

ACCÈS OUVERT

2020/07/29: Soumis

10/08/2020 : Accepté

eSports : lecture juridique

Hassan Hussain Al-Barawi

Professeur de droit civil, Faculté de droit, Université du Qatar

qa.edu.qa@elbarrawy-h

Sommaire

Il se développe rapidement au niveau national et se développe à l'échelle internationale. Les sports électroniques n'ont pas de réglementation juridique complète dans les pays arabes; Par conséquent, l'étude cherche à lire ce phénomène juridiquement, dans une tentative d'arriver à une déclaration de la nature de ce sport, son importance, sa nature et sa relation avec les jeux à la lumière des critères du Comité international olympique pour reconnaître l'activité électronique. L'étude présente les défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques au niveau du droit interne, représentés dans; Contrats professionnels, contrats de mécénat, contrats de cession de droits d'exploitation, et protection de la propriété intellectuelle. L'étude s'est attachée à identifier les défis qui entravent le progrès, la croissance et le développement des sports électroniques, que ce soit dans les pays arabes ou au niveau international. Et nous avons formulé une série de suggestions pour relever ces défis.

Mots clés : sports électroniques, jeux électroniques, contrats professionnels, contrats de sponsoring,

Propriété intellectuelle, enjeux eSports

Pour citer : Al-Rabawi, Hassan Hosni. « E-Sports : A Legal Reading », International Journal of Law, Volume Dix, Premier numéro régulier

0155.2021.irl/29117.10/org.doi://https

©2021 Al-Barawi, titulaire de la licence: Qatar University Press. Cet article de recherche est publié sous les Commons Creative Terms r)0.4 NC-BY CC (International 0.4 NonCommercial-Attribution . Cette licence permet une utilisation non commerciale, et l'œuvre doit être attribuée à son propriétaire, avec toutes les modifications indiquées. Elle permet également la liberté de copier, distribuer et autoriser toute forme du travail. .

Point de vue juridique a Deÿ: sports-E

Barawi-Al Hassan

Université du Qatar, droit du collège, droit civil du professeur

qa.edu.qa@elbarrawy-h

Résumé

le monde entier se répandant rapidement a été ce phénomène moderne a est sportif-E un manque encore de pays arabes beaucoup, pourtant. niveau international et national à la fois sur cherche à étudier cela, Par conséquent. phénomène un tel règlement juridique complet, importance de son identité pour une perspective juridique du phénomène sports-E l'exploration de l'étendue des jeux électroniques avec relation et nature, importance par les normes adoptées de la lumière dans, activité sportive réputée être pourrait phénomène un telles .activités sports de reconnaissance pour le Comité Olympique International le

juridique national le dans le sport-E les défis face aux défis juridiques l'examine l'étude, outre les contrats de licence, les contrats de parrainage, les contrats de joueur professionnel en tant que tel, le système tente d'approfondir l'étude. la propriété intellectuelle de la protection et, l'exploitation pour le sport-e du développement et de la croissance, les défis qui entravent le progrès mettent en évidence la mise en place d'un qui conclut enfin Elle. niveau international le sur ou les pays arabes en si .challenges ces de tous s'attaquent à des propositions

;contrats Parrainage; contrats Professionnel; jeux électroniques; sports-E : **Mots clés** défis sports-E ; propriété Intellectuelle

,10 Volume, *Law of Review International*" Perspective legal a From: sports-E., "H Barawi-Al: as article this Cite 2021, 1 Issue

0155.2021.irl/29117.10/org.doi://https

Commons Creative l'un des termes sous publiés est l'article Ceci. Press QU licensee, Barawi-Al, 2021© the of use commercial-non permit which), 0.4 NC-BY CC (International 0.4 NonCommercial-Attribution and copy can You. made were material the in changes if indication and, credit approprié, material , le matériel lors de la construction et, la transformation, le remix ainsi que le format ou le support de tout matériel dans le redistribuer .cité correctement est le travail original fourni

Introduction

Le premier événement de sports électroniques a eu lieu en octobre 1972, lorsqu'un certain nombre d'étudiants de l'Université de Stamford se sont affrontés pour le jeu Spacewar, un jeu de combat spatial développé pour la première fois en 1962 et dédié au vainqueur Bruce Baumgart (Baumgart Bruce (Grand Au début de 1980, l'esport a pris la forme familière, avec Atari (Invaders Space) organisé. L'événement a attiré plus de 10 000 personnes.

L'intérêt pour les sports électroniques au sein des universités a augmenté. Et j'ai trouvé des compétitions spéciales ici entre les universités. ¹ Jouer

² Des études ont commencé sur l'impact de l'e-sport sur le processus éducatif

vers l'esport, selon les données de la Fédération internationale d'esports; Le monde connaît une croissance américaine rapide et, en 2019, le chiffre d'affaires total de l'industrie de l'esport a atteint 1,1 milliard de dollars.

Comme ils s'attendent à ce que l'audience augmente de 14% en 2021, Newzoo prédit (le taux de croissance annuel sera d'env.

victimes à 307 millions. Et qu'il y aura 250 millions de passionnés d'esports, portant le total à un million

³ public 557

Au niveau des pays leaders de l'e-sport, selon un recensement réalisé par (Statista), les États-Unis d'Amérique arrivent en tête, suivis de la Chine, puis de la Corée, de la France, de l'Allemagne, du Brésil, du Canada, de l'Australie, de la Russie, Grande-Bretagne, Japon, Suède

Il est intéressant de noter qu'il n'y a aucun pays arabe dans ce recensement. ⁴

Les sports électroniques ont produit des effets économiques, sociaux et juridiques importants. Sur le plan économique, ce sport est devenu l'une des priorités d'investissement les plus importantes vers lesquelles se tournent les investisseurs. En effet, de grands clubs sportifs ont commencé à former des équipes pour lesquelles des compétitions internationales peuvent entrer, et certaines de ces équipes se sont développées en créant des salles. pratiquer ce sport.

, Statuts, Cases - Law Game Video and Computer in found be can games video of history the of analyse detailed more A 1
.2009, Press Academic Carolina, Cerveau. D Robert et Lipson Saunders Ashley par, Matériaux et problèmes, Formes

Sur l'histoire de l'esport, voir :
visité en dernier (8ab6c1cf3257-esports-of-evolution-and-history-the/BountieGaming/@com.medium://https
(2020/7/28 visité en dernier (esports-of-history-the/guides/com.hotspawn.www://https); 2020/7/28

(Navarre la de Tristian) indique que la première apparition des jeux électroniques remonte aux années cinquante et soixante du siècle dernier, lorsqu'un certain nombre de jeux visuels interactifs ont été développés, ainsi que des programmes informatiques, pour tester leur capacité à exécuter des fonctions spécifiques, et ces jeux étaient

destinés aux programmeurs et aux ingénieurs. Le matériel informatique n'était pas disponible à des fins commerciales ou récréatives. voir:
(2020/7/28 visité en dernier (esports-of-history-the/esports/com.lineups.www://https

nouveau un, sport-e Le, Bugmann Julien et Karsenti Thierry 2 sport ?universitaire numérique
numéro, 15 Volume, universitaire pédagogie en technologies des internationale Revue? Sport University New A: eSport
.74. p, 2018, 1

(2020/7/28 visité en dernier (stats-esports-of-growth/com.influencermarketinghub://https 3

visité en dernier (world-players-of-number-country-competition-esports/780631/statistics/com.statista.www://https 4
(2020/7/28

Ainsi, l'émergence de contrats de sponsoring pour les sports électroniques par de grandes sociétés commerciales. Sur le plan social, il ne s'agit plus de nier le rôle des sports électroniques sur les joueurs et sur les avantages et les inconvénients de la pratique de ce sport par rapport aux segments qui le pratiquent. Sur le plan juridique, ce sport pose de nombreux problèmes juridiques.

Méthodologie de l'étude:

D'un point de vue juridique, le sujet de l'eSport est récent. Dès lors, nous essayons de l'établir en suivant l'approche inductive, dans une tentative de renvoyer ce qui est lié aux sports électroniques aux sectes ou aux systèmes juridiques, et puisque cela est complet dans la plupart des pays arabes ; Nous allons donc examiner la législation légalement Le sujet est un sujet non organisé Suivre l'approche comparative devient nécessaire pour compléter cette étude par la Comparer au niveau européen et international, puis discussion et l'analyse des dispositions contenues dans les textes juridiques comparés. En conséquence, l'étude suivra plus d'une méthodologie de recherche juridique; Afin de trouver une solution aux problèmes posés par le sujet.

Problème d'étude:

Le sport électronique pose de nombreux problèmes juridiques, quant à sa nature, et l'étendue de sa classification au sein des jeux est une question existentielle, car les dispositions et les règles qui le réglementent varient en fonction de sa classification. Le sport électronique est-il une activité sportive, comme toutes les activités traditionnelles ? activités sportives physiques; Ensuite, les règles relatives à la pratique des sports traditionnels leur sont appliquées en termes : d'organisation, de licences, de contrats de travail, d'exonérations fiscales, etc., ou n'est-ce pas une activité religieuse, et ne relève pas d'une usine, qui est s'y applique comme il s'applique aux produits industriels de l'activité Le sport traditionnel ? Le considère-t-on alors comme le produit de jugements concernant les obligations du producteur, du vendeur et la protection du consommateur ? En ce qui concerne les droits de propriété intellectuelle, règles de droit des brevets, droits de copyright, droits de marque, etc. problèmes, qui représentent des défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques au niveau national et international, en termes de conclusion de contrats et de protection de ces jeux. Ces questions et problèmes, dans leur ensemble, constituent le problème des acteurs, et des droits des industriels et producteurs de la recherche, auquel nous tentons de répondre et de résoudre au cours de notre approche du sujet, à travers le schéma suivant :

Plan d'étude:

Nous abordons la question des sports électroniques à travers un plan basé sur la division du sujet en deux sections : la première thématique est consacrée à expliquer la nature des sports électroniques, et la deuxième thématique est consacrée à présenter les défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques au niveau national et niveaux internationaux.

