



---

*Commission de la culture et de l'éducation (CULT)*

---

**2021/SPECQUES 3 (INI)**

09.05.2021

# RAPPORT

Sur la Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social et au Comité des régions relative à la reconnaissance et au cadre juridique de l'e-sport au niveau européen

(2018/2116(INI))

Commission de la culture et de l'éducation (CULT)

Rapporteur : Théo Prestavoine

## SOMMAIRE

	<b>Page</b>
EXPOSE DES MOTIFS.....	3
L'importance du sport au sein de l'Union européenne .....	3
La régulation du sport dans l'Union européenne .....	5
L'e-sport : un secteur en plein essor.....	6
L'e-sport et ses dérivés.....	6
Régulation ou autorégulation ? .....	7
L'e-sport et le domaine de la santé.....	7
PROJET DE RESOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN.....	9

## EXPOSE DES MOTIFS

En février 2021, la Commission européenne (ci-après « la Commission ») exprima son avis au travers d'une communication sur la reconnaissance et sur le cadre juridique de l'e-sport au niveau européen<sup>1</sup>. Cette communication se décline en trois axes principaux. Le premier portant sur la définition de l'e-sport, son cadre juridique dans les États Membres de l'Union européenne (ci-après « l'Union »), ainsi que certaines particularités qui l'entourent. La Commission souligne dans un second temps les enjeux relatifs à l'e-sport, notamment sa reconnaissance et sa place dans le marché intérieur de l'Union. La Commission conclut sa communication avec une feuille de route.

La présente résolution salue l'initiative de la Commission. Cependant, elle souhaite mettre en exergue les limites du texte du Commissaire sur ce qui représente son objectif premier, à savoir l'établissement d'un état des lieux de la reconnaissance de l'e-sport dans l'Union.

### **L'importance du sport au sein de l'Union européenne**

Le sport est un domaine de compétence relativement nouveau de l'Union européenne, qui est venu s'ajouter aux autres à l'entrée en vigueur du traité de Lisbonne en décembre 2009. En effet, comme le souligne l'article 6 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE), ainsi que le Conseil, le sport se devrait d'être considéré tel un domaine où l'action au niveau de l'Union appuie, coordonne ou complète les actions des États membres<sup>2,3</sup>.

Comme l'affirme l'Organisation des Nations Unies (ONU), le sport a contribué à la réalisation des objectifs du Millénaire pour le développement (OMD), et doit contribuer aux ambitions du programme de développement durable à l'horizon 2030. Le sport s'est révélé être un facteur économique important<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Proposition de communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social et au Comité des régions : relative à la reconnaissance et au cadre juridique de l'e-sport au niveau européen, Journal officiel de l'Union européenne, 10.02.2021, COM(2021) S03 final, Journal officiel de l'Union européenne.

<sup>2</sup> Résolution du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur le plan de travail de l'Union européenne en faveur du sport (1er janvier 2021 - 30 juin 2024), Journal officiel de l'Union européenne, 04.12.2020, (2020/C 419/01), disponible à <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2020:419:FULL&from=FR>

<sup>3</sup> Organisation des Nations Unies, « *Le rôle du sport dans la réalisation des objectifs de développement durable* », n.d., disponible sur : <https://www.un.org/fr/chronicle/article/le-role-du-sport-dans-la-realisation-des-objectifs-de-developpement-durable>.

<sup>4</sup> Résolution adoptée par l'Assemblée générale des Nations Unies le 25 septembre 2015, 70/1, <https://undocs.org/fr/A/RES/70/1>.

L'Union, consciente que le sport pourrait jouer un rôle dans bien des domaines, insiste sur le fait que sa promotion pourrait contribuer à la réalisation de certaines de ses priorités politiques générales, tels que l'éducation, la santé, la jeunesse, les affaires sociales, l'inclusion, l'égalité entre les femmes et les hommes, le développement urbain et rural, les transports, l'environnement, le tourisme, l'emploi, l'innovation, la durabilité, la numérisation et l'économie.

