L'*E-SPORT*, UN SPORT ?

L'*e-sport* ou sport électronique connaît un succès croissant parallèlement au développement du marché du jeu vidéo. Sa qualification d'activité sportive demeure incertaine, d'autant que la notion juridique de « sport » ne bénéficie d'aucune définition officielle. Pourtant, de cette qualification découle l'application d'un régime juridique spécifique qui n'est pas sans incidence sur l'organisation de ces manifestations et sur leur financement.

Le marché du jeu vidéo représentait environ 53,2 milliards d'euros dans le monde en 2012. Ce chiffre est amené à progresser pour, sans doute, atteindre un chiffre à hauteur de 79,3 milliards d'euros en 2016 (1), avec une substitution progressive du *free-to-play* au détriment des « ventes en boîtes ». En France, la création de jeux vidéo est encouragée grâce à un crédit d'impôt dont l'autorisation délivrée par la Commission européenne a été renouvelée jusqu'en 2017 au motif qu'il contribue à la promotion de la culture. En marge de cette évolution, une nouvelle activité connaît un essor remarquable : l'*e-sport* ou sport électronique. Il réunit des joueurs pratiquant tel ou tel jeu dans le cadre de tournois. Ces MMOG (2) se jouent sur internet ou en LAN-party — autrement dit en réseau local, à partir d'ordinateurs ou de consoles de jeu. Des compétitions mondiales sont organisées telles la Cyberathlete Professional League, les World Cyber Games ou encore l'Electronic Sports World Cup. Il existe de véritables joueurs professionnels ou *Professional gamer masters*, vivant des prix qu'ils remportent, prix pouvant s'élever à plusieurs centaines de milliers de dollars, ainsi que du *sponsoring*. On retrouve un environnement commun au sport professionnel tel qu'on l'envisage traditionnellement.

Mais juridiquement, la qualification de sport paraît plus incertaine. L'incertitude naît de l'absence de toute définition officielle du sport. Le législateur lui-même est resté taisant lorsqu'il s'est agi de rédiger un Code du sport (3). Cette question revient pourtant comme une antienne, que ce soit à l'occasion de la sollicitation d'un agrément auprès du ministère compétent par une fédération (4) se définissant comme sportive ou plus indirectement à la suite de la consécration (5) de la mention « droit du sport » dans la liste de spécialisation des avocats (6). Si demain l'organisateur d'une compétition d'un jeu de tir à la première personne sollicite un agrément auprès du ministère chargé des Sports, pourra-t-il l'obtenir ? Pourra-t-il conclure une convention nationale d'objectifs ? Ces compétitions sont-elles visées par l'article L. 333-1 du Code du sport ? L'avocat chargé de résoudre un contentieux de propriété intellectuelle entre le(s) titulaire(s) des droits sur le jeu, ceux sur la compétition et ceux sur les images diffusées de ces affrontements en ligne pourra-t-il l'invoquer parmi d'autres affaires pour justifier de sa demande d'obtention du certificat de spécialisation ? Il n'est qu'une question de temps pour que ces interrogations émergent de manière beaucoup plus concrète. D'ores et déjà, une confrontation des critères jurisprudentiels de qualification du sport avec cette activité est possible (I). Elle permettra de dresser un panorama non exhaustif des enjeux juridiques d'une telle qualification (II).

I. Débat sur la qualification d'activité sportive

Le Code du sport restant silencieux, la seule définition officielle du sport serait celle de l'article 2 de la Charte européenne du sport adoptée le 24 septembre 1992 par le Comité des ministres du Conseil de l'Europe. Aux termes de cette disposition, la notion recouvrirait « toutes formes d'activités physiques qui, à travers une participation organisée ou non, ont pour objectif l'expression ou l'amélioration de la condition physique et psychique, le développement des relations sociales ou l'obtention de résultats en compétition de tous niveaux ». Néanmoins, ainsi que cela a été souligné (7), le texte est dépourvu de valeur contraignante. Reste alors l'éclairage donné par la jurisprudence.

A. Critères de la jurisprudence administrative

Par plusieurs décisions, le Conseil d'État a élaboré une liste d'indices aidant au travail de qualification. Dans sa décision *Union des grandes écoles de danse de France*, il a retenu que la danse pouvait être qualifiée d'activité sportive au motif que « sont organisées de nombreuses compétitions à caractère sportif ayant pour objet commun la pratique de différentes danses, à l'issue desquelles sont délivrés des titres internationaux, nationaux et régionaux », justifiant la délivrance de la délégation (8). Un brin tautologique, l'argumentation mettait l'accent sur la dimension organisationnelle des compétitions sportives. Elle a en revanche refusé cette qualité à l'activité de

(1) L. Michaud, « Le marché mondial des jeux vidéo : vers une phase de croissance » : Géoéconomie 2012/4, n° 63, p. 7.