Le premier sujet: Sports électroniques - concept et signification

L'e-sport est un phénomène aux nombreuses connotations sociales, économiques et juridiques. Pour lire les aspects juridiques de ce phénomène, il faut comprendre son concept et sa signification, en le définissant, en précisant son importance, et dans quelle mesure il peut être considéré parmi les activités sportives reconnues. Ceci est fait en divisant cette étude en deux sections comme suit :

La première exigence : Qu'est-ce que l'e-sport et son importance ?

Première section: qu'est-ce que l'e-sport?

Les sports électroniques sont un type de jeux électroniques. Pour connaître sa définition, il faut d'abord se familiariser avec les jeux

5. Le jeu 6. électroniques, qui sont connus dans le Cambridge Dictionary comme : un jeu dans lequel on déplace des images sur un écran

Pour les spécialistes de l'électronique, c'est le jeu qui se joue à travers un dispositif audiovisuel, et il peut être basé sur une histoire.

Le jeu électronique est l'utilisation de la technologie et de l'animation, par des sociétés spécialisées, dans lesquelles la concurrence a lieu

entre les personnes, ou sur Internet, ou le joueur et l'ordinateur, ou le joueur et un autre joueur physiquement présents

Les jeux électroniques désignent tous les différents jeux qui se jouent à l'aide d'une commande électronique pour déplacer la lumière,

les symboles ou les graphiques sur l'écran d'affichage visuel, et comprennent : 1-

Tous les jeux qui se jouent sur un écran vidéo ou un téléviseur avec un l'ordinateur.

2 - Tous les jeux joués sur un appareil contrôlé par une puce, comme un jeu ou une borne d'arcade

Plus en détail, les jeux vidéo sont définis comme: Tous les jeux vidéo interactifs de toute sorte ou nature, y compris le matériel écrit,

les personnages, les éléments de l'intrigue, les scènes, les histoires, les noms, les effets visuels, la musique, les effets sonores, les pistes de

voix off et tous les contenus contenu dans, produit par ou via les moyens physiques de l'arcade, de la console ou de la promotion de celle-ci,

que ce jeu soit proposé par voie électronique

ordinateur personnel, appareil à ligne fixe, appareil mobile, plate-forme en ligne, en réseau ou tout autre matériel, plate-forme dérivée ou autre

plate-forme qui existe actuellement ou sera créée à l'avenir (y compris les jeux multijoueurs. Jeux en ligne, jeux occasionnels, jeux de médias

sociaux , et jeux

(2020/7/28 visité en dernier (game-video/arabic-english/dictionary/org.cambridge.dictionary://https 5

.Le jeu vidéo est-il un quoi de définition simple et court A, Esposito Nicolas 6

_Videogame_a_What_of_Definition_Simple_and_Short_A_221217421/publication/net.researchgate.www://https

(2020/7/28 visité en dernier (est

13, 2020, p.231.

, UN⁴ 8 Reem Mukhais Mahdi, « The Global Ranking of Electronic Games », The **Arab Journal of Specific Education**, vol. 28/7/28 (consulté en dernier (games-Video/com.thefreedictionary.www://https://https: //www .

.⁹
diffusions, jeux téléchargés)

La définition du législateur français peut être extraite en se référant à l'article 101 de la loi 10/7/2016, Vers une République numérique n° 2016-1321⁹ n, qui renvoyait à l'article 220 du Code général des impôts, où certains le définissaient ainsi : "Un jeu vidéo est tout programme de divertissement accessible au public. Sur un support physique, ou sur Internet, comprenant des éléments de créativité artistique et technologique, il présente à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions basées sur une trame de texte, ou simulées. situations, et les résultats sous forme d'images animées, avec ou sans son . »¹⁰

y

Premièrement : Classification des jeux

électroniques L'objectif de la présentation de la classification des jeux électroniques est d'identifier la place occupée par les sports électroniques parmi les différentes catégories de jeux électroniques ; Où il existe une grande variété de jeux électroniques compétitifs ; Pour n'en citer que quelques-unes, parmi les compétitions les plus populaires figurent : Legends of League et DOTA - 2 (et Counter-Counter). Offensive Global: Strike)ÜII StarCraft Ü)FIFA)Ü)Overwatch)Ü)Storm the of Heroes)Ü) -NBA 2KX , League Rocket , et Duty of Call .Cela permet de comprendre la nature de ce sport, et dans ce contexte, il existe de multiples classifications des jeux électroniques selon le sens dans lequel il est regardé¹¹, mais nous nous limiterons ici à la classification qui aide déterminer la nature des sports électroniques¹² La classification des jeux électroniques en fonction de la nature du jeu est la plus importante de ces classifications et la plus liée aux sports électroniques, et en général, les jeux électroniques sont classés selon la nature du jeu en sectes, et au sein de chaque secte il y a un certain nombre de jeux, et les plus célèbres sectes de jeux électroniques

elle:

Jeux d' aventure : ces jeux sont généralement joués par un seul joueur, et ils dépendent de l'histoire à laquelle l'action du joueur participe.

Quel chemin il prend, et se caractérise par le fait d'être dans un environnement créatif

C'est ça
Soit dans le passé, soit dans le futur, comme les facteurs préhistoriques ou l'espace.

.(2020/7/28 visité en dernier (games-video/dictionary/com.lawinsider.www://https 9

,Attentes des et Strict Cader Un, Professionnel Vidéo de Jeux de Joueur du Statut et Compétition, Esport, Drey Fabien 10
cadre-professionnel-video-jeux-joueur-statut-competition-eSport/articles/com.justice-village.www://https
.(2020/7/28 dernière visite (html.24986,des-strict

International, Jeux vidéo de classement A Vers, MethelGilles et Pierre-Jean Jessel, Julian Alvarez, Damien Djaouti 11
.2008 janvier. Technologie Jeux Ordinateur de Journal

12 Il existe une classification des jeux électroniques en fonction de l'appareil utilisé pour jouer au jeu, car les jeux électroniques se jouent via des appareils. Il existe de nombreux appareils permettant de jouer à des jeux électroniques. Nous avons par exemple; Console Games Appareil vidéo conçu dans le seul but de jouer à des jeux électroniques. Il s'agit d'un appareil électronique pour jeux électroniques et il n'exécute aucune autre fonction. Il en va de même pour ce que Sony produit pour les appareils PlayStation (PlayStation) et Microsoft Company (Box-X) pour les appareils Xbox . Nous disposons d'un ordinateur personnel et de simulateurs Machines d'arcade Pour plus d'informations sur la classification des jeux électroniques, voir : Mahdi, référence précédente, p. 232.

Jeux de simulation : Ces jeux simulent la réalité dans une large mesure et nécessitent des compétences particulières pour le joueur, car ils dépendent de la capacité du joueur à contrôler des véhicules réalistes, tels que des avions, des chars et des navires, où le joueur contrôle tous les dispositifs pour conduire ces véhicules tels qu'ils sont dans

Indeed. Jeux de tir (Games Shooter) : Ces jeux sont basés sur le tir et l'utilisation d'armes.

Le joueur a une conscience spatiale des situations et de la vitesse de réaction, et il peut être joué par un joueur, ou plusieurs joueurs, et le but devant chaque joueur est de tirer sur l'adversaire, et c'est plus proche de la guerre jeux, ou espionnage, qui dépend du tir sur les ennemis.

Ces jeux se caractérisent par le fait qu'ils nécessitent un degré de réflexion de la part du joueur qui va au-delà du simple contrôle du jeu, et qu'ils sont indépendants, car le joueur doit utiliser toutes les ressources et capacités des individus, et les

contrôler. Jeux de combat :

Ces jeux se caractérisent par une confrontation combative dans les arts martiaux, tels que la boxe, la lutte et d'autres arts martiaux asiatiques, où le joueur lui-même est bon dans une confrontation de combat avec un autre joueur, ou un joueur emprunteur programmé par le jeu, et n'utilise généralement pas d'armes, Cela dépend de la confrontation physique et se

termine par le meurtre de l'adversaire. Jeux d'action : (Les jeux d'action sont considérés comme l'origine historique des jeux électroniques ; Comme la majorité des jeux modernes sont des jeux d'action, et ces jeux dépendent de l'action physique, où le joueur se déplace dans une atmosphère qui le pousse à courir, escalader des montagnes ou se battre, et cherche à

se débarrasser de l'ennemi et à atteindre l'objectif. Jeux multijoueurs en ligne massivement : c'est l'un des jeux les plus populaires sur Internet, et ces jeux sont joués sur un réseau local (LAN), ou sur Internet, dans lequel les joueurs interagissent les uns avec les autres dans la salle de jeu virtuelle, et est caractérisée par la compétition des joueurs Par centaines, voire par effort, en plus du fait qu'ils sont joués à large échelle et que leur programmation demande un gros

• Jeux Sportsy: les sports se caractérisent par une simulation réaliste des sports traditionnels et incluent tous les sports individuels tels que le tennis ou universitaires tels que le football, le volley-ball ou le basket-ball. Dans ces jeux, le joueur A, où les contrôle une équipe de joueurs, joue rôle de coach et les dirige. Ces jeux se sont développés récemment ce vrais joueurs sont incarnés dans ces jeux, et le joueur peut utiliser ces joueurs dans son équipe, et cela se fait après avoir obtenu une autorisation des équipes auxquelles ces joueurs appartiennent réellement.

Quant à la Fédération Internationale des Sports Electroniques, elle classe les e-sports en quatre grandes sectes, chaque

secte regroupe un certain nombre de jeux¹³, et ces quatre sectes sont :

.(2020/7/28 visité en dernier (esports/org.sf-ie://https 13

1 - Shooters Tactical : Jeux de tir à la première personne, où les joueurs s'affrontent en équipe pour sécuriser des buts et vaincre l'équipe adverse.

- MOBA : jeux de stratégie ; Où les joueurs s'affrontent en équipe pour détruire la structure principale de l'équipe concurrent.

Sim Sports 3 - Jeux de simulation virtuelle pour les sports actuels, tels que le football, le basket-ball, le cyclisme et autres.

4 Fighting : Jeux de combat rapproché, où deux joueurs s'affrontent et utilisent leurs compétences pour vaincre leur adversaire.