Pour rappel, les objectifs principaux du plan de travail de l'Union en faveur du sport pour la période 2021-2024 sont :

- renforcer une pratique sportive fondée sur l'intégrité et les valeurs dans l'UE ;
- renforcer la relance du secteur sportif ainsi que sa résilience face aux crises durant et après la pandémie de COVID-19 ;
- soutenir une politique sportive durable et fondée sur des données probantes ;
- accroître la participation à des activités sportives et à une activité physique bienfaisante pour la santé afin de promouvoir un mode de vie actif et respectueux de l'environnement, la cohésion sociale et la citoyenneté active ;
- grâce à une coopération intersectorielle, assurer la sensibilisation, dans d'autres domaines d'action de l'UE, à la contribution importante que le sport peut apporter, en Europe, à la croissance durable sur les plans social et environnemental, à la transition numérique, à la relance après la pandémie de COVID-19, à la résilience future ainsi qu'à la réalisation des Objectifs de Développement Durable ;
- renforcer la dimension internationale de la politique sportive de l'UE, notamment par des échanges et une collaboration avec les gouvernements et les parties prenantes en dehors de l'UE ;
- donner suite aux trois précédents plans de travail de l'UE en faveur du sport et à d'autres documents de l'UE relatifs au sport, tels que les conclusions et résolutions du Conseil;
- poursuivre l'échange de connaissances et d'expériences entre les États membres de l'UE et la Commission ;
- intensifier le dialogue et la coopération au niveau de l'UE avec le mouvement sportif et d'autres parties prenantes et institutions concernées, tant dans le domaine du sport et de l'activité physique qu'en dehors ;
- soutenir comme il convient la mise en œuvre du volet "Sport" du programme Erasmus<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Résolution (2020/C419/01) du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur le plan de travail de l'Union européenne en faveur du sport, *op. cit.*

## La régulation du sport dans l'Union européenne

Le sport reflète donc un double volet en Europe, économique d'une part, politique de l'autre, et ceci bien avant l'entrée en vigueur du Traité de Lisbonne. En effet, les États de l'Union européenne mais aussi du Conseil de l'Europe ont progressivement développé un cadre économique, juridique et politique tout au long de la deuxième moitié du XIXe siècle, et ceci jusqu'à nos jours.

En effet, en 1967, les cinq premiers coureurs du championnat du monde de cyclisme sur route refusèrent de se soumettre à un contrôle antidopage. Ces refus avaient suscité de vives préoccupations de l'opinion publique tandis que l'un des coureurs du Tour de France de 1967 décédait. En réponse, le Comité des Ministres du Conseil de l'Europe a adopté en 1967 la Résolution (67)12 relative au dopage des athlètes, premier texte international sur le dopage dans le sport<sup>6</sup>.

En 1992, les ministres européens des sports du Conseil de l'Europe adoptèrent la Charte européenne du sport destinée à fournir un ensemble de principes communs à tous les États membres du Conseil de l'Europe<sup>7</sup>. Un Fonds pour le sport a été instauré en 1978 pour les États adhérents à la Convention culturelle européenne, à la Convention européenne sur la violence et les débordements de spectateurs, à la Convention européenne contre le dopage et à la Charte européenne du sport. De manière générale, ces conventions et textes visent à lutter contre certains excès constatés dans le monde du sport, notamment la violence et le dopage<sup>8</sup>.

Il est également important de noter que le programme Erasmus+ bénéficie d'actions dans le domaine du sport. Ces actions sont en effet conçues pour lutter contre les menaces qui touchent à l'intégrité du sport ; promouvoir les doubles carrières des athlètes ; améliorer la gouvernance ; et encourager la tolérance et l'inclusion sociale.

---

<sup>6</sup> Division des Conventions du sport/Direction de la Jeunesse et du Sport & Conseil de l'Europe, « *Pour un sport sain et propre La Convention contre le dopage : Pourquoi une Convention contre le dopage sous l'égide du Conseil de l'Europe ?* », disponible à <https://rm.coe.int/pour-un-sport-sain-et-propre-la-convention-contre-le-dopage/16807314b6>.

<sup>7</sup> Sénat français, « *Plus vite, plus haut, plus fort ? L'Union européenne et le sport professionnel* », 21.06.2021, disponible à <https://www.senat.fr/rap/r12-379/r12-3792.html#:~:text=Adopt%C3%A9e%20en%201967%2C%20la%20r%C3%A9solution.adopt%C3%A9e%20le%2024%20septembre%201976>.

<sup>8</sup> *Ibid.*

## L'e-sport : un secteur en plein essor

Premièrement, comme le souligne la Commission européenne, l'e-sport se distingue des sports dits « standards » par son appartenance au domaine privé. Cependant, les similarités entre le sport et l'e-sport se doivent d'être soulignées. Comme le sport, l'e-sport se caractérise par une variété de joueurs affiliés à des équipes qui les rémunèrent en fonction de leur performance. Ces équipes s'occupent également de l'entraînement des joueurs. Concernant l'organisation de compétitions, les structures organisatrices engrangent des revenus grâce à des sponsors, recettes de billetterie et droits de diffusion d'événements en ligne ou en personne. À noter que les sponsors, comme le souligne la Commission européenne, représentent la plus grande source de financement de l'univers de l'e-sport. Enfin, les fédérations d'e-sport sont bien souvent à but non-lucratif, et essaient de coordonner les actions des acteurs de l'e-sport à différentes échelles, telles que régionales, nationales et européennes.

