



AXELLE LEMAIRE

SECRÉTAIRE D'ÉTAT AU NUMÉRIQUE,  
AUPRES DU MINISTRE DE L'ÉCONOMIE, DE L'INDUSTRIE ET DU NUMÉRIQUE

*Communiqué de presse*

*Communiqué de presse*

[www.economie.gouv.fr](http://www.economie.gouv.fr)

Paris, le 3 mai 2016  
N° 1372

## **Le e-sport officiellement reconnu dans le cadre du projet de loi pour une République numérique**

A l'occasion de la lecture publique au Sénat du projet de loi pour une République numérique, les sénateurs ont adopté plusieurs mesures permettant la reconnaissance officielle de la pratique compétitive des jeux vidéo en France.

Communément appelé « e-sport », cette pratique concerne aujourd'hui plus de 850 000 joueurs amateurs et professionnels dans le pays et plus de 4 millions de téléspectateurs. Afin d'assurer un encadrement propice à son développement, ce secteur d'activité nouveau nécessite l'évolution d'un cadre juridique et réglementaire aujourd'hui inadapté.

Ces évolutions législatives sont très attendues par le secteur : entreprises, associations, et surtout la communauté des « gamers ».

- Les compétitions physiques de jeux vidéo seront désormais legalisées. Les rencontres de e-sport étaient jusqu'à présent indument associées au régime des loteries et frappées en conséquence par l'interdiction générale des loteries physiques. Désormais, ces compétitions bénéficieront d'un statut spécifique d'autorisation, dans la mesure où les frais de participation des joueurs restent d'une importance limitée par rapport aux coûts d'organisation.

- Les compétitions seront désormais mieux encadrées, pour garantir un haut niveau de protection des mineurs. Une autorisation parentale sera désormais requise pour les joueurs et spectateurs mineurs participant à des rencontres de e-sport. Les gains réalisés par des joueurs mineurs devront en outre être déposés jusqu'à leur majorité sur des comptes bloqués, gérés par la Caisse des dépôts et des consignations.

- Les joueurs professionnels bénéficieront désormais d'un statut social. Un contrat à durée déterminée spécifique leur permettra de sécuriser leur participation à des équipes tout en bénéficiant d'une protection sociale. Cette mesure permettra la constitution d'équipes professionnelles en France et de renforcer l'attractivité de notre pays pour les talents dans ce secteur.

Ces mesures complètent la création de l'association France e-sport mercredi dernier par les acteurs du secteur. Cette initiative privée vise à rassembler les acteurs français de l'e-sport et à proposer les mesures nécessaires au développement de cette activité.

L'ensemble de ces mesures sont tirées du rapport d'étape sur la pratique et le développement du e-sport, rendu en mars dernier à Axelle LEMAIRE par Jérôme DURAIN, sénateur de Saône-et-Loire et porteur des amendements adoptés aujourd'hui, et Rudy SALLES, député des Alpes-Maritimes. Cette mission faisait suite à la forte mobilisation des internautes en faveur d'une reconnaissance officielle du e-sport.

Jérôme DURAIN et Rudy SALLES rendront leur rapport définitif à l'été. Dans ce cadre, les deux parlementaires travaillent à de nouvelles pistes d'actions, notamment sur la diffusion des compétitions de jeux vidéo, la structuration du secteur, les conditions de délivrance de visas aux joueurs étrangers et l'organisation d'évènements internationaux. Le Gouvernement travaillera avec l'ensemble des acteurs concernés – CSA, acteurs du secteur, notamment ceux qui se sont fédérés au sein de l'association France e-sport – à la mise en œuvre de toutes les mesures utiles au développement de ce secteur à fort potentiel.

**Contacts presse :**

**Cabinet d'Axelle LEMAIRE :** Aurélien PEROL : Tél. 01 53 18 44 50  
[sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr](mailto:sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr)