



**HAL**  
open science

# LA QUALIFICATION JURIDIQUE DE L'E-SPORT

Michel Boudot, Marianne Faure-Abbad

► **To cite this version:**

Michel Boudot, Marianne Faure-Abbad. LA QUALIFICATION JURIDIQUE DE L'E-SPORT. Gaylor Rabut, Morgane Reverchon-Billot. Les enjeux juridiques de l'e-sport, PUAM, 2017, 978-2-7314-1070-9. hal-01925756

**HAL Id: hal-01925756**

**<https://hal.science/hal-01925756>**

Submitted on 17 Nov 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## LA QUALIFICATION JURIDIQUE DE L'E-SPORT

---

*Michel BOUDOT*<sup>1</sup>

*Marianne FAURE-ABBAD*<sup>2</sup>

**Typicité légale vs Clause générale.** – La qualification juridique du *e-sport* suppose la détermination de critères de qualification sur trois niveaux : 1°/ ce que ce sont des activités physiques ; 2°/ ce qui est du sport ; 3°/ ce que le *e-sport* a de sportif. Ces critères obéissent à une double échelle :

La première est conditionnée par les types et régimes légaux spéciaux. Par typologie, la qualification juridique de sport résulte d'une taxinomie constituée à partir de critères formels posant qu'est sport ce qui est déterminé par une règle de reconnaissance externe : ou plus prosaïquement, est *sport* ce que dit la loi. La seconde échelle s'exprime par des définitions substantielles, au moyen d'une clause sémantique générale selon laquelle le sport serait une activité physique compétitive, dont le résultat est déterminé par les performances physiques des

---

<sup>1</sup> Maître de conférences, Université de Poitiers, Équipe de recherche en droit privé (EA 1230).

<sup>2</sup> Professeure, Université de Poitiers, Équipe de recherche en droit privé (EA 1230).

concurrents<sup>3</sup>, clause générale qui peut être élargie aux entraînements en vue d'une compétition (telle qu'elle se dessine à travers la jurisprudence de la Cour de cassation<sup>4</sup>), ou plus loin selon une approche fonctionnelle, aux activités physiques qui ont pour objectif l'expression ou l'amélioration de la condition physique et psychique, et le développement des relations sociales (Charte européenne du sport, Conseil de l'Europe, 1992, révisée 2001). Cette deuxième échelle est indépendante de la première, puisque la liste des sports reconnus peut compter des activités qui n'entrent pas dans la clause générale, et la clause générale comprendre des activités qui ne sont pas reconnues comme des sports.

**Droit national.** – Le droit positif français n'oppose pas typicité légale et clause générale mais les additionne faisant ainsi que la qualification juridique de sport pour une activité quelconque puisse résulter autant de sa reconnaissance par le législateur que d'une interprétation juridictionnelle ; cela signifie que les moyens rhétoriques à disposition des promoteurs de la qualification de sport pour une activité quelconque sont de deux ordres :

a) faire du lobbying politique afin de promouvoir un changement d'ordre législatif ou réglementaire, *pour* que l'activité dont ils se présentent comme les représentants, gagne la reconnaissance espérée en intégrant les types légaux de sport. Sur ce plan, l'argumentation en faveur ou contre la qualification de sport est de nature purement politique en ce sens qu'elle ne se fonde pas en droit positif, et vise *de lege ferenda* à modifier ou à restreindre la liste des types d'activités reconnues comme sportives. Pour une telle reconnaissance, les promoteurs d'une pratique quelconque peuvent s'employer dans les couloirs du ministère de la jeunesse et des sports à obtenir le label *sport*, que la pratique en cause soit un jeu de stratégie ou d'adresse ; ceci étant dit, l'agrément ministériel n'est pas toujours demandé par les représentants d'activités dont le caractère sportif ne fait pourtant pas de doute. La tutelle étatique peut ne pas être souhaitée.

b) plaider à l'occasion d'un contentieux devant le juge administratif *pour* la reconnaissance de la qualification de sport de l'activité en obtenant ainsi que la clause générale (telle que stipulée par la juridiction saisie) lui soit appliquée. Les partisans du *e-sport* ne sont pas seuls à chercher la reconnaissance sportive de leur activité, ils trouveront à leurs

---

<sup>3</sup> V. J.-M. Marmayou, « Définir le sport », Gaz. Pal. 19-21 octobre 2008, p.9. Du même auteur, « Le sport : notion juridique », Encyclopédie Droitdusport.com, étude n°106.