(2) Massively Multiplayer On line Games (jeu en ligne massivement multijoueurs) et ses déclinaisons : MMORG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter – Jeu de combat en ligne massivement multijoueurs) et MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy – Jeu de stratégie en ligne massivement multijoueurs).

(3) J.-M. Marmayou, « Définir le sport » : Gaz. Pal. 19-21 oct. 2008, p. 9 et du même auteur, « Le sport : une notion juridique » : Encyclopédie Droitdusport.com., étude n° 106.

(4) V. CE, 2e et 7e ss-sect. réun., 9 nov. 2011, n° 347382, Fédération française de Darts : Cah. dr. sport 2011, p. 132, note F. Colin et p. 136, note M. Yvars.

(5) A. 28 déc. 2011, fixant la liste des mentions de spécialisation en usage dans la profession d'avocat : JO 29 déc. 2011, p. 22577.

(6) J.-M. Marmayou, « Définir le droit du sport : une nécessité pratique » : Cah. dr. sport 2012, n° 29, p. 9.

(7) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, Droit du sport, LGDJ, 2012, Manuel, 3e éd., n° 4.

(8) CE, 28 janv. 1998, nos 158339 et 158380, Union des grandes écoles de danse de France : Lebon. Tables 1998, p. 703.

paintball au motif que les joueurs n'y rechercheraient pas « la performance physique au cours de compétitions organisées de manière régulière sur la base de règles bien définies » (9). En 2006, il indiquait que « le bridge, pratiqué à titre principal comme une activité de loisir qui mobilise les facultés intellectuelles, ne tend pas à la recherche de la performance physique » (10). Trois indices ont ainsi été mis en relief : le caractère organisé des compétitions sportives, la recherche de performances physiques et le caractère normé de cette activité. L'incertitude sur le fait que ces indices soient ou non cumulatifs a été levée par la décision du 3 mars 2008 aux termes de laquelle « 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 » (11). Les différents critères ainsi dégagés sont discrétionnairement appréciés au sein d'un faisceau d'indices permettant au juge administratif de retenir ou d'écarter tel ou tel élément. Il s'ensuit que les juridictions administratives pourront prendre quelques libertés avec les éléments définitionnels dégagés par les juges du Palais-Royal (12), comme cela a déjà été le cas en matière fiscale (13).

En vue d'obtenir un agrément voire une délégation, un groupement organisateur de compétitions de sport électronique remplirait-il ces critères ? Si l'arrêt concernant la *Fédération française de bridge* a mis l'accent sur l'exigence de la « recherche de performance physique », la signification de ce caractère paraît bien incertaine. La vitesse, la force, l'endurance ou la souplesse pourraient être des variables d'analyse (14). Mais sont-elles des indices cumulatifs ou non ? Le sport électronique requiert une forme d'endurance, de la concentration et de la vitesse d'exécution, mais guère de souplesse et encore moins de force. Il a été avancé que l'effort musculaire devrait être actif et non subi (15). Le pilote de Formule 1 qui subit des forces gravitationnelles à chaque accélération et décélération demeure en permanence assis sur son baquet. Il n'en pratique pas moins un sport. L'endurance et la concentration du joueur de jeu électronique peuvent être pleinement sollicitées pendant des durées significatives. Doit-on sur cette seule base le considérer comme un sportif ? Derrière la formule opaque d'« effort musculaire actif », convient-il de comprendre que l'ensemble du corps doit être sollicité de manière active sur le plan musculaire ? Quand bien même en serait-il ainsi, les différentes disciplines offrent autant d'exemples contraires, bien qu'elles soient reconnues comme étant sportives : équitation, taïchi chuan, etc. On devrait dans ce cas les exclure au même titre que le sport en ligne qui ne sollicite « activement » que les mains ; quoiqu'à la différence des échecs, la pratique de l'*e-sport* exige une vitesse d'exécution certaine.

Outre la distinction inopportune faite par le législateur entre les activités physiques et sportives (16), celle entre activité mobilisant les facultés intellectuelles et activité recherchant la performance physique s'avère tout aussi maladroite : il n'y a pas d'activité musculaire sans activité cérébrale. Au même titre que n'importe quelle activité humaine reposant sur un choix, la décision du sportif est le fruit de calculs bayésiens. Doit-on recourir aux neurosciences pour déterminer si telle activité sollicite telle aire motrice spécialisée du cerveau plutôt qu'une autre ? La frontière entre le ludique et le sportif est d'autant plus incertaine que le droit français alimente le doute. Les échecs se sont en effet vus reconnaître la qualité de sport (17). Par analogie, le sport électronique qui ne fait que substituer un « plateau numérique » de jeu à un « plateau » physique aurait pleinement vocation à connaître la même reconnaissance ministérielle.

