

fiches de

**Droit**

**et des Métiers  
de l'esport**

Pierre-Xavier Chomiac de Sas



# Historique et pratiques de l'esport

- I. Le jeu vidéo, support de l'univers sportif
- II. La compétition : une nouvelle consommation de jeu vidéo

## DÉFINITIONS

- **Jeu vidéo** : Légalement défini comme « tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non ».
- **Esport** : Légalement défini comme une « compétition de jeu vidéo », pratique consistant en une confrontation, à partir d'un jeu vidéo, d'au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire.

## I. Le jeu vidéo, support de l'univers sportif

### A. Naissance

Le jeu vidéo est apparu progressivement dans le cadre du perfectionnement et de la diversification des capacités des systèmes d'information et des premiers ordinateurs :

- Le 14 décembre 1948, Thomas Goldsmith Jr. et Estle Ray obtiennent le brevet pour le premier jeu vidéo : « Cathode Ray Tube Amusement Device ». Utilisant la technologie du radar, issu de la Deuxième Guerre mondiale, l'objet du jeu était de contrôler un missile devant atteindre sa cible.
- Le 25 août 1950 arriva « Bertie the Brain ». Créé à l'occasion d'une exposition nationale canadienne par Joseph Kates, ce programme informatique proposait de jouer au célèbre jeu du morpion face à une intelligence artificielle, avec plusieurs niveaux de difficulté.

Par la suite, de nombreux autres jeux vidéo apparaissent notamment « Tic-Tac-Toe », « Mouse in the Maze », etc. jusqu'à l'arrivée de l'industrie vidéoludique et des salles d'arcade marquées par des titres iconiques tel « Spacewar », « Pong » ou « Space Invaders ». La démocratisation du jeu vidéo

se poursuit avec l'arrivée fin des années 1970 des premières consoles de salons et le perfectionnement des micro-ordinateurs personnels. Les années 2000 ont ensuite vu débiter une nouvelle ère du jeu vidéo avec le développement massif de titres multijoueurs grâce à l'essor d'Internet, des smartphones et autres services en ligne.

## **B. Stabilisation et expansion**

Malmené à plusieurs reprises au cours de sa croissance, notamment dans les années 1980 et 2000, le jeu vidéo a maintenu son expansion au sein des foyers et plus généralement dans le paysage social<sup>1</sup>. Progressivement perçu comme un outil technologique, le jeu vidéo connaît une diversification de ses applications.

Il constitue aujourd'hui un instrument de formation grâce à ses interfaces de jeu, structures narratives et modalités d'apprentissage<sup>2</sup>, un instrument médical à travers ses vertus thérapeutiques, notamment sur l'orientation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégies, ainsi que sur les facultés motrices des patients traités. Le jeu vidéo demeure encore à ce jour victime d'une campagne de diabolisation, une part de plus en plus réduite de la population lui reprochant fréquemment son rôle possible dans la violence des jeunes populations.

Nouvelles sources de financement, maintien des liens avec le public, le secteur du jeu vidéo est également un espace émergent prometteur pour l'avenir de la culture. Musées, cinémas et artistes investissent désormais ces univers virtuels, à la recherche de public permettant de se réinventer :

- Le titre « Animal Crossing : New Horizons » développé par Nintendo a été détourné pendant les récentes périodes de confinement pour organiser des visites virtuelles par le musée de sciences naturelles d'Angers, le Getty Museum ou le Metropolitan Museum of Art. Plusieurs artistes se sont par ailleurs démarqués en utilisant les plateformes de jeux vidéo en ligne pour la tenue de concerts<sup>3</sup>.
- La branche américaine de la maison de disque Sony Music a recruté des développeurs spécialisés dans le jeu vidéo afin de développer « une nouvelle expérience musicale en utilisant les dernières technologies du jeu vidéo ».