<sup>4</sup> Cass. 2<sup>ème</sup> civ., 4 novembre 2010, n°09-65.947, Bull. civ. II n°176.

côtés ceux de sports extrêmes, de jeux de plage, de jeux de cartes ou de cours d'école<sup>5</sup>.

La marge de manœuvre est étroite pour les activités pour lesquelles les performances physiques ne sont pas déterminantes du résultat<sup>6</sup> : car, même en l'absence de définition légale du sport posée par les articles L.131-1, le livre premier du Code du sport régit les *activités physiques et sportives*. Loin d'interpréter ce «et» de manière disjonctive, la jurisprudence comme le sens commun, a toujours considéré le sport comme une activité physique de nature particulière, méritant des règles propres.

«*Seules peuvent bénéficier d'un agrément délivré par le ministre chargé des sports les fédérations ayant pour objet l'organisation d'une activité dont le caractère de discipline sportive repose sur un faisceau d'indices incluant la recherche de la performance physique, l'organisation régulière de compétitions et le caractère bien défini des règles applicables à la pratique de cette activité*»<sup>7</sup>, ce qui n'empêche pas la Fédération française d'échecs d'être reconnue fédération sportive depuis le 19 janvier 2000<sup>8</sup> et démontre la flexibilité de l'appréhension juridique du sport qui rejoint l'ambiguïté de son utilisation sociale<sup>9</sup>.

**Situations internationales.** – À l'échelon international, la question de la qualification de sport ne se pose pas différemment malgré les apparences. La constitution d'ordre normatif international autoréférentiel dénommé *sportif* n'implique pas *ex iure* l'application de la qualification de *sport* par les autorités nationales habilitées. Autrement dit, ce n'est pas parce que l'on constitue la fédération internationale du lancer sportif de petit pois que le lancer de petit pois en compétition sera considéré comme sport. Toutefois et ce n'est pas négligeable, il n'est pas exclu que la reconnaissance de telles pratiques soit à géographie variable, puisqu'il arrive que soient érigées en sports *antiques, autochtones, folkloriques*

---

<sup>5</sup> Comme le dodgeball. (version sportive de la balle au prisonnier) qui a sa fédération française mais pas l'agrément du Ministère des sports.

<sup>6</sup> CE, 26 juillet 2006, n°285529, *Fédération française de bridge*. – CE, 9 novembre 2011, n°347382, *Fédération française de darts*, pour les fléchettes.

<sup>7</sup> CE, 3 mars 2008, n°308568, *Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisir*.

<sup>8</sup> Arrêté du 19 janvier 2000 du ministre chargé des Sports (Bulletin officiel du ministère de la jeunesse et des sports du 29 février 2000).

<sup>9</sup> V. N. Besombes, «*Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique*», Sciences du jeu [En ligne], 5 | 2016, URL : <http://sdj.revues.org/612> ; DOI : 10.4000/sdj.612 : «*Le terme "sport" est fréquemment employé de nos jours et sa signification paraît limpide. Pourtant, son utilisation révèle une étonnante confusion, puisqu'il peut à la fois désigner une partie d'échecs, un trajet à vélo pour se rendre sur son lieu de travail, un footing dominical dans le parc le plus proche, une partie de basket-ball entre amis sur un playground, un match de football professionnel, ou une finale olympique d'athlétisme. [...]. Les différentes définitions sociales données sont de rigueurs inégales, parfois contradictoires et souvent imprécises*».