L'activité doit encore être organisée. En pratique, des équipes de jeu en ligne sont formées. Des organisateurs réguliers de compétitions sportives nationales ou internationales peuvent être identifiés. Des ligues ont été constituées telles la Major Gaming League ou l'Electronic Sports League. En Corée du Sud, la Korean E-Sports Players Association est une organisation sous contrôle du ministère de la Culture et en Chine les World Extrem Gaming sont organisés par un groupement privé en lien étroit avec le comité communiste des sports. Il existe en France deux associations respectivement dénommées « Fédération française de jeux vidéo » et « Fédération française de jeux vidéo en réseaux » (18). Certains organisateurs procèdent même à de véritables sélections nationales, grâce à des phases préliminaires de compétitions. Comme dans le sport classique, des ligues strictement féminines sont créées. Mais ainsi que cela a été justement

(9) CE, 13 avr. 2005, Fédération de paintball sportif : Lebon 2005, p. 147 ; AJDA 2005, p. 1255 ; D. 2005, inf. rap. p. 1250.

(10) CE, 2e et 7e ss-sect. réun., 26 juill. 2006, n° 285529, Fédération française de bridge : Lebon, Tables 2006, p. 1080 ; AJDA 2006, p. 2143 ; Cah. dr. sport 2006, n° 5, p. 82, note J.-M. Marmayou.

(11) CE, 3 mars 2008, n° 308568, Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisir : Dr. adm. 2008, comm. 74 ; AJDA 2008, p. 494 ; AJDA 2008, p. 1219, note M. Touzeil-Divina.

(12) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, op. cit., n° 8.

(13) CAA Marseille, 28 juin 2007, n° 03MA02088, SARL Les Airelles c/ Direction du contrôle fiscal du Sud-Est – CAA Marseille, 23 nov. 2006, n° 02MA01921 : Cah. dr. sport 2007, n° 8, p. 73, note J. Saurel.

(14) M. Yvars, note préc.

(15) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, op. cit., n° 10.

(16) C. sport, art. L. 110-1.

(17) A. 27 janv. 2005, NOR : MJSK0570013A.

(18) Dénominations qui s'exposeront, le cas échéant, à l'application de l'article L. 131-17 du Code du sport.

démontré (19), le critère organique est réducteur, en tout cas dans la perspective de l'obtention de l'agrément. Au demeurant, on relèvera que de nombreux sports — pourtant reconnus comme tels — connaissent une organisation plurale (par exemple, la boxe).

Enfin, le sport serait une activité normée. Comment distinguer le perdant du gagnant sans avoir au préalable défini les conditions de ce départ ? La définition de la discipline et de sa pratique constitue en elle-même une norme. Si la norme est uniquement la condition de la distinction entre sport de loisir et sport de compétition (20), on peut tout aussi bien admettre qu'elle peut être le critère de différenciation entre activité physique et activité sportive. Mais ceci est sans doute histoire de dogmatique juridique.

B. Critères de la jurisprudence civile

Les juridictions de l'ordre judiciaire offrent une variété d'analyse qui n'aide guère à l'exercice de qualification. Si les juges du fond adoptent parfois un raisonnement tautologique (21), il arrive qu'ils s'adonnent à des réflexions originales. Ainsi à propos du catch (22) et de la tauromachie (23), la cour d'appel de Paris avait écarté la dimension sportive de ces activités au motif discutable qu'elles ne concourent pas à l'amélioration physique et morale des participants mais au seul divertissement des spectateurs. De manière plus pertinente, la chambre criminelle de la Cour de cassation a mis en exergue le « rôle actif du pilote et du passager » lors d'un vol en biplace en parapente ou en deltaplane « tant d'un point de vue physique que psychologique » (24). Elle a ajouté qu'un tel rôle actif implique la mobilisation de « ressources corporelles, psychologiques, affectives et émotionnelles ». On comprend avec difficultés la distinction entre les caractères psychologique, affectif et émotionnel qui tous, selon nous, renvoient à la psyché du pratiquant. Toujours est-il que la jurisprudence judiciaire conditionne la qualification de sportives aux activités réunissant les caractères ludiques, physiques et psychologiques.

