

L'ESPORT VERS TOUJOURS PLUS DE PRISE EN COMPTE JURIDIQUE

En l'espace de quelques années, l'esport s'est imposé comme un vrai phénomène de société. Si le secteur a pris ses racines dans le paysage économique, qu'en est-il de sa place dans le droit français ? Marie Soulez, avocat, directeur du département Propriété intellectuelle du cabinet Alain Bensoussan Avocats Lexing, et Barthélémy Busse, élève avocat, nous en disent plus.



Marie Soulez

Avocat, directeur du département Propriété intellectuelle du cabinet Alain Bensoussan Avocats Lexing

Pouvez-vous nous présenter l'histoire du cabinet Alain Bensoussan Avocats Lexing ?

Marie Soulez : Depuis sa création en 1978, le cabinet **Alain Bensoussan Avocats Lexing** s'est consacré au droit des nouvelles technologies, dans le domaine du droit de l'informatique, des télécommunications et de la propriété intellectuelle. Ce choix précurseur lui a permis de développer son expertise et d'être à la pointe des meilleures pratiques juridiques dans tous les domaines du numérique et des technologies avancées au fur et à mesure de leur développement.

Votre cabinet est-il spécialisé dans le droit de l'esport ?

M.S : Le Cabinet a toujours été en charge, à la fois des problématiques de propriété intellectuelle, mais également de droit à l'image ou encore de droit de l'audiovisuel. L'esport cumulant les jeux vidéo, le sport et les problématiques de droit à l'image. Ainsi, lorsque les premières réglementations sont apparues, c'est tout naturellement que le département s'y est intéressé.

D'ailleurs, y a-t-il une voie académique pour devenir avocat du droit de l'esport ?

M.S : L'esport étant au croisement de plusieurs disciplines juridiques, une formation en droit de la propriété intellectuelle et en droit des contrats est recommandée, ainsi qu'un soutien en droit du travail ! Il existe, par ailleurs, quelques formations professionnelles en droit et esport.

Quelles sont les missions du Cabinet dans le secteur de l'esport ? Auprès de quels acteurs ?

M.S : Le Cabinet a vocation à intervenir dans plusieurs secteurs autour de l'esport. En effet, la première précaution à prendre est relative à la propriété intellectuelle des jeux vidéo servant de supports aux compétitions, qu'elles soient amateurs ou professionnelles. À cet égard, il faut donc veiller au respect des droits des éditeurs. Le Cabinet accompagne des éditeurs pour la protection de leurs droits de propriété intellectuelle sur les jeux et la contractualisation associée, mais également dans le cadre de contentieux de contrefaçon ou de contentieux sur la revendication de droit de propriété intellectuelle par des coauteurs. En parallèle de ce périmètre d'action, le Cabinet intervient principalement comme conseil pour la création des règlements de jeu, les contrats de sponsoring et, plus généralement, la gestion des droits à l'image des joueurs professionnels.

Comment le droit français appréhende-t-il l'esport ?

M.S : L'esport est défini juridiquement par l'art. 101 de la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique comme « une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire. »

« Cette loi précise que les contrats des joueurs professionnels doivent être considérés comme des contrats de travail »

Cette loi est venue :

- créer dans le Code de la sécurité intérieure (ci-après « CSI ») les articles L.321-8 à L.321-11 ;
- ajouter un 4° à l'article L7124-1 du Code du travail, afin de protéger les joueurs mineurs (Cf. Question infra) ;
- créer un statut pour le joueur professionnel en son article 102. Le joueur professionnel salarié est défini comme « toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du Ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire ».

Par ailleurs, cette loi précise que les contrats des joueurs professionnels doivent être considérés comme des contrats de travail. Ainsi, le cadre législatif stipule que les dispositions du Code du travail sont applicables (sous réserve de spécificités propres aux contrats à durée déterminée).

Enfin, plusieurs décrets importants ont été adoptés afin d'encadrer l'esport en droit français :

- le décret n°2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo qui prévoit un système de déclarations auprès des autorités compétentes, qui précise les conditions permettant la participation d'esportifs mineurs à des compétitions et qui prévoit des sanctions en cas de manquements à cette réglementation ;
- le décret n°2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels, qui définit les conditions à respecter pour employer des joueurs professionnels. Le texte prévoit un mécanisme de demande d'agrément devant être adressé par le représentant légal de la structure employeuse.

Cela dit, le droit français ne semble pas appréhender l'esport comme étant un « sport » au sens du Code du sport. Ce dernier donne à l'article L100-1 un certain nombre de critères et de valeurs que la pratique doit respecter :

- éducation ;
- culture ;
- intégration et vie sociale ;
- lutte contre l'échec scolaire ;
- etc.

Bien que l'esport semble permettre de mener ce type de mission, la codification, par la loi de 2016, dans le CSI laisse à penser que ce n'était pas la volonté du législateur de considérer cette pratique, aujourd'hui très populaire, comme un sport. De même, il n'existe pas véritablement de fédération ou d'association unique représentant l'esport en France ; il y en a même une multitude : France Esports, Fédération Française du Jeu Vidéo en réseau, Fédération Française du Jeu Vidéo, etc.