*ou coutumiers* des activités physiques héritées de traditions locales<sup>10</sup>, même si dans ces cas, il s'agit plus de lancer des billes de bois écossaises que de petits légumes écossés.

**Compétition.** – Quelle que soit l'échelle adoptée, le sport est regardé comme une activité compétitive licite (ou en vue d'une compétition). Ce n'est ni une activité de pur loisir, ni une activité thérapeutique, ni une activité de socialisation, et quand bien même le sport viserait-il à détendre les pratiquants, à soigner ou à socialiser, ce ne sera pas pour obtenir le titre du plus détendu, du mieux guéri ou du plus sociable. Le sport suppose l'organisation d'un théâtre concurrentiel, où l'exercice de l'activité est évalué selon des critères posés *a priori* par des règles permettant de discriminer parmi les concurrents. C'est d'ailleurs ici un enjeu crucial de la reconnaissance étatique, puisqu'en France, seules les fédérations sportives ont le monopole de la délivrance de titres nationaux.

Si l'on regarde toutes les activités sportives comme compétitives, toutes les activités compétitives ou concurrentielles ne sont pas du sport. Loin de là. L'élection à des fonctions parlementaires, la concurrence économique, les concours de la fonction publique, les concours de chants, les prix de conservatoire, les jeux de sociétés constituent des activités compétitives où la qualification de *sportives* n'est que le fruit d'une métonymie ou d'un abus de langage. Le ballon d'or est remis au meilleur footballeur évoluant en Europe, mais ce n'est pas une compétition de football. C'est donc parmi les activités compétitives qu'il faut discriminer.

**Activité physique.** – Quelle que soit l'échelle adoptée encore, le sport qualifie une activité physique humaine. Ce n'est pas celle d'un robot ou d'un programme d'ordinateur ; le programmeur n'est pas un sportif quand bien même frapperait-il ses lignes de code à grande vitesse, au risque de s'abimer les tendons des deux mains ; il ne l'est pas parce que l'objectif de son activité, fut-elle vue comme physique, n'est pas compétitif. Donc si l'on regarde toutes les activités sportives comme des activités physiques, toutes les activités physiques ne sont pas du *sport*. Par intersection de ce qui précède, les activités physiques non compétitives : les travaux pénibles et ceux qui exigent des aptitudes physiques remarquables, les activités physiques de rééducation du corps, d'entretien ou de loisirs, les entraînements physiques en vue d'une prestation non compétitive, les performances des artistes de cirque, les performances des danseuses de cabaret, même les activités d'enseignement des sports

---

<sup>10</sup> La Fédération française de jeu de balle au tambourin par exemple.

ne seront pas considérées comme du sport. L'enseignant qui donne un cours de tennis ne fait pas du sport quand bien même son élève serait lui en situation sportive se préparant à une compétition.

De ce point de vue, les jeux vidéo de danse sont une activité physique humaine qu'on peut qualifier de sportive dès que le jeu prend une dimension compétitive ; de même, les jeux type *multiplayer online battle arenas*, *first person shooter* ou *real time strategy* engagent la motricité des doigts et poignets des joueurs qui s'entraînent à accomplir le plus d'actions possibles par minutes (APM) pour gagner en dextérité et rapidité d'exécution. Si l'on accepte de ne pas discriminer selon l'amplitude des mouvements accomplis (d'autant que l'avenir verra sans aucun doute les e-sportifs utiliser toutes les parties de leur corps pour animer leurs champions 2.0) et si l'on veut bien voir dans le nombre d'APM réalisées la manifestation d'une activité physique au service d'un jeu compétitif, ces compétitions de jeux vidéo-là pourraient bien entrer dans le monde du sport *via* la clause générale. En revanche, les jeux de cartes à collectionner (*collectible card games*<sup>11</sup>) resteront en dehors, à défaut d'activité physique qui soit déterminante du résultat recherché.