La dimension ludique ne fait guère de doute s'agissant de l'*e-sport*. Quant aux deux autres caractères, ils renvoient aux interrogations suscitées par la jurisprudence administrative. La dichotomie entre le physique et l'intellect ne demeure pertinente que dans ses manifestations visibles. Pour le reste, toute action humaine s'inscrit en réalité dans la dialectique activité cérébrale-activité corporelle. Tout serait une question de degré dont l'évaluation dépend du pouvoir souverain d'appréciation des juges du fond, comme du pouvoir discrétionnaire du ministre en charge de la délivrance de l'agrément. À ce jour, la doctrine comme la jurisprudence échouent à répondre avec cohérence à cet exercice définitoire. Cette incertitude autour du concept matriciel de notre champ d'étude répond à une exigence de souplesse, ce qui pourrait être interprété comme une marque de sagesse. Malheureusement, on ne peut se satisfaire d'un tel réconfort intellectuel au regard des enjeux de la qualification juridique du sport électronique.

II. Enjeux d'une telle qualification

Bien évidemment, le travail de qualification n'est pas un simple exercice théorique. Qualifier l'*e-sport* de sport emporte la soumission de cette activité au Code du sport. L'organisation de cette activité s'en trouverait affectée (A), tout comme les modalités de son financement (B).

A. Enjeux relatifs à l'organisation du sport électronique

1. Les acteurs du sport électronique

Les organisateurs de compétitions. Les compétitions de sport électronique réunissent joueurs — souvent professionnels — spectateurs mais aussi organisateurs, tous soumis aux mêmes règles. Mais les règles encadrant les compétitions de sport électronique se confondent en partie avec les normes techniques de programmation des ludiciels. Les choses se compliquent lorsqu'un jeu vidéo est produit sur la base des règles du jeu définies par une fédération sportive. Dans cette perspective, cette production implique l'octroi de licences de marques par les fédérations sportives, mais surtout l'intégration des règles du jeu qu'elles édictent. Partant, l'identification de l'organisateur des compétitions de sport électronique est susceptible de poser quelques difficultés. La doctrine s'accorde à distinguer les notions d'organisateur matériel et d'organisateur juridique (25). Le premier prend en charge la réunion des moyens matériels et humains nécessaires au déroulement de la compétition : lieu de la compétition, équipements sportifs, personnel d'accueil et de sécurité, etc. Le second définit les règles du jeu et l'organisation administrative de la compétition. En droit français, l'identification de l'organisateur de l'événement sportif diffère selon qu'un ou plusieurs titres officiels sont (26) ou non (27) délivrés à son issue. Lorsqu'une délégation sportive est accordée à une fédération sportive, elle se

(19) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, op. cit., n° 11.

(20) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, op. cit., n° 11.

(21) CA Lyon, 4 juill. 1994 : Cah. CSSM 1995, n° 4, p. 72, note A. Pinguet.

(22) CA Paris, 28 mars 1980 : D. 1981, inf. rap. p. 478, obs. F. Alaphilippe et J.-P. Karaquillo.

(23) CA Paris, 2 juin 1983 : D. 1984, inf. rap. p. 490, obs. G. Baron.

(24) Cass. crim., 20 mars 2001, n° 00-83286 : Bull. crim., n° 76 ; confirmant CA Aix-en-Provence, 8 avr. 1998 : Bull. Aix 1998-1, p. 335, obs. P. Bonfils. Adde Cass. crim., 4 nov. 2004, n° 04-82401.

(25) F. Rizzo et D. Poracchia, « Propriété du spectacle sportif » : Encyclopédie droit du sport, www.droitdusport.com., étude n° 348.

(26) C. sport, art. L. 131-18.

(27) C. sport, art. L. 331-5.

voit attribuer la qualité exclusive d'organisateur en application de l'article L. 131-15 du Code du sport. Si dans une discipline sportive une fédération sportive bénéficie de cette délégation, elle conditionnera la possibilité pour un tiers d'organiser d'autres événements dans ladite discipline (28). En matière de sport électronique, le détenteur des droits sur le jeu vidéo participe d'une manière ou d'une autre à la définition des paramètres de la pratique du jeu et donc des règles de la compétition. Doit-il être admis au rang d'organisateur juridique ? La difficulté est d'autant plus grande qu'en réalité le pluriel s'impose. En effet, la Cour de cassation a opté pour une qualification distributive en matière de jeu vidéo, considérant sur le terrain du droit d'auteur qu'il s'agit d'une œuvre complexe (29). En rejetant toute qualification unitaire, on est en droit de se demander si, conséquemment, les titulaires des droits sur les différents éléments composant le jeu vidéo ne sont pas tous, chacun pour sa part, organisateurs de la compétition sportive. Un jeu vidéo est en effet composé d'éléments extérieurs (*game design*, conception visuelle, *gameplay*, conception sonore) et d'un logiciel dans lequel ces éléments sont intégrés (30). Certains de ces éléments sont, par ailleurs, le fruit de droits d'exploitations accordés sous forme de licences (exemples : représentations numériques de marques de fédérations, clubs, sponsors officiels, etc.). Sauf cession de droits à un titulaire unique, le partage classique entre organisateur juridique et organisateur matériel de compétitions sportives pourrait s'avérer plus complexe en cas de reconnaissance — ministérielle notamment — de l'*e-sport*.