Deuxièmement: Définir les sports électroniques

y

Les sports électroniques sont un type de jeux électroniques, basés sur la simulation de sports traditionnels, et sont généralement définis

Cela peut être un immense spectacle 14. Ce sont simplement des .Bahana : Un jeu vidéo qui se joue à un niveau professionnel, et qui est souvent

compétitions de jeux vidéo organisées 15. Le phénomène ESPORT est décrit comme un sport qui se déroule dans et au milieu du cyberspace,

dans lequel le temps et le lieu sont précisément définis, dans lequel les joueurs s'affrontent individuellement, ou dans une équipe. Les concours

se déroulent sur Internet, appelés réseaux locaux (LAN) Les concours les plus prestigieux se déroulent dans un réseau local grand public

d'ordinateurs sont regroupés dans un même bâtiment16 . connecter tous

La British Electronic Sports Association définit les sports électroniques comme :

y

Internet, ainsi que les arènes couvertes, sont des jeux vidéo compétitifs, où les gens jouent généralement les uns contre les autres pour

un prix en argent. Les sports électroniques sont pratiqués par des amateurs et des professionnels et sont universels, accessibles à tous, sans

distinction de sexe, de capacité physique, etc. Les sports électroniques peuvent être joués sur des ordinateurs, des consoles et des téléphones

portables. Le sport permet à environ 40 équipes et joueurs internationaux de premier plan de gagner des salaires et des récompenses

Un e-sport différent financières importants chaque année. Il y a un cadeau

Adresse reconnue, dont 17 :

1 - Jeux d'arène de combat en ligne multijoueurs (MOBA) tels que (Legends of League) et (2 Dota.)

.(2020/7/28 dernière visite (8ab6c1cf3257-esports-of-evolution-and-history-the/BountieGaming/@com.medium ://https 14

Dans Fit eSports Oüy: Athlètes) ly(Virtuel, Olrich. W Tracy et Keiper. C Margaret, Manning Douglas. R, Jenny. E Seth 15

_eSports_Where_Athletes_Virtually_297891315/publication/net.researchgate.www://https", Sport "de Définition le

.(2020/7/28 visité en dernier (Sport_of_Definition_the_Within_Fit

.299-287), 2(13, Society in Sport. sport future on impact its et sport Electronic, Thiborg Jesper et Jonasson Kalle 16

.Politique, Médias, Commerce, Cultures, Société dans le Sport

Les eSports sont des sports. Les organisations et organismes concernés par le sport et les auteurs soulignent que les types de jeux électroniques les plus populaires tels que les jeux électroniques mondiaux (WCG), la Coupe du monde des sports électroniques (ESWC) et les cyberathlètes)

CPL (Ligue) , en coopération avec des entreprises de l'industrie des jeux informatiques, organisant des compétitions LAN aux niveaux local et national. (2020/8/6 visité en dernier (pdf.V4-JUL19-PDF-esports-is-What/07/2019/uploads/content-wp/org.britisheports://https 17

La confusion entre les deux concepts est due à la plate-forme Twitch , car c'est la plate-forme sur laquelle raison)Elchison Scott) Ann

les gens vont pour suivre leurs émissions en direct préférées et regarder les gens jouer à leurs jeux préférés, et c'est aussi la destination numéro un pour e- tournois sportifs pour diffuser des compétitions telles que Championship Legends of League

À grande échelle, Twitch est devenu le seul mot auquel les gens s'accrochent pour décrire tout le contenu lié aux jeux. Avec la popularité croissante de Twitch et la diversité du contenu qu'il héberge, la frontière entre l'esport et le gaming a commencé à s'estomper, car ils se déroulent tous sur la même plateforme 20.

Ces différences sont particulièrement importantes dans les contrats de parrainage où les entreprises insistent pour que leurs contrats de parrainage sont des événements, ou des joueurs, ou des équipes d'esports, et il y a rarement des contrats de sponsoring pour les jeux. Les différences entre les jeux électroniques, en général, et les sports électroniques, en particulier, de notre point de vue, sont:

1 - Les sports électroniques sont pratiqués de manière compétitive, tandis que les jeux sont pratiqués comme passe-temps, ou divertissement, lorsque les amis d'une personne jouent seuls pour se divertir, ou pour passer du temps, ou même pour s'entraîner, ou lorsque plusieurs personnes se rassemblent et jouent juste pour le plaisir . Quant aux sports électroniques, ils sont de nature compétitive, que ce soit au niveau des individus ou des équipes, où des joueurs ou des équipes s'affrontent pour remporter un championnat ou une compétition. Le but d'un joueur de sports électroniques est de gagner, et pas seulement pour le divertissement. , comme c'est le cas dans les jeux électroniques.

2 - Les sports électroniques se déroulent souvent sur Internet, où les joueurs de différents pays du monde, qui ont une connexion à ce réseau, peuvent facilement entrer en compétition les uns avec les autres, et les téléspectateurs peuvent suivre ces compétitions et tournois de n'importe où dans le monde. Au contraire, les jeux, où il n'y a pas de culture du jeu collectif à plusieurs via Internet.

3- Les sports électroniques supposent généralement la présence d'un certain nombre de joueurs, alors que les jeux ne l'exigent pas, car cela peut être la même chose, en d'autres termes; Dans les jeux, le joueur joue contre des robots, mais dans les sports électroniques, une personne peut jouer contre d'autres joueurs, ou contre une autre équipe comme DOTA (et Le Of League 2)

(Notez que certains sports électroniques peuvent contenir des éléments de stratégie solo, tels que : Heartstone et Starcraft 2 .

4- Le sport électronique est un sport organisé, où il est pratiqué à travers des tournois et des compétitions supervisés par des organismes, des organisations et des conglomérats internationaux, et il a des règles réglementées, et des prix leur sont attribués en grosses sommes d'argent. prendre la forme de compétitions multi-joueurs « organisées » . Alors que les Jeux manquent de cette organisation, car il n'y a pas d'organismes internationaux ou locaux pour organiser les Jeux. Bref, si on peut décrire le sport

,Gaming & Esports Entre Différence Le, Elchison Scott 20

visité en dernier (3bcb2d45d42b-gaming-esports-between-difference-the/lab-media-ipg/com.medium://https .(2020/7/28

Alors que les jeux électroniques sont formels, les jeux sont informels.

La deuxième section : l'importance de l'e-sport

Les chercheurs indiquent que les sports électroniques apportent des avantages sociaux et économiques²¹. D'un point de vue social, les sports électroniques, et les jeux électroniques en général, sont importants pour l'individu quel que soit son âge, car ce sport est un moyen de divertissement et de représentées par des relations sociales fortes et les aide à se faire accepter et à se faire accepter par la pratique des sports électroniques, ce qui génère des informations positives d'acquérir des compétences qu'elle ne possédait pas²³.

Quant aux enfants et aux jeunes, des études indiquent l'importance de ce sport dans l'éducation et le développement de la personnalité de l'enfant et du jeune.

Selon la British Electronic Sports Association, (Esports) interagissent avec le jeune public en particulier, et lors de la pratique modérée des sports électroniques, de nombreux avantages sont obtenus par rapport au fait de regarder et de suivre certains programmes à la télévision ou sur les réseaux sociaux, car les sports électroniques sont une activité de groupe passionnante, liée à l'éducation et au développement des matières informatiques, scientifiques, technologiques, d'ingénierie et mathématiques, et aux compétences numériques. La pratique de l'e-sport chez les jeunes génère pour eux un sentiment de sécurité psychologique et physique, et travaille à développer des relations et des appartenances, et à développer des compétences, car c'est une opportunité qui leur permet de traiter avec les autres, ce qui leur donne la capacité de faire les décisions. La recherche montre que jouer à l'esport peut aider à : améliorer le développement de la personnalité, augmenter les compétences perceptives et cognitives, améliorer les capacités de prise de décision, déterminer les temps de réaction, améliorer les compétences sociales et de communication, améliorer le travail d'équipe et développer les communautés, améliorer la dextérité et la concentration, et augmenter les niveaux d'assiduité des élèves²⁴.

D'un point de vue économique, l'e-sport représente l'un des investissements les plus importants pour les entreprises productrices de sport, et d'autres entreprises cherchant à promouvoir leurs marques se sont mises à sponsoriser l'e-sport. boom financier pour de nombreux joueurs. Ce n'est plus seulement un passe-temps, mais c'est devenu un vrai métier grâce auquel il gagne beaucoup d'argent, et des contrats professionnels sont apparus pour les joueurs.

.s), 2019 (55. Vol) (Review Educational New The. "eSport dans les avantages obtenus du contexte social The., Tomasz Huk 21 ,13.1.55.2019.tner/15804.10 doi), 169- 160
pdf.benefits_the_of_context_social_The_Huk/1/8914/12128.500.20/bitstream/pl.edu.us.rebus://https
(2020/7/28 visité en dernier)

Pacific Second-Twenty, eSports par le développement Personnel positif, Cahalane Michael et Guo Zixiu, Carbonie Amelia 22
(AISel (Library Electronic AIS, Systems Information for Association. 2018 Japon, Systems Information on Conference Asia)
(2020/7/28 dernière visite (paci2018=context&1124=article?cgi.viewcontent/cgi/org.aisnet.aisel://https

(USA (Group Penguin. world the change can they how and better us make games Why: Broken is Reality, McGonigal Jane 23
, Incorporé
(2020/7/28 visité en dernier (pdf.Broken_is_Reality/readings/cs047n/courses/edu.stanford.hci://https
(2020/7/28 visité en dernier (org.britisheports://https 24

Tout comme Pam se retrouve dans les sports traditionnels²⁵.

activité sportive. Deuxième exigence: la nature des sports électroniques et la mesure dans laquelle ils sont considérés comme une

Première section: Normes pour les activités sportives et les sports électroniques