---

1. N. Besombes, Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités : thèse dactyl., STAPS, Paris V, 2016; Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique : in A. Obœuf (dir.), Sport et médias, Essentiels d'Hermès : CNRS Éditions, 2015, p. 179.

2. Déjà envisagé par de grandes institutions telles l'armée américaine, des universités de médecine ou des groupes financiers tel IBM.

3. Notamment DJ Marshmello, Travis Scott, Eminem sur le jeu « Fortnite », Alonzo sur le jeu Grand Theft Auto, etc.

## C. Enjeux économiques

Les données accumulées au secteur économique du jeu vidéo permettent de maîtriser aujourd'hui ses leviers de croissance et décroissance, notamment le cycle de vie du matériel, l'adaptabilité du jeu et son modèle de financement, la maturité économique des projets innovants et technologiques<sup>1</sup> dont l'esport est l'une des récentes composantes.

Le développement continu du jeu vidéo s'est notamment démontré dans le cadre de l'épidémie mondiale de 2020. Le chiffre d'affaires est estimé à 180 milliards de dollars, soit 28 % de plus que l'année précédente. Selon leur étude, les jeux gratuits génèrent toujours la majorité des revenus du secteur et le marché des jeux mobiles connaît une croissance de 10 % en 2020. Des jeux tels « Fortnite » génèrent plus d'un milliard de dollars par an.

En France, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (S.E.L.L.) constate dans une étude de 2021 que le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo représente dans l'hexagone 5,6 milliards d'euros en 2021 pour l'ensemble de l'écosystème (pour 3,6 milliards en 2016). L'étude du S.E.L.L. avance que près de 36 millions de français sont des joueurs, soit 71 % de la population joue aux jeux vidéo occasionnellement. L'âge moyen du joueur est désormais, et contre tout préjugé, de 40 ans, avec une parité presque atteinte.

S'ajoute par ailleurs au marché historique des applications un marché plus large : celui des médias interactifs, audiovisuels et réalité virtuelle. Le marché audiovisuel du jeu vidéo (Gaming Video Content – GVC) est devenu une industrie de 9,3 milliards de dollars en 2020, avec 1,2 milliard de téléspectateurs encourageant un nouvel espace d'information et de promotion : Crossovers de marque tel le partenariat « Fortnite X Marvel » ou l'interview de la députée Alexandrie Ocasio-Cortez jouant sur la plateforme Twitch au titre « Among Us ».

## II. La compétition : une nouvelle consommation de jeu vidéo

La pratique compétitive du jeu vidéo est issue des premières formes de jeux permettant un affrontement entre joueurs. Ce dernier se faisait soit par un calcul de points, soit par la possibilité de jouer à plusieurs sur une unique machine ou à distance en réseau. Débuté en 1958 avec le jeu de simulation « Tennis for Two » développé par William Higinbotham, une grande variété de titres ont proposé une expérience multijoueur séduisant un nombre croissant de personnes, déterminées à comparer leurs compétences.

1. L. Michaud, Crises et rebonds dans l'industrie du jeu vidéo, 20.11.2012, [https://www.afjv.com/news/1856\\_crises-rebonds-industrie-jeu-video.htm](https://www.afjv.com/news/1856_crises-rebonds-industrie-jeu-video.htm).

- En 1972, l'université de Stanford organise une première compétition du titre «Spacewar» réunissant une vingtaine de participants, médiatisé par Stewart Brand, journaliste du magazine «Rolling Stone».
- En 1980, le fabricant Atari réunit en présentiel dix mille participants pour une compétition portant sur son titre «Space Invaders».

À partir des années 1990, les éditeurs de jeux vidéo et concepteurs de consoles multiplient les événements compétitifs destinés à faire la promotion de leurs produits<sup>1</sup>. En parallèle, des associations de joueurs, formelles ou informelles, se retrouvent régulièrement pour jouer et s'affronter sur leurs consoles et jeux de prédilection, bénéficiant du réseau Internet pour jouer à distance et donner aux compétitions une dimension mondiale.