Les joueurs. Le statut des participants subirait le même questionnement que pour n'importe quel sportif. Selon une doctrine autorisée, le sportif professionnel pourrait être défini comme « la personne qui exerce une ou plusieurs activités sportives aux fins de réaliser, non seulement une performance, mais encore des bénéfices lui procurant un revenu nécessaire à son existence » (31). Suivant cette approche, il importerait peu que le professionnel s'adonne à une activité unique pourvu qu'elle soit au moins sérieuse (32). La convention collective nationale du sport a retenu une définition plus restrictive basée sur le caractère salarié de l'activité du sportif (33). À ce jour, il paraît peu évident de qualifier les « *progamers* » de joueurs professionnels au sens de la convention. Les meilleurs d'entre eux vivent des prix qu'ils remportent au gré des tournois et des rémunérations versées par leurs sponsors qui sont souvent des fournisseurs de matériel informatique (34). Il est acquis que la jurisprudence est peu encline à requalifier une relation de partenariat en un lien de subordination (35). Dès lors, sauf à répondre aux conditions de droit commun du travail, les joueurs dits professionnels demeurent... amateurs. Mais s'il devient possible de caractériser un lien de subordination et de constater le versement d'une rémunération en contrepartie de la participation à différents tournois, la question se posera. D'ailleurs, la mise à l'écart de la qualification de sportive au profit de celle de ludique de l'activité de sport électronique n'exclut pas toute relation de travail, comme l'a affirmé avec force l'arrêt *Île de la tentation* (36). Si certaines compétitions sont organisées en ligues en fonction des niveaux des joueurs, on rappellera que les éventuelles nomenclatures d'emplois édictées par tel groupement sportif organisateur qui pourraient en découler sont sans incidences sur la qualification de sportif professionnel (37). Cette question du statut social des joueurs s'étend aux entraîneurs et *sparring partners* au même titre que pour n'importe quelle activité sportive. Pareillement, la qualification d'activité sportive emporte soumission de certains intermédiaires à la législation réglementant l'activité d'agent de joueurs. À l'inverse, on pourrait s'interroger sur l'application de la réglementation encadrant l'activité des agents artistiques en cas de primauté accordée à la dimension ludique de l'*e-sport*.

2. La sincérité des compétitions sportives électroniques

Au même titre que les sports « classiques », la pérennité de l'*e-sport* est conditionnée par la sincérité des compétitions qui sont organisées. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le dopage n'est pas nécessairement étranger à la pratique du jeu électronique. Toutefois, la sécurité technique des compétitions demeure le principal cheval de bataille des organisateurs.

Dopage. Aucun contrôle antidopage n'existe dans ce domaine. Les règlements des tournois demeurent le plus souvent silencieux sur ce point. Pourtant, il semblerait que la pratique soit réelle. Les *e-sportifs* essaieraient de stimuler leur activité cérébrale (méthamphé-

(28) C. sport, art. L. 331-5.

(29) Cass. 1re civ., 25 juin 2009, n° 07-20387, Lefranc c/ Sté SESAM : JCP G 2009, n° 28, p. 92, obs. T. Verbiest et P. Pelletier ; D. 2009, p. 1819, note J. Daleau ; Propr. intell. 2009, n° 33, p. 366, obs. J.-M. Bruguière ; RLDI 2009/51, n° 1672, obs. L. Costes ; Comm. com. électr. 2009, comm. 76, note C. Caron. Adde *Dossier spécial « Droit d'auteur des jeux » : RLDI 2012, n° 80, p. 91 et s.*

(30) I. Meyer, « Le casse-tête du statut juridique adapté au jeu vidéo » : RLDI 2011/71, n° 2366, p. 66.

(31) F. Buy, J.-M. Marmayou, D. Poracchia et F. Rizzo, op. cit., *n° 544.*

(32) F. Buy, L'organisation contractuelle du spectacle sportif, préf. J. Mestre, PUAM, 2002, nos 296 et s.

(33) CCNS, art. 12-1, al. 1er et 2.

(34) Ces rémunérations peuvent être en somme d'argent, mais également en nature : dotation de matériel (ordinateurs, consoles, logiciels, installation de réseaux, etc.), prestation de services (remplacement de matériel, opérations de communications, etc.).