**Distinction ou amalgame.** – Parmi les activités physiques humaines et compétitives, il y a encore matière à distinguer celles dont le résultat et le classement s'opèrent de manière prépondérante, en tenant compte, ou bien des aptitudes et performances corporelles, ou bien des qualités esthétiques ou artistiques, ou bien enfin des qualités intellectuelles et psychiques.

D'un point de vue strictement linguistique, on peut stipuler que sont *sports* les premières, que les suivantes s'entendent de toute sorte de *concours d'excellence artistique (ou de beauté)*, et que les dernières sont des *jeux d'esprit*. Cela ne devrait faire de difficulté pour personne car en vérité cette tripartition s'appuie sur trois tautologies définissant des performances artistiques, mentales ou sportives. Mais d'un point de vue politique, l'adoption d'une telle tripartition, et sa transformation en catégories juridiques, implique des conséquences quant aux règles applicables aux compétitions, et au statut des participants. Les sportifs pourraient envier la fiscalité des intermittents, les joueurs de belote les facilités accordés aux boulistes en matière de visa, et les jeunes artistes-interprètes la protection sociale des sportifs de haut niveau. On trouvera dans chacun des régimes des avantages particuliers.

**Nouvelles activités.** – L'apparition de nouvelles activités par définition atypiques, ou la transformation de celles existantes, interrogent

---

<sup>11</sup> CCG.

les catégories juridiques et les types spéciaux positifs. Lorsqu'une qualification est perçue par les promoteurs de l'activité nouvelle comme dessinant le meilleur régime juridique, il est naturel que ceux-ci s'efforcent de faire coïncider la définition de leur activité et la qualification recherchée. Quand le *sport* est la qualification désirée, l'argumentation des nouveaux sportifs se déploie sur deux fronts : l'amalgame et la rhétorique analogique.

L'amalgame consiste à dissoudre les catégories existantes et fondre les distinctions entre activités physiques ou entre activités compétitives. Au lieu de cumuler les critères de qualification, ils sont rendus alternatifs. Le procédé manque de subtilité, mais c'est ainsi que l'on peut plaider en faveur d'une pratique compétitive dénommée *sport*, sans que le physique ne soit déterminant de la performance. La rhétorique analogique consiste à identifier un type existant et à justifier d'appliquer à l'activité nouvelle le régime de ce type. Le terme « sport » est alors accompagné d'épithètes qui le qualifient : il existe par exemple une association internationale des sports de l'esprit qui organisent les jeux mondiaux des sports de l'esprit<sup>12</sup>.

**Analogie avec les échecs.** – Le discours promotionnel du *e-sport* utilise l'analogie avec les échecs. Ce jeu de guerre miniature partage avec les sports traditionnels et le *e-sport* sa pratique compétitive. L'argument est symboliquement fort : si les échecs, dont le caractère de jeu intellectuel et stratégique ne sera discuté par personne, sont vus par l'autorité administrative comme une activité justifiant l'agrément de la Fédération française d'échec au titre des associations sportives<sup>13</sup>, alors un argument puissant existe pour reconnaître dans les *e-sport* des pratiques sportives. La guerre miniaturisée et théâtralisée par les échecs l'est aujourd'hui par des jeux vidéo de stratégie. Les échecs sont au bois d'ébène ce que World of Warcraft est à l'écran plasma. « *L'intelligence du jeu. L'émotion du sport* » peut-on lire sur la bannière d'accueil du site de la Fédération française d'échecs ; un slogan qui sied évidemment bien au plus grand nombre de jeux de *e-sport* nécessitant stratégie et intelligence de jeux et suscitant dans le public et chez les commentateurs autant d'émotions comparables aux sports traditionnels.

Les arguments dirigés contre la reconnaissance des échecs comme un sport sont d'ailleurs les mêmes que ceux élevés contre l'appartenance au sport de la pratique compétitive des jeux vidéo (insuffisance d'activité

---

<sup>12</sup> Échecs, dames, bridge, go.

