vidéo	Analyse > Statut des compétitions de jeux vidéo.
Question publiée au JO le : 05/12/2017 Réponse publiée au JO le : 19/06/2018 page : 5389		

Texte de la question

M. Régis Juanico attire l'attention de Mme la ministre des sports sur le statut des compétitions de jeux vidéo. Prenant l'exemple que ce qui a été fait en Corée du Sud, plusieurs organismes tels qu'une fédération internationale de l'e-sport (International e-sport fédération, IeSF) et une fédération française des jeux vidéo en réseau (FFJVR) demandent que les compétitions de jeux vidéo soient considérées comme un sport. La FFJVR se donne par exemple pour missions d'organiser les championnats de France et de sélectionner les équipes de France à la manière des fédérations sportives. Il existe également une fédération française des jeux vidéo (FFJV) qui abrite des ligues de jeux vidéo comme la ligue française de football virtuel ou la ligue des sports mécaniques virtuels. Si le secteur tend à s'organiser autour de fédérations à l'instar du mouvement sportif, le caractère d'activité physique, indispensable pour définir une activité sportive, manque à de très rares exceptions près aux jeux vidéo aujourd'hui proposés. Dans la mesure où la pratique des jeux vidéo n'apporte pas les mêmes bienfaits que la pratique sportive, il souhaiterait savoir quelle réponse le Gouvernement entend apporter à la demande de création d'une fédération française de sport électronique.

Texte de la réponse

Quoique l'organisation des compétitions de « e-sport » et l'existence de fédérations aux niveaux national et international présentent quelque analogie avec l'organisation sportive, la question de la reconnaissance de cette pratique comme une activité physique et sportive fait toujours débat et n'a pas été tranchée. Par ailleurs, la compatibilité de cette activité avec les politiques publiques portées par le ministère des sports en matière de promotion de l'activité physique comme enjeu de socialisation et vecteur de lutte contre la sédentarité et certaines maladies chroniques, doit également être interrogée. Le manque de recul sur l'impact du e-sport sur la santé pose question. Dans ces conditions, et dans l'attente d'éléments susceptibles de faire évoluer son positionnement actuel, la ministre des sports n'a pas souhaité, à ce jour, s'engager dans une reconnaissance du e-sport comme activité sportive en tant que telle. Cependant, l'e-sport demeure une activité économique à fort potentiel de revenus et de communication, pour les fédérations sportives notamment, qu'il faut prendre en compte. De même, ses codes doivent être une source d'inspiration pour l'ensemble du mouvement sportif. Le ministère des sports travaille ainsi avec la direction générale des entreprises pour lancer à la rentrée des ateliers pour : évaluer la réalité du marché français (volet industriel) ; réfléchir à des ajustements législatifs nécessaires ; favoriser l'attractivité de la France pour l'accueil de compétitions dites de gaming ; optimiser les externalités positives en matière d'inclusion sociale prenant en compte les messages liés au sport-santé.