Il s'y applique tout ce qui s'y applique une activité sportive. Les pays varient dans leur vision des sports électroniques. Certains considèrent les sports traditionnels comme des dispositions, comme c'est le cas en: la Corée du Sud, la Pologne, la Russie, la Chine, le Danemark et la Hongrie, tandis que certains pays les considèrent comme des jeux vidéo, comme c'est le cas en Grande-Bretagne. Et puis les dispositions qui s'appliquent à ces derniers leur sont appliquées²⁶. Il y a un groupe de pays qui sont confus quant à la réglementation de ce type de sports modernes. Il convient de noter que certains pays disposent d'une réglementation légale des jeux en ligne en général, comme c'est le cas en France, où il existe la loi n° 1321-2016 de 2016 dite loi vers une République numérique, qui est réglementée dans la troisième partie de Chapitre Deux, spécifiquement à partir de l'article 95. Ensuite, il y a les jeux en ligne, mais ce règlement inclut tous les jeux qui se déroulent sur Internet, que ces jeux soient ou non classés comme e-sports. Par conséquent, la question de savoir si les sports électroniques sont considérés comme un sport au même titre que les sports traditionnels, ou en d'autres termes, dans quelle mesure ils sont considérés comme un sport ou non, est extrêmement importante.

apparaît d'un point de vue juridique dans la détermination des règles juridiques qui régissent les sports électroniques. L'importance de cette question Les partisans invoquent le fait que les sports électroniques sont les mêmes que les sports traditionnels, dans lesquels les normes de l'activité sportive sont respectées. Établir la vérité de la question, nous Ce sont les normes qui doivent être respectées dans une activité pour qu'elle puisse être considérée. Quoi montrons d'abord comme une activité, puis nous examinons dans quelle mesure ces normes s'appliquent aux sports électroniques. Athlète

Premièrement : Normes pour l'activité

sportive L'article 2 de la Charte olympique européenne définit le sport - en général - comme suit: "Sport" désigne toutes les formes d'activité physique qui visent, par une participation occasionnelle ou organisée, à exprimer la forme physique et le bien-être mental,

, eSports of Benefits The, Sanders Kate - auteur Invité 25

(2020/7/28 visité en dernier (esports-of-benefits-the/tech-media/2019/com.lifeasahuman://https /en/com.dlapiper.www://https, 2019, World of Laws Esports, Blanc. C et Peter Fitzpatrick Nick, Coraggio Giulio 26

(2020/7/28 visité en dernier (world-the-of-laws-esports/11/2019/publications/insights/qatar

.Numérique République une pour 2016 octobre 7 du- 20161321° n LOI 27

11006=fastReqId&1=fastPos&JORFTEXT000033202746=cidTexte?do.afficheTexte/fr.gouv.legifrance.www://https

(2020/7/28 dernière visite (rechTexte=oldAction&id=categorieLien&56563

28 Au niveau des pays arabes, il existe des fédérations et associations de jeux électroniques en : Arabie Saoudite, Egypte, Syrie et Tunisie.

Au niveau international, on retrouve les pays arabes membres de la Fédération internationale des jeux électroniques : Égypte, Tunisie, Syrie, Liban et Émirats arabes unis. voir:

(2020/7/28 visité en dernier (members/about/org.sf-ie://https

Soit de les améliorer, de nouer des relations sociales, ou d'obtenir des résultats en compétition à tous les niveaux.²⁹ La jurisprudence définit le sport comme : une activité physique pratiquée régulièrement pour le plaisir, ou la compétition, et soumise à certaines règles. se caractérise par deux éléments : l'activité physique, et les règles du jeu ³⁰. Une partie de la jurisprudence considère que l'activité sportive est une activité basée sur le talent, ainsi qu'une activité compétitive qui dépend de la compétition entre ses participants, basée sur plusieurs critères : C'est une activité ~~compétitive~~ ^{compétitive} basée sur la compétition, et c'est une activité physique et émotionnelle où les sports sont pratiqués à des fins de renforcement et de développement du corps, ainsi que pour le divertissement et les loisirs des participants. et la récréation des spectateurs, qui est une activité qui dépend de l'intention de l'athlète de jouer.³¹ Et une partie de la jurisprudence dit qu'il y a sept critères qui doivent être remplis dans l'activité même et ces critères sont : le jeu, l'organisation, la compétition, compétence, activité ³². Physique, globale, institutionnelle

activité sportive Au niveau international, le Comité international olympique fixe de nombreux critères qui doivent être remplis pour que l'activité soit reconnue comme sport olympique. Tout d'abord, le sport doit être régi par une fédération internationale qui s'engage à respecter les règles de la Charte olympique, condition préalable à la reconnaissance par le Comité international olympique. Il devrait également être largement pratiqué dans tous les pays. La commission exécutive du Comité international olympique recommande d'ajouter un sport mondial ~~seulement si les critères sont remplis~~ ^{seulement si les critères sont remplis} à la session du CIO après approbation

33 Ces critères sont remplis

En la classant en cinq grandes sectes : 1- La

proposition olympique : Elle comprend l'histoire du sport, s'il a été inscrit au programme olympique auparavant ou non, le nombre de fédérations nationales affiliées, et le niveau de participation aux compétitions mondiales ou continentales. championnats.

2- Institutionnel : la situation financière du sport, sa gouvernance, l'égalité des genres et la planification stratégique.

3- La valeur ajoutée du mouvement olympique : l'image du sport, et s'il représente les valeurs olympiques.

4 - Popularité : le nombre de téléspectateurs que vous attirerez, le parrainage et l'intérêt pour les médias, et si les meilleurs athlètes participeront aux Jeux Olympiques.

Modèle économique : les revenus générés par le sport, les coûts d'organisation du sport et sa situation financière.³⁴ Le

quatre-vingt-dix membres, examine les candidatures, une fois que la) présente une demande ~~Comité International d'Olympisme (CIO)~~ ^{Comité International d'Olympisme (CIO)} qui accepte la mesure dans laquelle la demande est conforme aux règles

(2020/7/28 dernière visite (16804c9dbb/int.coe.rm://https 29

.2. no, 3100. Fasc, Distribution – Contrats JurisClasseur, Sport Du Contrats, Boffa Romain 30

.no, 2015, LGDJ, édition 4e, Sport du Droit, Rizzo Fabrice and poracchia Didier, Marmayou Michel-jean, Buy Frédéric 31 .s et 11

Dans Fit eSports Ouy: Athlètes ly(Virtuel, Olrich. W Tracy et Keiper. C Margaret, Manning Douglas. R, Jenny. E Seth 32
Accédé. 1144517.2016.00336297/1080.10/full/doi.com.tandfonline.www://https", Sport "de Définition le
.2020/7/28

(2020/7/28 visité en dernier (results-and-programme-sports/faq/org.olympic.www://https 33

(2020/7/28 visité en dernier (62917-olympics-the-for-chosen-get-sports-how/com.theconversation://https 34

des Jeux Olympiques et des règlements contenus dans la Charte Olympique, pour déterminer si le sport fera partie

Pour accepter la candidature, le sport doit être largement pratiqué par des hommes dans au moins 75 pays, un pays et trois continents. De plus, le sport doit aussi assurer que quatre continents, et par des femmes dans au moins 40 Sports purs et sports de combat, les sports d'hiver et d'autres sports reconnus des Jeux Olympiques.

Le Comité International Olympique détermine la portée des Jeux Olympiques à travers sa gestion des demandes de reconnaissance d'un sport en tant que sport excluant un certain nombre d'autres Jeux Olympiques reconnus pendant

Les Jeux Olympiques sont périodiquement réexaminés pour déterminer s'ils doivent être maintenus ou exclus des sports olympiques, à la lumière des possibilités et des ressources nécessaires pour pratiquer un sport, et le comité du programme olympique rapporte que des problèmes surviennent lorsqu'on essaie de trouver des endroits pour accueillir certains besoins sportifs spéciaux, tels que le baseball et le softball, qui ont été suspendus de la programmation olympique après les Jeux de Pékin en 2008. Lors de la sélection d'un sport à inclure dans le programme olympique, le CIO doit tenir compte des médias et de l'intérêt public ; Parce qu'il s'agit d'un moteur majeur des Jeux Olympiques, puisque la mesure des audiences télévisuelles, des médias sociaux et de la fréquentation des événements fait partie des critères d'évaluation. Il est à noter qu'un sport peut être reconnu par le Comité International Olympique, mais il ne devient pas une épreuve

un compétiteur des Jeux Olympiques. Par exemple : le bowling et les échecs sont des sports reconnus, mais ils ne participent pas aux Jeux dans le cadre des Jeux Olympiques, le sport qu'ils souhaitent voir reconnu par la Fédération Internationale de l'Azur doit en faire la demande en déposant une pétition décrivant leurs critères d'éligibilité au CIO. Le CIO pourrait alors accepter une activité dans le programme olympique sous l'une des trois formes suivantes : en tant que sport, en tant que discipline, qui est une branche du sport, ou en tant qu'épreuve, qui est une compétition au sein d'une discipline, par exemple, le triathlon était accepté comme sport, pour la première fois dans un jeu. Pour qualifier un sport comme activité, il doit répondre à des critères précis. 2000 à Sydney. se débarrasser de

Deuxièmement: Disponibilité des normes d'activité sportive dans les sports électroniques

Il nous est apparu clairement que le Comité International Olympique établit des normes spécifiques qui doivent être respectées dans toute activité pour être reconnue comme un sport.