<sup>13</sup> Arrêté du 27 janvier 2005 portant agrément d'associations sportives, JORF, 8 févr. 2005, n°32, p.2117. La Fédération française d'échecs étant maintenant une fédération sportive agréée par l'État, les clubs qui y sont affiliés sont considérés comme agréés par l'État du seul fait de cette affiliation (art. L.121-4 C. sport).

physique<sup>14</sup>, interaction limitée du corps et de l'espace...); à l'inverse les arguments avancés *pour* les échecs sportifs rejoignent aussi ceux des défenseurs de *e-sport* : il faut de l'endurance car les parties peuvent durer de longues heures, une bonne préparation physique, une hygiène de vie afin de placer les performances du joueur au meilleur niveau. Si les échecs sont du sport, pourquoi le jeu vidéo en compétition ne le serait-il pas ? Mais l'argument se dilue rapidement tant il ouvre d'autres analogies : et le bridge<sup>15</sup> ? et le paintball<sup>16</sup> ? et la belote ?

**Une activité sportive par la forme ?** – Mais qu'importerait finalement la définition ontologique du sport, les échecs sont un sport puisque leur fédération nationale est reconnue comme une fédération sportive ; cette qualité reconnue à la FFE donne aux échecs la qualification de sport comme une société commerciale produit des actes qualifiés de commerciaux indépendamment de leur objet. Mais l'argument ne vaut pas, aujourd'hui<sup>17</sup>, pour le *e-sport* qui n'est pas structuré en fédération ; pour autant l'encadrement débuté avec la loi pour une République numérique pourrait bien augurer d'une évolution vers une organisation différente<sup>18</sup>.

**Les jeux vidéo compétitifs.** – Pour obtenir la reconnaissance fédérale et les avantages juridiques du statut, comme la gratification morale et éthique véhiculée par l'image du sport, les promoteurs du *e-sport* ont adopté une conception étendue du sport, naturellement. Puisqu'ils défendent une activité atypique avec laquelle la clause générale ne coïncide pas, du moins pas de manière évidente pour tous les jeux vidéo, ils utilisent l'amalgame pour affirmer que le critère compétitif suffit à qualifier de sportives les rencontres de jeux vidéo.

On peut décomposer l'argument ainsi : une activité physique de loisirs devient sportive lorsque le pratiquant se place en situation de

<sup>14</sup> V. l'arrêt fort argumenté du Conseil d'État de Belgique, n°223-400 du 6 mai 2013 opposant la Fédération échiquienne francophone de Belgique et le Gouvernement de la Communauté française qui avait pris un arrêté confirmant la décision de ne pas la reconnaître comme fédération sportive : « *les exercices cérébraux tels que les échecs ne constituent pas une pratique sportive puisqu'ils ne nécessitent aucun effort physique* ».

<sup>15</sup> CE, 26 juillet 2006, n°285529, *Fédération française de bridge*, rejetant la demande de la fédération pour que soit annulée la décision du ministre de la jeunesse, des sports et de la vie associative refusant son agrément.

<sup>16</sup> CE, 13 avril 2005, n°258190, *Fédération de paintball sportif*, confirmant la décision implicite de rejet du ministre chargé des sports de la demande tendant à la délivrance de l'agrément.

<sup>17</sup> V. R. Salles et J. Durain, *E-sport. La pratique compétitive du jeu vidéo*, Rapport intermédiaire, mars 2016, proposition n°8, p.38.