Depuis cette date, les organisations de compétitions n'ont cessé d'augmenter à des fins ludiques ou promotionnelles encourageant les joueurs à s'organiser sous forme d'équipes dans des jeux spécialement développés pour le format multijoueur. Des circuits compétitifs professionnels internationaux se sont structurés tandis que l'essor des plateformes de contenus audiovisuels en ligne ont accéléré la popularisation et l'audience des événements<sup>2</sup>.

Baptisé «esport», cette pratique compétitive du jeu vidéo connaît aujourd'hui un développement spectaculaire. Mettant au centre de son fonctionnement la place du joueur et du spectateur, il constitue un outil marketing très fort pour les éditeurs de jeux vidéo, aussi bien pour l'acquisition de nouveaux consommateurs que le maintien de la communauté existante. Conjointement, les participants sont associés aux sportifs traditionnels tant dans les performances réalisées que dans les valeurs transmises à travers la compétition : travail, discipline, effort, dépassement de soi, esprit d'équipe, etc.

Les consommateurs esportifs – compétiteurs et audiences – connaissent également une augmentation régulière sur un nombre restreint de jeux vidéo<sup>3</sup>. Ils représenteraient près d'un demi-milliard de personnes pour la période en cours réparti sur l'ensemble des continents.

**Un nouveau secteur économique**<sup>4</sup>. L'esport est aujourd'hui un marché en constante croissance depuis plusieurs années, générant jusqu'à plus d'un milliard de chiffre d'affaires en 2020 soit 15 % de croissance<sup>5</sup>. Son analogie facile avec le secteur sportif et son potentiel de croissance rend la pratique compétitive de jeu vidéo particulièrement attrayante. Ces dernières années ont ainsi vu de nombreuses sociétés effectuer des investissements dans le secteur : rachat de la première plateforme de streaming d'esport, Twitch, par

---

1. G. Rabu, Fasc 655 : compétitions de jeux vidéo, JurisClasseur Communication, 20.10.2020.  
 2. France esport, Chronologie de l'esport, [https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-esports\\_Chronologie.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-esports_Chronologie.pdf).  
 3. V. Cimino, 71 % des fans d'esport ne regardent qu'un seul jeu vidéo, Siecle digital, 21.11.2019, <https://siecledigital.fr/2019/08/23/les-fans-desport-ne-suivent-en-realite-que-peu-de-matches/>.  
 4. G. Bonneton, La Révolution du E-sport : une économie en plein essor, Forbes, <https://www.forbes.fr/business/la-revolution-du-e-sport/>.  
 5. Agence Newzoo, 2020 Global esports Market Report.

Amazon pour près 970 millions de dollars, sponsoring de multinationales dont Visa, Renault, Adidas, Macdonald, création d'équipes sportives associées à des circuits de compétitions sportives tel le Paris Saint Germain, Ajax FC, West Ham United, etc. L'esport prend par ailleurs une importance démesurée aux niveaux national, européen ou mondial tandis que de nombreuses villes françaises<sup>1</sup>, étrangères<sup>2</sup> voire des États<sup>3</sup> se positionnent comme investisseurs de projets sportifs.

#### À RETENIR

L'industrie vidéoludique s'est progressivement développée à partir des années 1950 diversifiant ses contenus et modes de consommation. Aujourd'hui, sa composante compétitive, baptisée « esport » acquiert une importance croissante dans le secteur du jeu vidéo.

#### POUR EN SAVOIR PLUS

- ➔ France esport, Chronologie de l'esport, [https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-esports\\_Chronologie.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-esports_Chronologie.pdf).
- ➔ G. Rabu, Fasc 655 : compétitions de jeux vidéo, JurisClasseur Communication, 20.10.2020.
- ➔ Etude SELL/Médiamétrie « Les français et le jeu vidéo », réalisée sur Internet du 1 au 24 septembre 2020, auprès d'un échantillon de 4072 internautes de 10 ans et plus, [ejv\\_novembre\\_2020\\_def\\_web-compresse\\_0.pdf](#) (sell.fr).