(2020/7/28 visité en dernier (olympics-the-for-chosen-sports-are-how/story/com.britannica.www://https 35

événements aux Jeux depuis leur reprise en 1896, et un grand nombre d'entre eux ont été écartés. Le tir à la corde, par exemple, était un sport olympique respecté. Le cricket, la crosse, le polo, la navigation de plaisance, le paddle board et le ski-hockey étaient

tous des jeux olympiques, mais ont été abandonnés au fil des ans. voir Rocky, le surf faisait partie
6/#event-olympic-an-becomes-sport-a-how/09/08/2016/kurtbadenhausen/sites/com.forbes.www://https

(2020/7/28 visité en dernier (d8ef8ea2ce9

Nous discutons ici de la disponibilité de ces normes dans les sports électroniques, et ces normes sont :

Pratiquer (jouer):

Guttman affirme que le jeu constitue la base de tous les sports, car c'est l'activité volontaire que l'on fait dans le but de s'amuser.³⁷ Jouer

signifie une activité de volonté et de choix, et le terme (jouer) est généralement associé au terme ()

L'autre est connu sous le nom de jeu structuré. Est-ce que l'e-sport répond à ce critère, dans le sens où il y a pratique, ou jeu dans l'e-sport, on peut dire que l'e-sport se déroule dans une réalité virtuelle ; Par conséquent, il n'y a pas de jeu ou de pratique, mais si nous y regardons de près, nous constatons que les sports électroniques incluent le jeu, c'est-à-dire que c'est un sport qui implique la pratique à travers ce que le joueur fait pour

contrôler et gérer le jeu. **Réglementation** : Tous les sports

traditionnels sont

soumis à des règles réglementaires, réglementant la manière de jouer, les règles de contact, la durée de jeu,

et les procédures d'annonce du gagnant, et d'autres règles et règlements qui réglementent la pratique de l'activité sportive et en font une activité avec

des règles, des règlements et des procédures. Si on regarde les e-sports, on constate que c'est un sport organisé qui est soumis à des règles régies

Le jeu a des procédures et des procédures dans sa pratique, notamment en ce qui concerne les ligues qui se déroulent entre plusieurs équipes. Bien qu'il

Jour après soit en ligne, il existe des règles qui déterminent le nombre de joueurs, la durée du jeu, les procédures d'annonce de la gagnant et le jour du match.

jour, de nombreuses règles s'imposent pour encadrer l'e-sport³⁸

concurrence:

Tous les sports traditionnels impliquent une compétition, et le concept de compétition est déterminé par la présence d'un adversaire qui peut gagner,

perdre ou se retirer, et les règles régissant le sport incluent généralement des procédures et des méthodes pour annoncer le vainqueur, et la compétition est

l'un des critères non seulement pour les joueurs, mais aussi pour le public Pour les joueurs, il n'y a pas de pression qui gagne en dynamisme et en intérêt pour

Sport non compétitif, et pour le public non sportif, ils ne sont pas motivés pour soutenir une équipe avec d'autres équipes³⁹

Atteindre cette victoire nécessite de la compétition et la compétition apparaît dans les sports

électroniques plus que dans les sports traditionnels ; Selon la nature du sport électronique, il élargit le cercle de la participation, et la possibilité de le

pratiquer via Internet. Il peut être pratiqué de n'importe où, ce qui est un avantage pour les sports électroniques, mais cela crée également des problèmes de participation, mais

informatique faible. La pratique requise de ce sport dans certaines régions du monde, cependant, ce problème sera surmonté avec le temps.

.1978, Press University Columbia : NY, New York. sports modernes de nature Les : fiche au rituel De. A, Guttman 37

³⁸ Voir les règles de réglementation de la Fédération Internationale des Sports Électroniques (ITEF) :

.(2020/7/28 visité en dernier (regulations/governance/org.sf-ie://https

.Thompson: Canada, Toronto. 2003, Sport of Philosophy the to Introduction An?: Sport Why, Drewe Bergmann Sheryle 39

La compétition suppose de vaincre l'adversaire, et cela se réalise dans les sports traditionnels par le contrôle du joueur sur son adversaire ; Pour cela, il s'entraîne beaucoup, renforce sa structure musculaire et motrice, et transpire pour pouvoir contrôler l'adversaire. Cela peut-il être réalisé dans les sports électroniques ? Certains voient que dans les sports électroniques, la compétition est réalisée dans le sens de contrôler l'adversaire jusqu'à ce qu'il écrive la victoire pour vous, et le contrôle est réalisé par le joueur lui-même lorsqu'il contrôle ses émotions et dirige sa volonté de contrôler l'adversaire; Et puis la victoire sera sa part, car le contrôle signifie que l'athlète appuie sur ses limites physiques, et la pression sur les limites physiques signifie la pression sur les limites mentales et émotionnelles, et c'est ce qui se passe dans les sports électroniques⁴⁰ .

Et la présence de la compétition dans l'e-sport est ce qui montre ses joueurs comme des athlètes comme les athlètes traditionnels, et pas seulement des joueurs de jeux vidéo. Où des tournois sont organisés par qualification locale, puis compétition au niveau international, et un grand nombre de joueurs et leurs fans y participent, d'où il accueille et organise plus de 200 tournois, et plus de 30

différents facteurs, et l'ESWC (pendant 16 ans) a été capable de

41. Plus de trois millions de dollars ont été distribués en prix aux gagnants événement sportif

Compétence:

La reconnaissance du sport doit inclure une compétence chez le joueur, de sorte que la victoire dans le sport ne soit pas basée sur la compétence que le joueur a accomplie en jouant, et les partisans des jeux électroniques sportifs croient que la compétence est présente dans ces jeux à travers le contrôle du joueur. Avec la console, déplacer les images et les graphiques dans le jeu pour gagner, et la conception des jeux électroniques dépend en grande partie de l'habileté du joueur à coordonner le mouvement de la main avec l'œil pour déplacer les images et les graphiques. Certains soulignent que l'habileté dans les jeux électroniques ne se limite pas à contrôler le clavier pour faire preuve d'ingéniosité dans son utilisation, mais l'habileté se retrouve également dans l'intelligence mathématique du jeu, car l'un des composants de base des jeux électroniques est qu'il comprend des problèmes soulevés , et le joueur, ou l'équipe doit utiliser ses compétences pour surmonter ces problèmes auxquels il est confronté en jouant jusqu'à ce qu'il gagne, par exemple dans le jeu (Craft Star) le joueur tente de vaincre l'armée de l'adversaire en gérant des ressources complexes, où il doit créer ce dont il a besoin d'unités et de pièces qui lui permettent de vaincre l'armée de rabais; Pour y parvenir, le joueur doit entrer des rythmes rapides de mouvement du clavier, qui peuvent dépasser 300 actions par minute, et cela s'accompagne d'une réflexion stratégique et de plans pour battre votre adversaire. L'intelligence sportive dans les sports électroniques signifie que les joueurs résolvent les problèmes de manière créative. C'est un travail créatif et habile qui se fait par

.p. cit. op, Olrich. W Tracy et Keiper. C Margaret, Manning Douglas. R, Jenny. E. Seth
(2020/7/28 visité en dernier (eswc-about/page/com.eswc.www://https 41

Internet par l'habileté de lier le mouvement de l'avatar aux défis posés par le jeu 42 .

Quant à la performance des e-sports, il existe une corrélation entre les compétences de performance, et certains pensent que cette dimension compétence est nécessaire

Et plus ces compétencesLa réponse rapide, décisionnelle et cinétique du joueur ou de l'équipe et la performance à un niveau élevé

sont élevées, plus les chances de gagner sont élevées, et cela se reflète dans le niveau de performance cognitive des joueurs, car les jeux

électroniques fonctionnent pour améliorer une gamme de fonctions cognitives, et cela a peut-être incité l'utilisation des sports électroniques pour

développer sports traditionnels en développant les performances cognitives des joueurs et en valorisant le travail Collégial dans le sport collégial43

activité physique:

Certains pensent que la caractéristique distinctive de l'activité sportive n'est pas seulement qu'il s'agit d'une activité d'habileté, qui ne dépend

pas du hasard ou de la chance, mais qu'il s'agit d'une activité d'habileté physique, c'est-à-dire une activité qui requiert une habileté physique44 . est;

Quelle physique est requise ici pour pratiquer une telle activité ? Pour expliquer cela, il donne un exemple de la distinction entre les échecs et le basket-

ball.Les échecs sont un jeu traditionnel non numérique, dans lequel le joueur doit déplacer la pièce d'échecs sur l'échiquier de manière stratégique

pour obtenir un avantage sur son adversaire, tandis que dans le jeu de basket-ball, le joueur doit attraper le ballon et jeter et sauter pour mettre le

ballon dans le filet. Ainsi, la quantité de mouvement physique aux échecs est-elle la même que la quantité de mouvement physique dans le jeu de

Sur la planification stratégique et l'utilisation de basket-ball, la réponse est non, car le mouvement de déplacement de la pièce d'échecs n'est que constructif

compétences créatives, et cela affecte le résultat du match. La méthode de mise en œuvre physique du déplacement de la pièce d'échecs a un impact

important sur l'obtention du résultat tant que la pièce d'échecs est déplacée au bon endroit sur le plateau. La méthode choisie par le joueur pour mettre

en œuvre le mouvement n'a aucun effet sur le résultat, et au contraire, dans le jeu de basket-ball, si le joueur attrape le ballon et court et tire, mais en

dehors du filet, il perd, et donc la façon dont le joueur met en œuvre le mouvement a un effet sur l'obtention ou non du résultat.Le mouvement physique

du joueur aura un impact direct sur la réussite du joueur à placer le ballon dans le filet; Par conséquent, les compétences physiques doivent être

présentes et fortes, car elles ont un effet sur le résultat.D'autre part, on peut dire que le simple fait d'appuyer sur le panneau de commande n'a aucun

effet sur l'obtention du résultat ; Ainsi, pour que l'activité soit qualifiée de sportive, les habiletés physiques doivent être présentes et avoir un impact sur

l'atteinte du résultat 45

Par conséquent, certains soutiennent que pour déterminer le degré d'activité physique requis pour lui donner un caractère sportif, une distinction

doit être faite entre les nouvelles habiletés motrices et les habiletés motrices globales, où les habiletés motrices globales incluent les sports traditionnels

dans lesquels un grand groupe de muscles sont produits. , comme les quadriceps, les ischio-jambiers et les ischio-jambiers et autres, et cela apparaît

dans de nombreux sports comme le football, le basket-ball et ses rivaux. Alors que les nouvelles habiletés motrices sont

.s et 161. p, Kinetic Human, deuxième édition, activité physique et sportive de philosophie Pratique, Kretchmar Scott. R 42

Mars, 3. No 78 Volume, Joperd, Education Physical into Games Video Incorporating, Silberman Lauren Hayes Elisabeth 43

.18. p, 2007

.2007, Kinetics Human: IL, Champagne). 19–9. pp (sport in Ethics.), Ed (Morgan. J. W In. sport of elements The. B, Suits 44

.207-195, 32, Sport of Philosophy the of Journal. Cybersport). 2005. (D, Hemphill 45

Des mouvements précis avec une précision et un contrôle accrus qui sollicitent des groupes musculaires plus petits, et ces habiletés apparaissent lorsqu'on s'occupe de quelque chose, comme c'est le cas avec le clavier des jeux électroniques⁴⁶.