Deuxièmement, l'industrie du jeu vidéo est la première industrie culturelle mondiale<sup>9</sup>.

Troisièmement, l'e-sport se qualifie par la pratique compétitive du jeu vidéo, à un niveau professionnel ou semi-professionnel. Le marché européen de l'e-sport est un marché en pleine expansion. En 2018, celui-ci représentait près de 240 millions d'euros, avec une croissance de 24% depuis 2016, soit près d'un tiers du marché au niveau mondial<sup>10</sup>. De plus, l'audience européenne représentant non pas moins de 86 millions de personnes, soit une augmentation de 19 millions (+28%) par rapport aux chiffres de 2016<sup>11</sup>. L'Europe étant le troisième marché de l'e-sport, avec les États-Unis et la Chine, avec un public des plus grandissant. L'Union se doit de promouvoir ce marché lucratif.

## L'e-sport et ses dérives

Un des autres parallèles que l'on peut faire entre le sport et l'e-sport sont, malheureusement, ses dérives. Comme le souligne la Commission européenne dans sa communication, bien qu'électronique, l'e-sport est également soumis à certaines formes de dérives. Certaines de ces dérives, similaires au monde du sport, s'illustrent par des cas de dopage, de matchs arrangés, de l'utilisation de logiciels de triche, d'exploitation de « bugs », et d'autres abus. Ces « mauvaises pratiques » procurent illégitimement des avantages comparatifs à certains joueurs,

---

<sup>9</sup> Breton Johann, « *Le jeu vidéo conforte sa place de première industrie culturelle* », Les Numériques [en ligne], 23 novembre 2013 [consulté le 10 mai 2021]. Disponible sur : <https://www.lesnumeriques.com/jeux-video/jeu-video-conforte-sa-place-premiereindustrie-culturelle-n31902.html>

<sup>10</sup> Deloitte Insight, « *Let's play! The European esports market* », 2019, disponible sur : [https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/de22694-lets-play/DI\\_Lets-play.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/de22694-lets-play/DI_Lets-play.pdf), p. 4.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 6.

contraires à l'esprit du sport.

## **Régulation ou autorégulation ?**

L'e-sport ne dispose d'aucune réglementation à l'échelle européenne, mais dès lors, le réguler à l'échelle nationale ou supranationale, est-il la solution ? Bien qu'il y ait des différences sur la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport dit « standard » ou non, le Parlement reconnaît la nécessité d'encadrer cette activité. Bien que des systèmes d'autorégulations aient été mis en place, les abus persistent.

Le Parlement européen considère qu'encadrer juridiquement le domaine de l'e-sport réduirait la fraude des acteurs de celui-ci. En effet, comme le souligne explicitement la Commission, bien que des systèmes d'autorégulations et d'amendes aient été mis en place, le vide juridique entourant la question de l'e-sport ne permet pas de condamner ces pratiques, signifiant que les décisions prises concernant des abus avérés n'ont aucune valeur juridique et légale. De plus, le Parlement européen considère que l'asymétrie entre les différents systèmes de condamnation ne garantit pas un traitement équitable entre les acteurs de l'e-sport, ce qui est contre le principe de non-discrimination. Par ailleurs, la question de l'impartialité des sanctions appliquées est à soulever.

En effet, les pouvoirs disciplinaires sont bien souvent les organisateurs ou les éditeurs eux-mêmes. Cette situation, comme le souligne la Commission, peut amener à un manque d'impartialité vis-à-vis des présumés coupables d'abus, mais également vis-à-vis de leur propre personne.

De plus, encadrer l'activité qu'est l'e-sport permettrait d'assurer sécurité et garanties juridiques pour les acteurs de cette discipline. La régulation française procure en effet un cadre juridique à l'e-sport, une définition de ses acteurs, ainsi que des droits économiques et sociaux. De manière générale, et comme l'a souligné une fois encore la Commission, l'inadéquation entre l'existence de régulation et l'inconsistance entre les différentes législations nationales ont conduit à une insécurité quant au statut salarial (si existant) des joueurs de l'e-sport.

## **L'e-sport et le domaine de la santé**

Il est regrettable que la Commission n'ait pas mentionné le domaine de la santé quand il s'agit de l'univers de l'e-sport. Entre bienfaits et potentiel risques sur la santé, cette dimension ne doit en aucun cas être occultée. L'Union européenne est en effet également dotée d'une compétence d'appui dans ce domaine, comme indiqué à l'article 6 (a) du TFUE.