#### POUR S'ENTRAÎNER : QUESTION

Quels sont les liens entre la pratique de jeu vidéo et l'esport ?

#### RÉPONSE

La notion d'esport est rattachée à celle de compétition structurée de jeu vidéo comme nouveau mode de consommation de jeu vidéo.

---

1. Lyon, Montpellier, Paris, Poitiers, Bordeaux, etc.  
 2. Notamment Londres, Berlin, Katowice.  
 3. Corée du Sud, États-Unis, France, Chine.

Le développement d'organisation de compétitions entre joueurs facilités par les moyens technologiques a permis l'émergence d'un secteur économique connexe à celui du jeu vidéo.

# Définition et qualification de l'esport

- I. Esport : une notion non définie
- II. Esport : une qualification éclatée

## DÉFINITION

- **Speedrun** : Forme de consommation d'un jeu vidéo sous forme de défi dans lequel le joueur a pour but de terminer le plus vite possible, en respectant ou contournant les règles de l'éditeur.

## I. Esport : une notion non définie

Le terme d'esport est une importation lexicale d'origine américaine pour décrire les premiers événements de compétition de jeu vidéo. Il est probable que le terme apparut alors que les premières associations et sociétés consacrées à la promotion des tournois de jeux vidéo utilisaient le champ lexical sportif dans leurs noms de société : « Cyberathlete Professional League » et « Electronic Sports League »<sup>1</sup>, largement repris depuis par d'autres structures et événements notamment l'« Electronic Sports World Cup »<sup>2</sup>. L'orthographe du terme est elle-même en débat – eSport, e-sport, Esport – même si celui d'« esport » semble progressivement prévaloir en France<sup>3</sup>.

1. Fondées respectivement le 27 juin 1997 et par la Deutsche Clanliga – DeCL en mai 1997.
2. Fondée en 2003, événement de sport électronique annuel rassemblant les meilleures équipes du monde sur des jeux vidéo conçus ou adaptés aux confrontations entre joueurs, [www.eswc.com/](http://www.eswc.com/).
3. France esport, esport(s) : Définition et orthographe, 19.03.2018, <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>.



La séparation croissante entre les simulations électroniques de sport et les compétitions de jeux vidéo peut encourager à proposer une distinction sémantique :

- L'esport représente la pratique compétitive de jeux vidéo tandis que l'e-sport, en tant que «*electronic sport*» renvoie à toute forme de simulation numérique d'un sport traditionnel.

La notion d'esport ne bénéficie quant à elle d'aucune définition officielle. L'esport regroupe un vaste ensemble de notions et bénéficie au mieux d'une définition floue ou fluctuante selon les acteurs interrogés – professionnels, fans et spectateurs, législateur, journalistes spécialisés. Cette absence peut s'expliquer par le manque de cadre juridique ou d'instance représentative officielle<sup>1</sup>, ainsi que par une diversité des pratiques et des visions diverses de ce que représente l'esport, tant à l'échelle nationale qu'internationale. Dans ce contexte, une multitude de définitions sont apparues, certaines s'attachant à identifier les critères caractérisant la pratique esportive :

- Selon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs – SELL : «*ensemble des pratiques compétitives ayant pour moyen de confrontation [...] un support numérique, et en l'occurrence un jeu vidéo*».<sup>2</sup>
- Selon France esport, ayant synthétisé plus de trente-sept définitions issues de travaux académiques, il s'agit d'un «*Ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo*»<sup>3</sup>.
- Pour Rémy Chanson dans son Guide de l'esport<sup>4</sup> : «*L'esport désigne la pratique compétitive de jeux vidéo dans laquelle des joueurs s'affrontent directement par écrans interposés, en excluant toutefois les transpositions de jeux physiques existants*».
- Dans la Loi pour une République Numérique : «*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*»<sup>5</sup>.