Large diffusion et suivi :

Le Comité international olympique fixe les critères de reconnaissance d'un sport; Pour être répandu, pratiqué dans plus d'un continent et des deux sexes, et certains ont plaidé contre la non-prolifération des jeux électroniques comme les sports traditionnels, où le critère de diffusion et de popularité, à travers la pratique de l'activité dans différents lieux du monde, et de différentes tranches d'âge, est l'un des critères. D'abord, comme certains sites statistiques ^y pour donner un caractère sportif. Sur l'Activité 47, cependant, la réalité contemporaine est à l'opposé : les revenus de l'esport s'élèvent à 1,1 ^y indiquent que le nombre total de participants début 2021 atteindra 557 millions⁴⁸, et que les Le marché de l'esport devrait atteindre plus de 6,1 milliards de dollars en 2020.

)2023)49.

Caractère institutionnel :

Le caractère institutionnel dans le domaine de l'activité sportive s'infère de l'existence d'une longue histoire de l'activité, de règles unifiées qui la régissent, de l'évolution de l'activité dans le temps, de la présence d'entraîneurs, d'organismes de contrôle gouvernementaux et non gouvernementaux et d'organismes de réglementation. ^y organes qui fixent les règles et surveillent leur réglementation. Il en ressort que le caractère institutionnalisé suppose une certaine stabilité dans la pratique du jeu, et nécessite ^y ce temps.

Si l'on regarde le sport électronique, on retrouvera son histoire récente, telle qu'elle a commencé à être pratiquée il n'y a pas si longtemps, et la nature organisationnelle et institutionnelle n'en est ni claire ni figée, contrairement au cas des sports traditionnels, où il existe des des organisations telles que le Comité International Olympique, le Comité Olympique Européen, etc. L'une des fédérations internationales qui supervisent différents sports. Jusqu'à présent, les sports électroniques manquent de la présence d'une organisation, d'une fédération ou d'un organisme mondial unique, qui fixe les règles du jeu et surveille leur mise en œuvre au niveau mondial. Afin d'assurer l'unification et le développement des règles de pratique, il existe en fait de nombreux groupes et blocs concernés par les sports électroniques, tels que la Fédération internationale des sports électroniques (IESF) et la World Esports Alliance (WESCO).

.2011, Kinetics Humanÿ: IL, Champaign. développement et apprentissage Moteur. H. D, Collier et., G, Reid., S. P, Haibach 46
.2007, Kinetics Humanÿ: IL, Champagne). 19-9. pp (sport in Ethics.), Ed (Morgan. J. W In. sport of elements The. B, Suits 47

La deuxième section : Notre avis sur la nature des sports électroniques, et dans quelle mesure il est considéré comme un sport comme le sport traditionnel

Il ressort clairement de la discussion sur les critères avancés que les sports électroniques ne sont pas encore qualifiés pour être reconnus en tant que sport. Les sports traditionnels, malgré les tentatives de rapprochement avec les sports traditionnels, et nous pensons que son manque de normes d'activité physique et institutionnelle. En ce qui concerne l'activité physique, ce critère reste l'un des critères les plus importants sur lesquels s'appuie le Comité international olympique dans le cadre des critères de reconnaissance d'un sport comme sport olympique. Quant à l'institutionnel, l'e-sport n'a pas de caractère institutionnel, car il n'y a pas d'organisation au niveau international, ni de fédération internationale forte qui possède l'édiction des règles du jeu et surveille leur mise en œuvre. d'entre eux permettent l'adhésion à des fédérations nationales et à des sociétés commerciales, et autres groupements à caractère essentiellement commercial constitués par des sociétés de production de jeux, car elles cherchent à préserver leurs intérêts. Le caractère institutionnel de ce sport à l'heure actuelle.

Nous pensons que la reconnaissance des sports électroniques à l'heure actuelle dépend de plusieurs changements, dont le plus important est de changer progressivement la perception actuelle. Pour le sport en général, le monde contemporain a changé le mode de vie en raison de la technologie et de la révolution de l'information, et le monde s'oriente vers le numérique dans divers aspects de la vie. vous-même et allez travailler tous les matins si vous pouvez gérer et exécuter votre travail derrière un écran d'ordinateur à la maison.

C'est que de nombreuses interactions sociales ont lieu maintenant, et il existe une réalité indéniable à l'ère moderne, qui fait partie intégrante de la vie humaine dans diverses parties du monde.

Du contact quotidien et des relations sociales entre les humains, il passe par les moyens technologiques modernes, dont le plus important est les réseaux sociaux, et il est possible d'effacer la distance temporelle entre les personnes grâce à ces médias, et quant à la distance spatiale, cela peut être via Internet. Dans cette atmosphère, la transformation de l'activité sportive dans un monde numérique n'est pas surprenante, et peut-être que la vision du monde et les organes de contrôle du sport peuvent changer et qu'il y aura de nouveaux concepts de sport, de nouvelles normes, des concepts et des normes qui permettent l'inclusion des sports électroniques dans les sports reconnus. Il s'agit toutefois d'une vision prospective de l'avenir, mais quel est le statut juridique ?

eSport maintenant

Pour notre part, nous pensons que l'e-sport est à la fois un mélange de sport et d'industrie. C'est une industrie en termes de jeux pour lesquels les joueurs s'affrontent. Ces jeux sont en fait des jeux manufacturés qui simulent la réalité, ou créent

une usine; Et puis le créateur de ce jeu a tous les droits et a toutes les obligations que la loi impose aux producteurs Oh, mais ça garde quelque chose ⁹ ⁹ ⁹⁹ facteur par défaut et fabricants de produits. D'autre part, l'e-sport est un sport où; Le jeu, la compétition, l'habileté et l'organisation, et doivent donc être soumis aux règles régissant l'activité sportive, et cette double nature a des implications juridiques très importantes, représentées dans la détermination des règles juridiques qui s'appliquent à ce type de sports modernes, règles qui prennent en compte de cette double nature de ce sport, et nous pensons que ces règles seront, en partie, différentes des règles appliquées aux sports traditionnels afin d'être compatibles avec la double nature de ce sport moderne.

Deuxième sujet : les défis juridiques auxquels sont confrontés les e-sports

Nous pensons que la reconnaissance des sports électroniques, comme d'autres sports traditionnels, est conditionnée par l'évolution future des concepts de sport en général. Il est difficile d'attribuer le caractère de sport à cette double nature de ce sport, et c'est sur cette base que l'e-sport doit être confronté à un sport moderne ; considération ⁹

Les données actuelles ont été un ensemble de défis juridiques, dont certains apparaissent au niveau du droit national, et d'autres au niveau international. Nous relevons ces défis en deux demandes, comme suit :

Première exigence : les contestations judiciaires au niveau interne

Première section : Défis dans le domaine des contrats

légalement devant les joueurs, les organisateurs, les fabricants et les producteurs ⁹ Les contrats de régulation de l'esport sont un défi électronique; Ces contrats passent par des étapes de négociation avant d'être conclus, et cette négociation nécessite une expertise juridique qui manque à la plupart des acteurs, d'autant plus qu'ils sont généralement jeunes. Aussi, la gouvernance des sports traditionnels requiert dans certains contrats la présence d'un médiateur sportif dit, et des règles dans le cadre des sports traditionnels réglementent son mode de fonctionnement, l'étendue de ses pouvoirs, et ses devoirs, et ^{Quoi} ces questions constituent des enjeux face aux sports électroniques, mais les plus importants de ces défis apparaissent notamment dans trois types de contrats sont ; Contrats sportifs professionnels, contrats de sponsoring, contrats d'exploitation d'images et de marques. **Premièrement : les contrats sportifs** ⁹

professionnels Les sports traditionnels sont

pratiqués soit comme passe-temps, soit comme profession, et la différence essentielle entre un joueur amateur et un joueur professionnel est que le premier s'adonne à une activité sportive pour se divertir et développer ses capacités physiques, tandis que le second est lié à son club par un contrat de travail 50. Il en résulte Le contrat a des effets juridiques tant pour le joueur professionnel que pour le club .

La législation koweïtienne définit le sport professionnel - en général - comme suit⁵⁰: "Pratiquer une activité sportive en tant que profession ou en tant qu'artisanat".

50 Hassan Hassan Al-Rawi, "La nature juridique du contrat de football - une étude à la lumière du contrat type préparé **Journal**, p. 2, 2017 par la Qatar Football Association", **Legal and Judicial** 2012, contrats football professionnel pour exigences minimum sur accord Autonome, Gopalakrishna Roshan 51 for-requirements-minimum-the-on-agreement-autonomous/22/05/2012/home/in.sportslaw://https .(2020/7/28 visité en dernier (contrats-football-professionnel

Le joueur s'y engage de façon régulière dans le but d'obtenir une rentabilité financière selon des contrats dont les termes sont convenus à l'avance. »⁵² Quant au législateur français, un joueur professionnel de jeux vidéo est défini à l'article 102 de la loi « Vers une République numérique » comme « toute personne qui participe moyennant rémunération à des concours de jeux vidéo, et qui est liée à une affiliation légale à une association ou une société agréée par le ministre chargé du numérique, conformément aux modalités déterminée par celle-ci.

Règlement 53 .

Dans le domaine des sports électroniques, certains clubs de football anglais tels que West Ham et Manchester City ont conclu des contrats avec certains joueurs après avoir remporté des championnats du monde, mais la grande majorité des joueurs de ces grands clubs en Europe, ces clubs ne leur sont pas associés sauf après les sports électroniques Ils ne sont pas liés par des contrats, cependant, c'est pour répandre la réputation et la renommée du joueur. Quant aux pays arabes, réglementer des contrats professionnels de joueurs est incomplète, même dans les pays arabes qui ont des fédérations nationales comme l'Arabie saoudite, l'Égypte, la Tunisie et la Syrie, par exemple.