<sup>18</sup> Comme le souhaitent les auteurs du rapport intermédiaire qui encouragent à l'avenir « *un rapprochement institutionnel avec le monde du sport* » (p.3).

compétition ou d'entraînement en vue d'une compétition. La compétition est un critère objectif, mais l'entraînement est entièrement subjectif, de sorte que l'activité devient sportive par la seule volonté ou le seul sentiment de celui qui s'entraîne. Autrement dit, c'est le point de vue interne qui fait le sportif et le sport. En revanche, ce qui est constant, c'est l'activité physique ; ce critère n'est donc pas déterminant de la qualification entre activité physique de loisir et activité sportive, puisque c'est la compétition qui fait le sport. En somme, une activité quelconque, pourvu qu'elle soit physique, devient sport quand elle est compétitive<sup>19</sup>. Mais là où l'amalgame joue à plein, c'est que ce sont les règles du jeu et de la compétition qui distribuent la part de la performance corporelle, intellectuelle ou artistique. Il y a bien des sports plus physiques que d'autres, mais les sports ne deviennent pas physiques en compétition ; avec le *e-sport*, le critère de la performance physique posé pour tous *a priori*, ne le serait que pour quelques-uns. Les jeux de cartes à collectionner ne requièrent par exemple aucune capacité physique particulière ; ces jeux se singularisent aussi par la part importante de l'aléa sur la stratégie dans les résultats.

**Le *e-sport* chasse-t-il l'aléa ?** – La qualification de sport pour les jeux vidéo compétitifs achoppe parfois sur la question du hasard, de la part de chance. Les sportifs savent qu'il leur faut compter avec les coups du sort<sup>20</sup>, mais cette part de l'aléa dans la pratique sportive ne prédomine jamais car précisément l'art du sportif est aussi d'intégrer les éléments extérieurs perturbateurs dans sa réflexion et sa pratique pour opter pour le geste qui, dans les conditions de jeu, sera le plus efficace.

Dans un jeu vidéo compétitif, le rapport à l'aléa est-il identique ? Selon les auteurs du rapport intermédiaire « *la part du hasard dans les matchs et compétitions est faible, de l'ordre de celle constatée dans une compétition sportive (choix du côté du terrain, état physique et mental des participants)* »<sup>21</sup>.

Pourtant le secteur des jeux vidéo compétitifs embrasse des jeux pour lesquels la part du hasard paraît plus importante. Dans le jeu *Hearthstone*, qui a son championnat du monde, le poids donné au hasard ou à la chance est fort et des controverses naissent sur la part du *skill* ou *Random Number Generator*, ie de l'aléa dans les victoires des joueurs.

---

<sup>19</sup> À défaut de compétition, le sentiment de « faire du sport » ne croquera pas nécessairement l'appréhension juridique du sport. Il peut finalement en être du jeu vidéo comme de la danse : il devient sportif lorsqu'il s'exerce en compétition ; le jeu vidéo reste un jeu et la danse reste un art, mais l'exercice compétitif du jeu vidéo et de la danse confère leur dimension sportive (V. les règlements techniques et sportifs édictés par la Fédération française de danse pour les championnats qu'elle organise : danse sportive, danse classique, danse jazz, rencontres chorégraphiques...).

<sup>20</sup> S. Zearo, « *L'aléa ne chasse point le sport* », Cah. dr. sport n°9, 2007, p.114.

<sup>21</sup> R. Salles et J. Durain, *op. cit.*, p.12.

**Les e-sports parmi les jeux vidéo.** Pour réduire les paralogismes de l'argumentation promotionnelle, il faudrait pouvoir distinguer selon les jeux vidéo ceux qui aujourd'hui ou dans le futur, pourraient être qualifiés de *e-sports* pour passer la rampe du *Code du sport* et ceux qui resteraient de simples divertissements cantonnés au *Code de la sécurité intérieure*. Ce tri se verrait probablement qualifié d'arbitraire, mais il est évident aujourd'hui que ce n'est pas cette voie discriminante que souhaitent emprunter les promoteurs d'une fédération unique de *e-sport*, d'une part, parce que leur discours tire sa force d'une unité marketing alliant de nombreux opérateurs à la recherche d'un modèle de développement économique, et d'autre part, parce que le *e-sport* regroupe quantité de pratiques différentes, dont les règles évoluent sans cesse au gré des mises à jour et des éditions successives des programmes de jeu. Politiquement, il serait contre-productif de ne chercher à faire labelliser que certains *e-sports*, pour les figer dans des règles stables c'est-à-dire en les confiant à des *Boards* fédéraux conservateurs.