(35) F. Buy, « Contrat de sponsoring (parrainage publicitaire) », Encyclopédie droit du sport, www.droitdusport.com., étude n° 360, spéc. n° 360-125. Exemple : Cass. soc., 16 janv. 1997, n° 95-12994 : RJS 3/97, n° 326, pour un joueur de tennis. Adde *J.-M. Marmayou et F. Rizzo, Contrats de sponsoring sportif, Lamy, 2010, Axe droit, n° 56.*

(36) Cass. soc., 3 juin 2009, nos 08-40981, 08-40982, 08-40983, 08-41712 à 08-41714 : Cah. dr. sport 2009, n° 17, p. 23, note F. Buy ; P.-Y. Verkindt : JCP S 2009, act. 305 ; Dr. soc. 2009, p. 780, avis D. Allix, p. 791, obs. J.-J. Dupeyroux ; RDT 2009, p. 507, note G. Auzéro ; D. 2009, p. 2116, note J.-F. Cesaro et P.-Y. Gautier. Adde *C. Radé, « La possibilité d'une île » : Dr. soc. 2009, p. 930.*

(37) Cass. soc., 20 juin 2001, n° 99-43793 : Dr. soc. 2001, p. 994, note J. Mouly – Cass. soc., 9 avr. 2002, n° 02-42012 – Cass. soc., 19 févr. 2003, n° 01-41699.

tamines), gérer leur concentration (Ritalin ou Aderall, médicaments contre les troubles de l'attention pouvant améliorer également la mémoire, atténuer la colère et la frustration) et leur stress (bêtabloquants) non seulement en compétition mais également lors des entraînements lorsque l'on sait que certains peuvent durer plus de dix heures. En 2007, Angel Muñoz, organisateur de la CPL, avait mis en place des contrôles sur les méthamphétamines. La problématique est naissante mais bien réelle et suscite d'ores et déjà les inquiétudes des organisateurs et des sponsors. Ceci dit, la lutte contre le dopage ayant un coût, la difficulté des premiers à financer les prix remis aux vainqueurs augure une action limitée en la matière.

Sécurité technique des compétitions. *Aimbot, wallhack, maphack...* autant de formes de triches lors des compétitions de sport électronique. La doctrine s'est peu intéressée à la tricherie par l'amélioration de la technique ou de la technologie sportive (38). Pourtant, elle est au cœur de la pérennité de ce type de manifestation. La culture du *cheat code* est la hantise des organisateurs qui prennent des précautions le plus souvent physiques pour éviter les atteintes à la sécurité informatique des réseaux LAN : isolation des joueurs dans des cabines insonorisées, interdiction de consulter l'écran de retransmission de la partie en cours dans la salle accueillant l'événement, écrans et ordinateurs appartenant à l'organisateur et surveillés en permanence, etc. En sus, certains n'hésitent pas à prendre des mesures restrictives de libertés comme par exemple l'interdiction de téléphones portables dans les enceintes accueillant ce type d'événements. L'efficacité d'une telle interdiction s'avère inévitablement conditionnée par l'installation de portiques de sécurité, voire de fouilles au corps. Ces dernières s'analysent en de véritables perquisitions (39) dont les officiers de police judiciaire ont le monopole. Imposer une fouille par palpation en public, par une personne n'ayant pas autorité pour ce faire, est générateur de responsabilité civile (40). Par exception, la qualification de manifestation sportive autoriserait les « palpations de sécurité » pour les manifestations rassemblant plus de 300 spectateurs en application des articles L. 332-2 du Code du sport et 3-2 de la loi du 12 juillet 1983 (41). Au-delà, l'organisateur devra mettre en œuvre les instruments classiques de sécurité des réseaux numériques (42). En sus, une protection assurantielle reste indispensable : l'organisateur ayant tout intérêt de s'assurer non seulement contre les sinistres portant sur les équipements, mais également contre les frais supplémentaires d'exploitation et les pertes d'exploitation consécutifs à une tricherie avérée. Dans cette hypothèse, les parties au contrat d'assurance devront prendre soin de bien désigner les risques-événements. Enfin, le droit pénal comporte quelques dispositions (43) de nature à sécuriser ces manifestations telles celles relatives à l'escroquerie ou à la collecte frauduleuse de données personnelles. Surtout, les articles 323-1 et suivants du Code pénal offrent quelques recours possibles, notamment en matière d'intrusion et de maintien volontaire dans un système. Les peines sont portées en moyenne à trois ans d'emprisonnement et à 45 000 € d'amende. Enfin, rappelons que la loi *LOPPSI II* a inséré un article 226-4-1 au sein dudit code aux termes duquel « le fait d'usurper l'identité d'un tiers ou de faire usage d'une ou plusieurs données de toute nature permettant de l'identifier en vue de troubler sa tranquillité ou celle d'autrui, ou de porter atteinte à son honneur ou à sa considération ». En définitive, les joueurs bénéficient de protection juridique de leurs données personnelles et les organisateurs de compétitions sportives électroniques sécurisent les serveurs, plates-formes et comptes mis à leur disposition.