A l'avenir, les juristes doivent trouver une formule de contrats pour les professionnels de l'e-sport compatible avec la nature de ce sport. Il y a des problèmes qui se posent. S'agit-il d'un club de sport, comme l'ont fait certains clubs anglais, comme c'est le cas dans les sports traditionnels, ou s'agit-il d'un contrat professionnel du joueur qui agit seul ? Le joueur a conçu le jeu et qu'il a seul le droit de le développer, car il est plus capable que les autres. Aussi, la définition des obligations mutuelles des deux parties doit être étudiée et déterminée. Dans les contrats professionnels traditionnels, un joueur professionnel doit s'entraîner et jouer pour le club, ce qui nécessite une présence physique.

Pour le club et ses installations, si les sports électroniques ne l'exigent pas, puisqu'il peut s'entraîner et jouer depuis son domicile, ou depuis son lieu d'études, ou de n'importe où, alors comment le club peut-il surveiller et s'assurer que le joueur remplit ses engagement dans la formation, il peut sembler facile de trouver des solutions techniques pour cela. Cependant, ces solutions techniques doivent être accompagnées de solutions juridiques qui se traduisent par des obligations claires et précises contenues dans le contrat professionnel conclu avec le joueur.

Deuxièmement) : les contrats de parrainage

Il est pratiqué dans un but de maintien de l'intégrité physique ou de loisir, mais le sport n'est plus une activité physique.

En termes d'investissement économique, les aspects de l'investissement sportif sont nombreux et les revenus des contrats de sponsoring sportif sont les plus importants.^{beauté fertile}

52 L'article 1 de la loi n° 49 de 2005, promulguée le 13/07/2005 , promulguée le 24/07/2005 , est en vigueur à compter du 14/8/2005 , relative à l'organisation de l'artisanat dans le domaine sportif. Koweït aujourd'hui 726, année 51.

53 Moins d'un an après la promulgation de la loi française pour une république numérique, le décret 872, 2017 , 5/9/2017, a été publié , qui comprenait les procédures d'obtention de l'agrément susmentionné pour les sociétés et associations de jeux.

Pour en savoir plus : compétitifs vidéo jeux de salariés professionnels joueurs des statut au relatif 2017 mai 9 du- 2017872° n Décret ,2017 mai 10 du 109° N - française République la de officiel Journal

=fastReqId&2=fastPos&JORFTEXT000034633579=cidTexte?do.affichTexte/fr.gouv.legifrance.www://https .(2020/7/28 dernière visite (rechTexte=oldAction&id=categorieLien&1642209162

Les sources de financement du joueur, ou du club, et la question ne se limitait pas aux joueurs et aux clubs, mais s'étendait aux fédérations internationales ; Comme ces fédérations et organismes sont désireux de conclure des contrats de sponsoring d'événements, d'événements et de tournois qu'ils détiennent en échange des sommes colossales qu'ils accumulent, avec lesquelles ils peuvent dépenser et développer les sports qu'ils encadrent⁵⁴, le sponsoring sportif n'existe dans les sports électroniques que comme dans les sports traditionnels⁵⁵ , et des procès ont été intentés à leur sujet.⁵⁶ De nombreux problèmes juridiques doivent être étudiés, notamment : ce qui est lié aux parties au contrat, leur jeune capacité juridique pour certains joueurs et leur incompétence juridique, ainsi que ainsi que de définir les droits du joueur, ou de signer des contrats; considération

L'équipe, et est-ce le parrainage des événements et de l'activité, ou est-ce le parrainage du jeu lui-même? Cela signifie que le fabricant et le producteur du jeu lors de sa fabrication utilisent la marque du sponsor, donc cette marque apparaît pendant le jeu devant le joueur et les suiveurs, ou est le parrainage pour les joueurs eux-mêmes. Le joueur bénéficie-t-il d'une réduction sur les offres de parrainage d'équipe? Un joueur a-t-il droit à un parrainage personnel, et si oui, est-ce que l'équipe en perçoit un pourcentage? Y a-t-il des restrictions sur les soins personnels? Et s'il est imposé, et que le parrainage est avec un producteur, ou le fabricant du jeu, est-il permis à l'organisateur de compétitions et de tournois de contracter avec des sponsors en compétition pour les sponsors présents dans le jeu ?

Troisième : Contrats d'exploitation d'images et de marques

Les contrats d'exploitation des images et des marques sont considérés comme l'un des problèmes les plus importants qui se posent dans le domaine des sports traditionnels, où les marques et les signes des clubs sont exploités. Les images dans la publicité des joueurs sont exploitées et vendues publiquement des plus importants de l'investissement sportif. Les constitutions et législations pénales et civiles de la plupart des pays ont garanti une protection juridique à la personne sur son image et son droit à la vie privée d'une personne n'est autorisé à exploiter ces droits qu'en vertu d'une licence de respect⁵⁷, et aux personnes morales sur leur marque et signe, le

Généralement, les lois sportives traditionnelles ne réglementent pas les droits financiers de la personne morale⁵⁹ . naturel ⁵⁸ , respect

Les accords privés conclus entre les entreprises sur la manière de renoncer au droit d'exploiter les images et les marques, mais l'accord

.2. no, éditions Lextenso, 2014, Sportif Sponsoring de Contrats Les, RIZZO Fabrice et Marmayou Michel-Jean 54
avec l'Association Internationale de football pour sa spécialité FIFA Espoirs 2020, le montant de la coupe mondiale de parrainage mondiale 20. Les jeunes et les jeunes qui participent et suivent ce tournoi. ar/com.aetoswire.www://https://www.youtube.com/watch ? 28/7/2020 .

Clan Faze contre Tenny (cf. Affaire 56 .).
(2020/7/28 visité en dernier (agreements-and-contracts-sports-e-of-west-wild-the/news/law.feldman://https
(2020/7/28 visité en dernier (contract-needs-player-esports-every/com.esportsobserver://https 57
58 Voir l'article 333 du Code pénal qatari, l'article 378 du Code pénal des Émirats arabes unis, l'article 438 du Code pénal irakien et l'article 309 bis du Code pénal maritime.
du Droit, Thomas Vincent, Mardière La de Chirstophe, Jacotot David, Icard Philippe, Chaussard Cécile, Simon Gérald 59
.s et 529.no, Puf droit Thémis, 2012, Sport

Et les clubs, ou les joueurs d'autre part, ou les contrats conclus entre les joueurs et les clubs d'une part, et les clubs et les entreprises d'autre part, qui régissent le mécanisme de renonciation et les droits de chaque partie, et généralement la renonciation n'est pas absolue, mais seulement, elle se limite à l'exploitation économique du nom, ou de l'image, ou de la marque ⁶⁰.

La cession des droits d'exploitation des images et des marques soulève de nombreuses questions dans le domaine de l'e-sport, notamment au regard de l'imbrication entre producteurs de jeux d'une part et organisateurs de tournois et compétitions d'autre part, et lors de la signature de contrats de renonciation à l'exploitation des droits sur leurs images et leurs noms, les joueurs doivent connaître l'étendue des droits renoncés ⁶¹, la durée de l'exploitation et les pays dans lesquels l'exploitation est établie.

Un nouveau visage e-sport.

Section deux : Protection de la propriété intellectuelle

Pour l'eSport, la propriété intellectuelle est une préoccupation⁶²; Cela s'explique par la double nature du sport électronique, considéré comme un sport de compétition, d'activité et d'organisation, mais c'est un sport basé sur un jeu fabriqué et produit par une usine, et ce jeu dépend de son fonctionnement principalement sur l'ordinateur, qu'il s'agisse de l'ordinateur personnel ou d'autres gros appareils, et la participation d'un certain nombre de joueurs ou de suiveurs nécessite une connexion à Internet. Cette ingérence dans les sports électroniques crée des problèmes en termes de protection des droits de propriété intellectuelle. Ces problèmes sont nombreux pour définir le mécanisme juridique des problèmes de propriété intellectuelle liés aux sports électroniques. Les sports électroniques sont plus liés à la technologie que les sports traditionnels, car ils sont basés sur la propriété intellectuelle des jeux électroniques, sur les brevets, ou sur la base des lois sur le droit d'auteur.

Ces jeux sont protégés sur la base

que les lois sur les brevets dans la plupart des pays arabes stipulent que⁶³:

62 Méthodes ou moyens industriels nouveaux, ou application nouvelle de méthodes ou moyens industriels notoirement connus ⁶². Il en ressort qu'il est stipulé que l'invention doit faire l'objet d'une exploitation industrielle⁶³ et que les jeux ne sont pas susceptibles d'exploitation industrielle ; Par conséquent, un brevet n'est pas accordé. La disposition susmentionnée a explicitement indiqué dans le chapitre deux de la loi sur les brevets

_reg_wipo/en/mdocs/mdocs/edocs/int.wipo.www://https, droits à l'image et aux athlètes pour la propriété intellectuelle de Role The, Pina Carolina ⁶⁰
(2020/7/28 dernière visite (pdf.11_t_14_sin_sport_ip_reg_wipo/14_sin_sport_ip

?Sapée ou Mine d'or - À des fins commerciales pour les athlètes d'images utilisées pour redresser la, Nwabueze Austine Steve ⁶¹

les athlètes-des-images-utilisent-pour-droit-le/939396/law-commercial-and-contracts/nigeria/com.mondaq.www://https
(2020/7/28 visité en dernier (sapé-ou-mine-or-fins-commerciales-pour

62 Voir l'article premier de la loi n° 4 de 1962 sur les brevets koweïtiens; article 1 de la loi égyptienne n° 82 de 2002 sur la protection de la propriété intellectuelle⁶²; Et l'article deux du décret n° 30 de 2006 promulguant la loi qatarienne sur les brevets.

63 Voir la Cour égyptienne de justice administrative, dispositions non publiées, jugement n° 41285, année judiciaire 59, système judiciaire administratif, premier circuit, daté du 19/01/2016.

La Tunisie, lorsqu'elle a stipulé qu'elle exclut du domaine des brevets le domaine des jeux⁶⁴.

Conformément aux règles des brevets, peuvent-ils être protégés selon les règles du droit ? Et quand avons-nous exclu la protection des jeux basés sur l'auteur ?