Pourtant, le rapport parlementaire intermédiaire *Le e-sport, la pratique compétitive du jeu vidéo* s'appuie sur une classification des jeux vidéo organisée par principes de jeu, et dénotant les capacités exigées des joueurs<sup>22</sup>. Sont recensées ainsi sept catégories de jeux : simulations sportives, jeux de stratégie en temps réel<sup>23</sup>, arènes multi-joueurs<sup>24</sup>, jeux de tir à la première personne<sup>25</sup>, jeux de combat, jeux de cartes à collectionner<sup>26</sup> et enfin jeux de danse.

Les jeux exigeant des aptitudes purement physiques apparaissent finalement très à la marge : seuls les jeux de la catégorie « jeux de danse »<sup>27</sup> se réfèrent exclusivement à des capacités physiques (agilité, endurance physique et coordination corporelle) ; ces qualités y déterminent seules le résultat de la compétition puisque le joueur « *marque des points en fonction de la qualité de sa performance qui est mesurée à l'aide d'une caméra ou d'autres dispositifs détectant les mouvements* »<sup>28</sup>. Ces jeux vidéo de danse organisés en compétition pourraient entrer assez facilement dans la clause générale autorisant la qualification de sport ; d'autant plus qu'à la différence de la danse de compétition, les logiciels de ces jeux ne mesurent pas les qualités artistiques du joueur de danse vidéo<sup>29</sup> : il sera d'autant mieux évalué qu'il reproduira parfaitement la

---

<sup>22</sup> R. Salles et J. Durain, *op. cit.*, p.4 et s.

<sup>23</sup> RTS : *real Time Strategy*.

<sup>24</sup> MOBA : *multiplayer on line battle arenas*.

<sup>25</sup> FPS : *first person shooter*.

<sup>26</sup> CCG : *collectible card games*.

<sup>27</sup> Consistant à « *danser devant l'écran, selon un rythme et/ou une chorégraphie imposée* ».

<sup>28</sup> R. Salles et J. Durain, *op. cit.*, p.13.

<sup>29</sup> Du moins dans les phases qualificatives car lors des compétitions avec public, le règlement ajoute généralement une note artistique distribuée par un jury qui s'ajoute au *scoring* du jeu.

chorégraphie imposée, là où le danseur brillera davantage s'il met sa technique au service de son interprétation.

Aucune des capacités répertoriées pour les jeux de danse (agilité, endurance physique et coordination) ne se retrouve dans les six autres catégories de jeu. Les capacités identifiées par cette classification sont pour trois des catégories de nature physique (habileté, réflexe et rapidité d'exécution) mais pour quatre d'entre elles de nature intellectuelle (capacité à jouer en équipe, réflexion, intelligence de jeu et stratégie). La catégorie des jeux de cartes n'exige aucune capacité physique, uniquement de la stratégie et de la réflexion : les CCG, déjà atypiques par la dominance de l'aléa sur la stratégie dans les résultats, se singularisent encore par leur indifférence aux capacités physiques des joueurs. La part de l'aléa combinée à l'absence d'activité physique déterminante du résultat conduit à exclure les CCG de la catégorie des activités sportives ; et pourtant ces jeux partagent avec les autres la qualification de jeux vidéo en compétition.

Il semble donc difficile de répondre à la question de la qualification juridique du *e-sport* de manière globale. Soit la pratique se revendique comme sportive au moyen d'un instrument appelé « jeu vidéo » et sera qualifiée de *sport* (pourquoi pas *e-sport*) si la performance physique détermine le résultat de la compétition, soit la pratique est déterminée par un programme informatique et sera qualifiée de « jeu vidéo ».