Y a-t-il des travaux à l'échelle européenne sur l'esport ?

Barthélémy Busse : Oui. Le 21 février 2020, a été créée l'Esport Europe Federation (ci-après « EEF ») qui a pour initiative de réunir les organisations esportives européennes pour former une entité défendant leurs intérêts communs. Cependant, France Esports, bien qu'étant impliquée lors de l'élaboration du projet, a finalement décidé de ne pas candidater ; il semblerait qu'elle ait déploré un manque de clarté des objectifs de la Fédération.

Quels sont les litiges les plus courants dans le droit de l'esport ?

B.B : Généralement, les litiges concernent l'encadrement des joueurs professionnels, et l'organisation de tournois. Je n'oublierai pas la question de

la propriété intellectuelle qui a une place centrale : conclusion d'une licence (marque et droits d'auteur) pour l'organisation d'un tournoi ou d'une compétition. Aussi, des litiges peuvent également survenir autour de triches lors de compétitions officielles par des joueurs professionnels.

Quelle protection est accordée aux joueurs mineurs ?

B.B : Les joueurs mineurs, comme déjà évoqué précédemment, sont protégés par le Code du travail à l'article L7124-1. Cet article s'inscrit dans le Chapitre IV relatif aux enfants du Titre II encadrant les professions du spectacle, de la publicité et de la mode. Le droit du travail vient subordonner la participation d'un enfant de moins de seize ans à des compétitions de jeux vidéo à une autorisation individuelle préalable délivrée par l'autorité administrative.

Aux termes de l'article R321-43, l'autorisation du représentant légal, prévue par l'article L321-10 du CSI doit être écrite, et une copie doit être conservée pendant un an par l'organisateur. Le mineur et ses représentants devront également justifier de leur identité.

En outre, le décret n°2017-871 a ajouté un article R321-45 au CSI qui encadre les récompenses monétaires perçues par un enfant de moins de seize ans soumis à l'obligation scolaire. Ainsi le montant peut :

- être laissé à la disposition des représentants légaux dans des seuils fixés par arrêté des Ministres chargés du numérique en fonction des récompenses ;
- la Caisse des dépôts et consignations doit ouvrir un compte de dépôt annuel pour les mineurs intéressés qui recueillent les versements et doit les gérer (en vertu de l'art. L7124-9 du Code du travail).

De plus, l'organisateur faisant participer, l'organisateur d'une compétition de jeux vidéo encourt une contravention de cinquième classe s'il laisse participer, sciemment ou par négligence, un enfant de moins de douze ans à un tournoi offrant des sommes d'argent en récompense.

De la même manière, l'organisateur doit justifier du recueil du consentement des représentants légaux, sans quoi il peut être puni d'une contravention de même nature.

Faut-il un cadre juridique commun pour le sport et l'esport ?

Il semble que la question d'un cadre juridique commun ne soit pas toujours pertinente au regard de toutes les branches de l'activité esport. En effet, un travail commun sur l'image des joueurs

semble intéressant puisque les enjeux sont peu ou prou les mêmes : contrat de cession de droit à l'image, contrat publicitaire, sponsoring, etc. De la même manière, les dispositions prévues aux articles L332-1 et suivants du Code du sport relatives à l'organisation à but lucratif de manifestations sportives peuvent être communes à la fois au sport dit « traditionnel » et à l'esport. Ces dispositions régissent les mesures de sécurité à mettre en place lors de l'organisation d'évènements sportifs, qui peuvent tout à fait être adaptées au secteur de l'esport.

Cela étant dit, il semble que la tendance soit plutôt à l'élaboration et la construction d'un cadre juridique propre à l'esport plutôt qu'une fusion entre les dispositions du Code du sport et celles du CSI, notamment en raison de la spécificité de l'esport (contrairement au sport) qui repose sur un jeu vidéo protégé par des droits de propriété intellectuelle (en l'occurrence des marques et des droits d'auteur). Cette dernière raison constitue l'argument principal en défaveur d'un cadre juridique commun, l'autorisation des titulaires des droits étant un préalable nécessaire à l'organisation de compétitions ou de tournois (c'est d'ailleurs pour cela que ce sont les éditeurs eux-mêmes qui organisent leurs compétitions). À ce titre, il serait difficile d'unifier l'esport autour d'une fédération commune telle que la Fédération Française de Football, par exemple.

Quels sont les travaux de France Esports en la matière ?

B.B : Si France Esports est la structure la plus connue en matière d'esport, elle n'est cependant pas la seule association à se saisir de ces questions, comme il l'a été mentionné précédemment. France Esports propose néanmoins un certain nombre de guides pouvant être intéressants, notamment le Guide de l'organisateur en quatre parties : présentation, aspects légaux, organisation pendant la crise sanitaire et financement.

Propos recueillis par Alexis Venifleis