B. Enjeux relatifs au financement du sport électronique

La médiatisation du sport électronique est concomitante à sa financiarisation. Autrement dit, elle connaît la même évolution que le sport classique mais de manière plus rapide, ce qui conduit à nuancer sa dimension purement ludique. Le travail de qualification de l'*e-sport* prend tout son sens lorsque l'on s'interroge sur la propriété des droits d'exploitation de ces manifestations publiques. Qui plus est, on est en droit de se demander si le droit de la concurrence n'aurait pas vocation à être sollicité lorsque l'éditeur d'un jeu vidéo est également l'organisateur d'une compétition.

1. Droits de propriété

Les compétitions de sport électronique font l'objet de retransmissions audiovisuelles en direct dans les enceintes accueillant ces événements. Elles sont également retransmises sur internet (44). Ces images font l'objet de commentaires par des professionnels comme pour n'importe quelle rencontre sportive (45). Les meilleures rencontres ou séquences de jeu sont le plus souvent mises en ligne et librement consultables. Mais pourquoi ne pas envisager une commercialisation de cette radiodiffusion ? Partant, se posent les questions de savoir si les droits d'exploitation relèvent des droits voisins du droit d'auteur tels que ceux consacrés par le législateur à l'article

(38) V. cependant M. Reverchon-Billot, « « Dopage technique », réel dopage ? » : Cah. dr. sport 2010, n° 21, p. 45.

(39) Cass. crim., 22 janv. 1953 : D. 1953, p. 533, note C. Lapp ; JCP G 1953, II, 7456, rapp. J. Brouchot.

(40) Cass. 2e civ., 1er avr. 1999 : D. 1999, p. 387, note D. Mayer.

(41) L. n° 83-629, 12 juill. 1983, réglementant les activités privées de sécurité.

(42) Lamy Droit du numérique, 2013, nos 3328 et s.

(43) G. Brunaux, « Le « vol » de compte de jeu vidéo » : Comm. com. électr. oct. 2011, n° 10, étude n° 17.

(44) GOMTV, site sud-coréen d'hébergement de vidéos et organisateur de compétitions d'e-sport, retransmet des compétitions en direct qui réunissent régulièrement plus de deux millions d'internautes. En 2011, la MJG a organise une compétition internationale à Providence aux États-Unis : 3,6 millions d'heures de vidéo ont été consultées pendant la compétition et plus de 15 millions l'année complète.

(45) G. Rabu, « Les commentaires sportifs apocryphes » : Cah. dr. sport 2013, n° 31, Dossier spécial Sport et droit européen, p. 85.

L. 333-1 du Code du sport, d'autres droits voisins comme les droits des producteurs de vidéogrammes de l'article L. 215-1 du Code de propriété intellectuelle ou bien si les titulaires de droits d'auteurs sur les jeux vidéo sont les seuls à pouvoir autoriser la commercialisation de ces images. En toute hypothèse, la retransmission en public de parties en réseau est susceptible de constituer une représentation au sens de l'article L. 122-2 du Code de propriété intellectuelle. Aussi, chacun des auteurs ayant réalisé les éléments composant le jeu vidéo serait susceptible de réclamer une redevance. La qualification distributive opérée par la Cour de cassation justifierait une opposition des différents auteurs à toute forme de commercialisation des compétitions de sport électronique. Mais chaque partie est unique. Les tactiques et stratégies mises en place par les joueurs rendent chaque séquence de jeu unique. On ne saurait définitivement exclure que ce spectacle puisse être protégeable en soi. À propos des rencontres sportives classiques, la Cour de justice de l'Union européenne a mis en relief le fait que « les rencontres sportives, en tant que telles, revêtent un caractère unique et, dans cette mesure, original, qui peut les transformer en des objets dignes de protection comparable à la protection des œuvres, cette protection pouvant être accordée, le cas échéant, par les différents ordres juridiques internes » (46). Suivant cette hypothèse, une extension du régime de l'article L. 333-1 du Code du sport ou — à défaut de qualification d'activité sportive — la création par analogie d'un nouveau droit voisin applicable aux compétitions de sport électronique ne sauraient être écartées. Enfin, au même titre que l'on s'est interrogé sur le point de savoir si les sportifs classiques pouvaient prétendre être organisateurs matériels des compétitions sportives, les « *gamers* » pourraient bien revendiquer les mêmes droits. Il en va d'autant plus ainsi que la doctrine ne semble pas opposée à reconnaître un droit d'auteur aux joueurs-créateurs concernant leurs avatars lorsqu'ils résultent d'un « *crafting* moderne » (47). Les éditeurs prennent néanmoins le soin de stipuler dans les licences d'utilisation du jeu l'exclusion de toute possibilité de revendication de droits sur les éléments du jeu ou liés au jeu, de les céder ou de les échanger. Cette pratique contractuelle permet ainsi de freiner l'émergence d'une économie parallèle, lorsqu'elle n'est encouragée par les éditeurs eux-mêmes (48).