**Loin du sport dans la loi.** – La loi ne connaît pas formellement le *e-sport* mais le Code de la sécurité intérieure régit les compétitions de jeux vidéo depuis la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016, dans le titre consacré aux jeux de hasard, aux casinos et aux loteries<sup>30</sup> ; l'appréhension légale du *e-sport* est donc loin du sport quant aux sources de sa réglementation. Mais ce peut n'être qu'une première étape car il était urgent pour le développement économique du secteur de sortir la compétition de jeux vidéo de la catégorie des loteries interdites.

L'article L.322-2 du Code de la sécurité intérieure interdit les loteries définies comme « toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé par l'opérateur de la part des participants » et, depuis la loi Hamon du 17 mars 2014, « cette interdiction recouvre les jeux dont le fonctionnement repose sur le savoir-faire des joueurs »<sup>31</sup>. La somme des deux textes faisait tomber les compétitions de jeux vidéo dans le champ de l'interdiction : l'organisation de la compétition est évidemment une manifestation offerte au public, le sacrifice financier demandé aux

<sup>30</sup> Art. L.321-8 à 11 C. séc. int.

<sup>31</sup> Art. L.322-2-1 C. séc. int.

joueurs y est quasi-systématique<sup>32</sup>, l'espérance d'un gain est un moteur de la participation et de la médiatisation de l'événement (plus du million d'euros pour certaines compétitions) et le hasard y côtoie toujours, plus ou moins, ce que le langage *e-sport* nomme le *skill*, qu'on peut traduire par la compétence du joueur dans le jeu *id est* son savoir-faire.

La loi pour une République numérique a sorti les compétitions de jeux vidéo des loteries prohibées à un certain nombre de conditions : qu'elles soient organisées en la présence physique des joueurs, que le montant des droits d'inscription et sacrifices financiers consentis par les joueurs « rapportés au coût total d'organisation de la manifestation, incluant le montant total des gains et lots proposés, n'excède pas le taux de 100 % » , sauf à pouvoir garantir le reversement de la totalité des gains ou des lots mis en jeu<sup>33</sup>. En le faisant échapper sous conditions aux loteries interdites, la loi du 7 octobre 2016 a en même temps fait entrer formellement le *e-sport* dans le titre II du Code de la sécurité intérieure *Jeux de hasard, casino, loteries. La Compétition de jeux vidéo* est donc du point de vue du Code de la sécurité intérieure, c'est-à-dire de la loi, située dans des textes<sup>34</sup> intercalés entre le Chapitre I<sup>er</sup> *Casinos* et le Chapitre II *Loteries*. Et lorsque la compétition se déroule exclusivement en ligne, elle tombe sous le coup des loteries prohibées si les critères de l'article L.322-2 sont réunis.

La seule qualification juridique positive du *e-sport* est celle qui résulte de la loi pour une République numérique : il est une « compétition de jeux vidéo » qui « confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire », dont les joueurs professionnels sont soumis au Code du travail (sauf les règles applicables au contrat de travail à durée indéterminée) ; et dont la pratique rémunérée par un enfant figure au chapitre *Enfants dans le spectacle, les professions ambulantes, la publicité et la mode* du Code du travail.

Ce peut être décevant pour les promoteurs du *e-sport* en tant que sport qui pourront n'y voir qu'une demi-mesure (sa reconnaissance comme une activité licite) ; mais c'est aussi un encouragement à penser l'avenir du *e-sport*. Dans cette réflexion, la question du monopole de la détermination des règles du jeu par les détenteurs du pouvoir *e-sportif* sera capitale et pour cela, le *e-sport* devra clarifier son rapport avec les éditeurs de logiciels.

---

<sup>32</sup> V. en ce sens (et avec des nuances) G. Rabu, « *E-sport : le législateur aux manettes* », Cah. dr. sport n°44, 2016, p.9 et s., spéc. p.10.

<sup>33</sup> Art. L.321-9 C. séc. int.

<sup>34</sup> Formant un Chapitre I<sup>er</sup> bis. *Compétition de jeux vidéo*.