Ce vide définitionnel lui a jusqu'à présent permis de se développer tous azimuts mais les défis juridiques actuels et le besoin de structuration du milieu nécessitent un cadre plus stable. L'incertitude quant aux critères définissant l'esport, accentuée par les différentes facettes – médicale, thérapeutique, ludique, éducative, du jeu vidéo en général – ont encouragé certains à proposer des alternatives au terme certes élégant mais critique d'«*esport*» tel «*jeu vidéo professionnel*» ou encore «*compétition de jeu vidéo*», termes

---

1. Juridiquement, le terme d'esport a été délaissé au profit de «*compétition de jeu vidéo*».

2. Syndicat des éditeurs de loisirs (SELL), *L'essentiel du jeu vidéo, Marché, consommation, usages*, février 2016, p. 31.

3. France esport, *esport(s) : Définition et orthographe*, 19.03.2018, <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>.

4. R. Chanson, *Le Guide de l'esport*, hors collection, 2017.

5. Art 101, Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

déjà utilisés dans d'autres langues et pays qui reflètent sans doute mieux la réalité de cette activité.

## II. Esport : une qualification éclatée

Autodéclaré par certains et dénoncé par d'autres, l'appellation « esport » apposée sur des événements liés au jeu vidéo estompent les critères d'identification nécessaires pour qualifier les pratiques sportives.

En l'absence de définition officielle, plusieurs entretiens avec différents professionnels du secteur<sup>1</sup> – tous domaines de compétences confondus – ont permis de mettre en évidence une variété de critères d'identification d'une pratique sportive. Cinq critères appréciés cumulativement semblent prévaloir par leur récurrence et pertinence aux regards des usages et « modalités pratiques »<sup>2</sup> de l'esport actuel :

- **L'affrontement ou compétition.** Directement issu de la pratique sportive, le critère d'affrontement révèle la nécessité de performance et d'adversité pour permettre un classement des joueurs sportifs. Ce critère ne suppose cependant pas obligatoirement la présence de cash-prize ou autre forme de gain pour les compétiteurs.
- **La présence d'un ou plusieurs joueurs humains.** Ce critère a vocation à exclure tout affrontement entre robots ou algorithmes. Les joueurs peuvent compétitionner seuls ou en équipe pour les jeux vidéo collectifs.
- **Un jeu vidéo adapté à la compétition.** La conception d'un jeu vidéo permettant un affrontement entre des joueurs apparaît comme un prérequis légitime pour permettre ou faciliter la création d'une discipline sportive à partir de ce titre.

Ces dernières années, plusieurs éditeurs ont développé des jeux vidéo intégrant spécifiquement leur potentiel de compétitivité et d'esport. Cela se manifeste par la présence de modes de jeux multijoueur, l'intégration d'outils d'enregistrement et visionnage de parties par des tiers, avec dans certains cas des informations et statistiques complémentaires disponibles en temps réel sur les performances.

L'exploitation récente des jeux vidéo intègre fréquemment de nombreuses mises à jour et développements ultérieurs du titre de manière à renouveler l'expérience du joueur et retenir les consommateurs. Suivant les modifications proposées sur un titre, tout jeu vidéo peut, de fait, être adapté pour une forme de compétition sportive.

Ce critère soulève par ailleurs un débat portant sur le détournement de jeux vidéo, non conçus pour la compétition – a priori l'ensemble des titres

1. Cités en référence en fin d'ouvrage.

2. Propos de N. Besombes, entretien du 5 janvier 2019.

à joueur unique. En effet, des événements liés à la réalisation de défis ou records spécifiques, notamment le speedrun, seraient inéligibles à la qualification esportive.