2. Concurrence

« *A priori*, les règles de jeu d'une discipline sportive édictées par une fédération nationale ou internationale ne peuvent affecter la concurrence dans la mesure où il n'existe pas de marché pertinent de la compétition sportive » (49). L'analyse est-elle parfaitement transposable à l'*e-sport* ? D'une part, le marché du jeu vidéo conditionne en grande partie l'organisation des compétitions de sport électronique. Ainsi, les grandes compétitions de simulation électronique de football s'organisent autour de deux jeux édités par EA et Konami. Ce duopole influence directement les compétitions de jeux vidéo, d'autant que ces mêmes éditeurs assument très souvent le rôle d'organisateurs de ces événements. Il faut bien comprendre que contrairement aux compétitions classiques, les éditeurs de jeux vidéo déterminent les règles « matérielles » et pour partie les règles du jeu des compétitions sportives. Lorsqu'ils sont par ailleurs organisateurs, ils définissent l'ensemble des règles du jeu tout en ayant en charge l'organisation administrative de la compétition. Ils déterminent dans cette hypothèse l'ensemble des règles sportives. La structure des marchés du jeu vidéo conditionne donc largement celle des compétitions électroniques, de sorte qu'il ne serait pas inenvisageable d'évoquer un marché pertinent de l'*e-sport*. Cet effet produit sur le marché aval qu'est celui de l'*e-sport* n'étonnera pas lorsque l'on sait que certains éditeurs déterminent à eux seuls les marchés des éléments extérieurs au ludiciel (50). D'autre part, les modes de distribution des jeux ont une influence directe sur la structure de l'offre des supports, par exemple de type consoles. Si un jeu n'est jouable que sur telle console, les compétitions sportives ne pourront être organisées qu'en imposant leur usage aux compétiteurs. Plus encore, en faisant de leur utilisation une norme sportive, les organisateurs contribuent à renforcer leur situation sur le marché de l'offre de jeu vidéo auprès des non-compétiteurs, autrement dit des consommateurs. Partant, une position déjà dominante peut s'en trouver renforcée sous l'effet de ce marché en amont qu'est celui de la distribution du jeu vidéo.

La qualification de l'*e-sport* et ses incidences ne sauraient être réglées par ces quelques lignes. Mais l'engouement croissant suscité par ces événements invite d'ores et déjà à envisager les réponses juridiques à apporter. Il n'est pas certain que les organisateurs aient un intérêt particulier à se soumettre au Code du sport qui emporte nombre d'obligations ne serait-ce que sur le plan de la santé des compétiteurs. Il est encore moins évident que les éditeurs et créateurs de jeux vidéo acceptent une telle soumission qui pourrait les priver d'une partie de l'exploitation patrimoniale de leurs œuvres.

Gaylor RABU
Maître de conférences Aix-Marseille Université
Centre de droit économique (EA 4224)
Centre de droit du sport d'Aix-Marseille

(46) CJUE, 4 oct. 2011, n°s C-403/08 et C-429/08, Football Association Premier League c/ QC Leisure : JCP E 2011, 1810, comm. P. Wilhelm et V. Lévy ; RTD com. 2012, 744, obs. F. Pollaud-Dulian ; Propr. intell. janv. 2012, n° 42, p. 51, obs. V.-L. Bénabou ; RTD eur. 2011, 855, obs. E. Treppoz ; JCP G 2011, 1296, note F. Buy et J.-C. Roda ; Comm. com. électr. 2011, comm. 110, obs. C. Caron ; Comm. com. électr. 2012, chron. 10, § 10, note F. Rizzo ; JCP E 2012, 1461, § 11, note F. Cherigny.

(47) P. Van Den Bulk, « Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo. Premières réflexions » : Propr. intell. 2007, n° 24, p. 280.

(48) A. Stutzmann et M. Soulez, « Les produits dérivés des jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMOG) » : Gaz. Pal. 25 oct. 2008, p. 111.

(49) F. Rizzo, « Sport et droit de la concurrence », Encyclopédie www.droitdusport.com., étude n° 178, spéc. n°s 178-250.

(50) V. l'« Ubi-dépendance » évoquée in Le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur, rapport de P. Martin-Lalande, AN, 30 mai-30 nov. 2011, p. 31.