En effet, l'e-sport, pratiqué dans un cadre thérapeutique, pourrait ralentir le déclin des compétences lors du vieillissement et également améliorer les résultats scolaires des plus

jeunes. Les perspectives en termes de santé sont plus qu'intéressantes, puisque la pratique de jeux-vidéos permettraient de stimuler certaines zones du cerveau. Ces zones, lorsque stimulées, permettent d'accroître les capacités de concentration, d'orientation spatiale, de formation de la mémoire, et de la planification stratégique.

En revanche, pratiquer de manière excessive l'e-sport comporte également des risques. Addiction, vieillissement prématuré de la rétine, surpoids, isolement, perte de repères sont des facteurs à prendre en considération. L'Union européenne, grâce à sa compétence d'appui dans le domaine de l'éducation, pourrait également conseiller ses États membres vis-à-vis de l'adoption de bonnes pratiques et de sensibilisation à l'e-sport.

Dès lors une intervention de l'Union européenne, dans le respect de la répartition des compétences entre l'Union et les États membres, s'avère plus que souhaitable pour apporter un certain cadre juridique, économique et social vis-à-vis de l'univers de l'e-sport.

# PROJET DE RESOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN

**Au Conseil, à la Commission, au Comité économique et social et au Comité des régions**

**Sur la communication de la Commission au Parlement européen relative à la reconnaissance et au cadre juridique de l'e-sport au niveau européen**

**(2021/SPECQUES 3)**

*Le Parlement européen*

- Vu le préambule du Traité sur l'Union européenne (Traité UE),
  - Vu l'article 3 du Traité UE,
  - Vu les articles 6, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172 et 173 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne,
  - Vu sa résolution du 14 mars 2013 sur les matchs truqués et la corruption dans le sport ((2013/2567(RSP)) ;
  - Vu sa résolution du 2 février 2017 sur une approche intégrée de la politique des sports : bonne gouvernance, accessibilité et intégrité (2016/2143(INI)) ;
  - Vu sa résolution du 10 février 2021 sur l'incidence de la COVID-19 sur la jeunesse et le sport (2020/2864(RSP)) ;
  - Vu la communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions : Développer la dimension européenne du sport (COM(2011) 12 final) ;
  - Vu la résolution du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur le plan de travail de l'Union européenne en faveur du sport (1er janvier 2021-30 juin 2024) (2020/C 419/01) ;
  - Vu les Conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur l'impact de la pandémie de COVID-19 et la relance du secteur sportif (2020/C 214 I/01) ;
- A. Considérant que les relations entre l'Union européenne et ses États membres s'appuient sur de forts liens politiques, culturels, économiques et historiques ainsi que sur des valeurs communes ;
- B. Considérant que la promotion du sport dans les politiques communautaires joue un rôle dans la réalisation des priorités générales de l'Union, notamment au travers de ses dimensions sociétales, économiques, politiques et juridiques ;

- C. Considérant le sport comme un facteur de cohésion entre les États membres de l'Union européennes ainsi que ses citoyens ;
- D. Considérant l'Union européenne comme promoteur d'une plus grande équité, et d'une plus grande ouverture dans les compétitions sportives ainsi que d'une meilleure protection de l'intégrité physique et morale des sportifs, tout en tenant compte de la nature spécifique du sport ;
- E. Considérant que le sport contribue de manière active à la réalisation des objectifs du programme de développement durable à l'horizon 2030 ;
- F. Considérant que la pandémie de Covid-19 a eu un impact sévère et conséquent sur le domaine du sport, dont le report des Jeux Olympiques de Tokyo en est la preuve la plus flagrante ;
- G. Considérant que l'e-sport non pas un substitut aux sports dits « normaux », mais comme un complément à celui-ci ;
- H. Considérant l'e-sport comme part intégrante à la Stratégie Numérique pour l'Europe<sup>12</sup> par ses dimensions multiples, et notamment numériques, électroniques, innovantes, connectées et internationales ;
- I. Considérant l'e-sport comme une activité réunissant les citoyens européens, dont l'audience vis-à-vis de cette discipline est plus que grandissant, et constituait plus de 85 millions de téléspectateurs en Europe ;
- J. Considérant l'e-sport comme un secteur lucratif et en plein expansion, et qui représentait près d'un tiers du marché mondial en 2018 ;
- K. Considérant que les abus au sein des disciplines de l'e-sport au sein de l'Union européenne, comme dans le cas du sport, doivent être combattus par l'Union européenne ainsi que par ses États membres ;
- L. Considérant que les abus dans le domaine de l'e-sport sont un obstacle au bon développement de ce marché et une entrave aux respects des valeurs de l'Union ;
- M. Considérant que la pratique de l'e-sport procurerait des effets thérapeutiques aux plus jeunes comme aux plus âgés, et permettrait dès lors l'amélioration de leurs capacités de concentration ;
- N. Considérant que la régulation du marché de l'e-sport pourrait amener à une plus grande intégration du marché européen de l'e-sport, un meilleur respect des valeurs de l'Union, une forte incitation à la tolérance, à l'inclusion sociale et à une plus grande mixité ;