- **Une audience.** Critère prédominant, la qualification d'un jeu esportif suppose l'existence d'un public attiré par le visionnage des affrontements. Privé à ce jour de toute forme de subvention étatique adéquate, le secteur esportif se finance principalement par les contrats publicitaires. Dès lors, la création de communautés fidèles apparaît indispensable pour constituer un esport.

Évolutif par nature, tout jeu bénéficiant d'une communauté disposée à regarder les événements compétitifs peut donc être éligible à une qualification esportive. À l'inverse, le départ ou l'abandon d'un intérêt pour un jeu vidéo limiterait toute possibilité de conserver le statut d'esport.

- **La visibilité / lisibilité du jeu vidéo.** Associé au critère précédent, le potentiel esportif d'un jeu tiendrait notamment à sa capacité à attirer un nouveau public notamment en dehors de la communauté des joueurs. Il résulte de ce critère la nécessité pour un jeu vidéo esportif de qualité de savoir proposer des règles et un niveau de compréhension simple des mécanismes de jeu pour permettre à tout un chacun d'apprécier rapidement les compétences des joueurs, à l'image de nombreux sports traditionnels.

L'exemple de « Rocket League » est édifiant en ce sens. Développé et édité par la société Psyonix, ce jeu vidéo est en synthèse une forme adaptée de football, les sportifs étant remplacés par des voitures que les joueurs contrôlent. Les règles étant connues ou rapidement comprises par tout spectateur, les compétitions de jeux vidéo portant sur Rocket League peuvent sans cesse renouveler ou étendre leur public.

En marge de ces critères principaux apparaissent d'autres éléments comme la nécessité de stratégie, la possibilité d'établir une classification ou des records, la régularité dans la performance ou l'existence de compétences techniques propres aux compétiteurs, etc.

**Limites.** Les différents critères précédemment évoqués ne permettent pas cependant de contenir l'ensemble des situations pratiques associées aujourd'hui à la notion d'esport :

- « **Farming Simulator** ». Jeu de simulation agricole non conçu à des fins d'affrontement ou de compétition entre joueur, ce dernier dispose depuis 2019 d'une scène esportive, l'éditeur du jeu ayant proposé un règlement opposant plusieurs équipes de joueurs devant réaliser le plus d'activité pour emporter l'affrontement.
- « **Spacewar** ». Considéré comme l'un des premiers jeux esportifs de l'histoire, la perte d'intérêt du jeu délaissé par les joueurs et un potentiel public rend aujourd'hui Spacewar inéligible à une qualification esportive.
- **Les échecs.** Disposant à ce jour de l'agrément sportif, les échecs connaissent un développement important sur Internet depuis quelques années. Retenant

de nombreux joueurs et spectateurs de compétitions diffusées sur des plateformes en ligne, les échecs bénéficieraient de la qualification mixte de sport et d'esport : un double statut irrationnel au regard du droit français.

- « **League of Legends** ». Parmi les titres les plus célèbres de l'esport actuel, représentant des sommes considérables en termes de cash-prizes pour les joueurs, le titre développé par la société Riot remplit difficilement le critère de lisibilité tant les règles et la compréhension des mécanismes de jeux rendent difficile pour un néophyte la possibilité d'apprécier ce qui apparaît à l'écran.

Enfin, il importe de souligner que la qualification d'un jeu vidéo comme esportif apparaît corrélée à des éléments évolutifs, notamment la présence d'un public, l'adaptation du jeu par l'éditeur ou la présence de compétiteurs. En conséquence, le statut esportif d'un jeu vidéo peut être acquis ou retiré tout au long de son existence.

#### À RETENIR

- Les incertitudes entourant les définitions et critères d'identification de l'esport poussent à envisager la notion à travers une perception volontairement large.
- L'appréhension de l'esport par les professionnels du secteur fait émerger des critères redondants permettant d'identifier un jeu vidéo comme esportif.
- L'esport pourrait se définir de manière synthétique comme « toute pratique de jeu vidéo dans un contexte compétitif ».