---

<sup>12</sup> Parlement européen, « Une stratégie numérique pour l'Europe », 03.2021, disponible sur : <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/fr/sheet/64/une-strategie-numerique-pour-l-europe>.

- O. Considérant que l'éducation permettra un développement harmonieux des pratiques de l'e-sport et limitera de potentielles pratiques abusives ;
- P. Considérant cependant que l'Union européenne et l'intégralité de ses États membres n'aient pas pris une position claire concernant l'e-sport ;
1. Salue l'initiative de la Commission européenne visant à ouvrir un débat européen ainsi qu'à définir les enjeux cruciaux et difficultés particulières entourant l'univers de l'e-sport ;
  2. Salue la volonté de la Commission européenne de jouer un rôle moteur dans l'élaboration de mesures favorables quant au bon développement de l'e-sport au niveau européen ;
  3. Regrette cependant le manque de clarté de la part de la Commission européenne vis-à-vis du domaine et de la compétence d'appui dans le domaine de la santé concernant l'e-sport, notamment les risques et bienfaits liés à sa pratique ;
  4. Critique fermement l'omission de la compétence d'appui dans le domaine de l'éducation par la Commission européenne, dimension critique lorsqu'il s'agit de sensibiliser les citoyens européens quant aux pratiques abusives de l'e-sport ;
  5. Demande une pleine reconnaissance de l'e-sport comme un sport dit « standard », ce qui dès lors apporterait une sécurité juridique, mais également économique et sociale pour les joueurs et autres acteurs constituant l'e-sport ;
  6. Invite le Conseil à réguler et harmoniser le marché de l'e-sport au sein de l'Union européenne, incluant l'utilisation des licences privées et la structure des compétitions ;
  7. Est convaincu qu'un dialogue entre les différents acteurs de l'e-sport et le législateur européen est nécessaire pour un développement et une construction durable d'un juste marché de l'e-sport ;
  8. Salue la position de la Commission européenne quant à l'intégration de l'e-sport dans le cadre du programme Erasmus+, ce qui renforcerait les liens culturels entre les citoyens européens ;
  9. Rappelle que l'Union européenne se doit d'assurer et contribuer à la promotion des enjeux européens du sport, tout en tenant compte de ses spécificités, de ses structures ainsi que sa fonction sociale et éducative ;
  10. Insiste sur le rôle vital du sport dans la réalisation des objectifs de développement durable ;
  11. S'interroge sur le bien-fondé de la Commission européenne quant à la création d'une « Agence européenne de l'e-sport » dès lors qu'il n'existe pas d'agence européenne du sport ; ce qui accentuerait la différence de traitement entre les sports dits « standards » et l'e-sport ;

12. Regrette l'omission flagrante de l'e-sport dans la Résolution 2020/C 419/01 du Conseil<sup>13</sup> ; ainsi que dans la Communication de la Commission européenne « Une boussole numérique pour 2030 : l'Europe balise la décennie numérique »<sup>14</sup> ;
13. Demande l'inclusion de l'e-sport dans la stratégie numérique de l'Union européenne, notamment vis-à-vis de l'amélioration des services numériques, des infrastructures digitales, des objectifs en matière de connectivité à l'horizon 2025, ainsi que la cyber-sécurité ;
14. Charge son président de transmettre la présente résolution au Conseil, à la Commission, européenne, au Comité économique et social et au Comité des régions.

---

<sup>13</sup> Résolution du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil, sur le plan de travail de l'Union européenne en faveur du sport (1er janvier 2021- 30 juin 2024) (2020/C 419/01)

<sup>14</sup> Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions : « *Une boussole numérique pour 2030 : l'Europe balise la décennie numérique* », 09.03.2021, (COM(2021) 118 final), disponible sur : [https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:12e835e2-81af-11eb-9ac9-01aa75ed71a1.0005.02/DOC\\_1&format=PDF](https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:12e835e2-81af-11eb-9ac9-01aa75ed71a1.0005.02/DOC_1&format=PDF).