Un nouveau défi pour l'eSport ; Les jeux vidéo sont des œuvres créatives complexes ; Il contient plusieurs formes d'art, telles que la musique, le texte, les effets, les graphiques, les peintures et les personnages, et implique une interaction humaine lors de l'exécution du jeu à l'aide d'un programme informatique sur certains appareils. Répondre à cette question est un défi

L'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle a mené une étude sur la nature juridique des jeux vidéo dans un certain nombre de pays dans le monde, et l'étude a conclu qu'il n'y a pas de réglementation législative sur cette question dans un nombre important de pays dans le monde, et indépendamment de la raison de ce manque de réglementation, c'est dans les pays qui ont organisé cette émission, il n'y avait pas d'accord sur la nature juridique des jeux ; considération

Parce qu'il s'agit d'innovations complexes et que les pays ont varié entre eux dans les mécanismes qu'ils suivent pour protéger ces œuvres de création⁶⁵

de programmes La majorité des pays vont à la protection des œuvres de création en inventant un nouveau jeu ; comme programme informatiques dignes de protection; Selon les règles du droit d'auteur⁶⁶, l'élément de base que tous les jeux ont en commun est leur programme informatique. Certains suggèrent que les jeux contiennent trois éléments principaux : des éléments sonores qui incluent ; Compositions musicales, son et effets sonores. et des éléments visuels qui incluent ; Photographies, animation et texte. Les éléments de code informatique comprennent : ; Le moteur de jeu principal, le moteur auxiliaire et les composants supplémentaires ⁶⁷. En ce qui concerne les éléments avancés, les jeux sont des compilations audiovisuelles⁶⁸.

Loi 64 de 84 de 2000, du 24 août 2000, relative aux brevets tunisiens : Chapitre 2 - Un brevet est délivré pour les inventions nouvelles résultant d'une activité inventive et susceptibles d'application industrielle. Les inventions n'ont pas le sens du premier alinéa du présent chapitre, notamment : A- C- Les dessins, règles et programmes se rapportant à l'exercice d'activités purement intellectuelles, le domaine des jeux, le domaine de l'économie activités et le domaine des activités économiques.

Laura. Mme Ramos Andy. Monsieur par préparé, Approches Nationales en Analyse Comparative : Jeux Vidéo de Statut Juridique Le 65 .2013, 29 juillet : Date, OMPI, Abrams Stan. M. et Meng Tim. Monsieur Rodríguez Anxo. Monsieur López

les règles du droit d'auteur dans les lois arabes suivantes : article 3 de la loi n° 75, ⁶⁶ Voir la protection des programmes d'ordinateur basée sur Pour l'année 2019, la question koweïtienne de la loi sur le droit d'auteur et les droits voisins. Et article 2 de la loi n° 22 de 2006 Bahreïn, sur la protection du droit d'auteur et des droits connexes. Article 4 de l'ordonnance n° 5 de l'Algérie de 2003 relative au droit d'auteur et aux droits voisins. article 184 de la loi égyptienne sur la protection de la propriété intellectuelle 84 de 2002 ; article 2 de la loi fédérale n° 7 de 2002 relative à la protection du droit d'auteur et des droits connexes ; Article 2 de la loi qatarie n° 7 de 2002 sur la protection du droit d'auteur et des droits connexes.

.D Robert et Lipson Saunders Ashley par, Matériaux et problèmes, Formulaires, Statuts, Cas – Jeu de droit vidéo et ordinateur 67 .54. p, 2009, Press Academic Carolina, Cerveau

⁶⁸ La loi du commissaire américain est connue dans l'article 101, les articles d'audience de la grâce de nous : « Les œuvres qui consistent en un groupe successif d'images, et le nombre de vues, avec une manière spécifique, ou des préparations spécifiques, comme l'affichage de l'affichage, ou l'applicable, ou dans le but de l'objet, ou dans le but de l'objet, ou dans le but de celui-ci, ou non accompagné de sons, quelle que soit la nature du support sur lequel l'œuvre est fixe, par exemple, des films ou des bandes vidéo qui conservent ces œuvres.

pour l'année libanaise 1999, visant à protéger la propriété littéraire et artistique ; Où il était écrit : « Œuvre sonore et terrestre : est toute œuvre qui consiste en une série d'images liées ou les unes aux autres, qu'elles soient accompagnées de son ou non, qui en donnent une impression, ou au moyen de sa présentation.

Le défi auquel sont confrontés les jeux d'esports ne s'arrête pas là ; La question de l'identification des ayants droit de ces jeux, c'est-à-dire des personnes
Tout d'abord, habilitées à exploiter financièrement ces jeux, se pose.

ainsi que défendre ce à quoi ces jeux peuvent être exposés contre la déformation, ou la falsification, bref, pour identifier les titulaires des droits financiers et
moraux, et la question semble très importante au regard de la multiplicité des participants au jeu. Le nombre de participants dépend de la taille du projet, du type
de jeu, de son statut, de l'évolution technologique et de l'augmentation concomitante du nombre de participants à la réalisation du jeu. Les participants sont
divisés en sectes, et au sein de chaque secte il y a un certain nombre de participants Qui se spécialise dans ces auteurs? producteur, concepteurs de jeux,
artiste, programmeur, ingénieur, concepteur sonore et titulaires de droits connexes.

selon les règles du droit d'auteur, Ils ne participent pas à la création du jeu, et les œuvres de nombre d'entre eux sont des œuvres Ils sont tous
novatrices, qu'ils soient auteur de texte ou auteur de musique. Certains d'entre eux sont classés comme titulaires de droits adjacents, comme artistes-interprètes.
un, puis il faut préciser On peut voir que ces œuvres réunies constituent une œuvre de création Chaque créateur a sa créativité vivante,
avec mon écoute ; Et puis il est mort du titulaire du droit à la protection par les lois des pays que l'on lance à l'issue du jeu limite regardée et à l'usage, mais à
dire sans que le récepteur n'interfère dans l'œuvre, contrairement au jeu, où le participant interagit avec les autres et interfère parfois dans le processus de
développement, par conséquent, le jeu - même s'il est qualifié d'œuvre audiovisuelle selon les règles du Copyright - est cependant une œuvre à caractère privé.

La question de l'identification des titulaires du droit d'auteur, ou des titulaires des droits exclusifs sur le jeu, est très importante ; Elle est étroitement liée à
Les joueurs et les équipes participant à des compétitions professionnelles doivent obtenir une licence du développeur du jeu pour les utiliser dans les compétitions.
Il interdit également aux joueurs ou aux équipes de rediffuser des matchs, de les enregistrer ou de créer des vidéos privées. Le défaut des joueurs et des équipes
Lorsque vous jouez sur YouTube (avant d'acquérir une licence pour le faire, et vous pouvez d'obtenir une telle licence pourrait entraîner une
responsabilité légale

Section trois : Protection de l'enfance et de la jeunesse

Les jeux électroniques en général, et les sports électroniques en particulier, se caractérisent par le fait que la plupart de leurs joueurs sont jeunes, car la
plupart des joueurs de ce sport sont mineurs. Attendu que certains de ces jeux sont fabriqués et publiés par des sociétés et des entités commerciales qui
cherchent avant tout à réaliser des bénéfices ; Il peut y avoir des jeux qui présentent un danger pour les jeunes, ou pour la santé et la formation de l'enfant, et
peuvent affecter sa réussite scientifique et son développement mental, et parfois l'effet atteint la formation idéologique ; Ainsi, certains pays européens ont
relevé ce défi dès le départ. En France, la loi du 7/10/2016 « Vers une République numérique » impose explicitement l'obtention du consentement du représentant
légal du joueur.

(2020/7/28 visité en dernier (growth-law-esports/blog/edu.usc.onlinellm://https 69

70 Abdullah Awad Al-Ajmi, « L'effet des jeux électroniques sur la formation nodale des jeunes », **Journal of Sharia and Islamic Studies**,
Université du Koweït, Scientific Fire Council, n° 108, 2017, p. 158.

jeune âge; Si le jeune souhaite jouer à des jeux vidéo de compétition⁷¹ . En Grande-Bretagne, la British Electronic Sports Association a publié le Parents' Guide to Electronic Sports 2019/2020, qui contient tout ce qu'un parent ou tuteur doit savoir sur les jeux de compétition⁷² .

L'enfant a moins de 73 ans , et un pourcentage de ces législations Quant aux pays arabes, la plupart considèrent l'enfant comme un enfant réglemente les droits de l'enfant en vertu de lois spéciales, et ces lois incluent les droits fondamentaux de l'enfant ; sanitaire, éducatif, social et culturel. Bien qu'elle ne prévoie pas explicitement la protection de l'enfant dans le domaine des sports électroniques, elle stipule en général la protection de l'enfant contre d'éventuels préjudices ; À la suite de jeux électroniques, ou similaires. Par exemple; La législature des Émirats arabes unis stipule l'interdiction de publier, d'afficher, de faire circuler, de posséder ou de produire des œuvres visuelles ou sonores, ou des jeux destinés à un enfant qui traitent de ses instincts sexuels, ou qui ornent des outils et des jouets pour enfants qui contreviennent à l'ordre public et à la morale. interdit la circulation et la vente de substances contenant des substances nocives pour leur santé, et une décision est prise pour spécifier ces substances par l'autorité concernée.⁷³ Alors que les lois du Koweït, de Bahreïn et de l'Égypte stipulent qu'il est interdit aux enfants d'entrer dans les cinémas, les théâtres , et autres lieux publics, selon la Il est décidé par l'autorité compétente .

pour voir ce qui y est affiché; Si le visionnage est interdit et ces textes, et s'il est possible de s'appuyer sur eux pour protéger l'enfant et l'adolescent de l'impact négatif des jeux électroniques, nous pensons qu'ils sont insuffisants pour assurer la protection requise, et le législateur des pays arabes doit édicter des règles spéciales pour faire face à ces effets négatifs des jeux électroniques, en particulier La plupart de ces jeux sont fabriqués et produits dans des pays non arabes, et parfois des jeux conflit avec les valeurs religieuses, sociales et culturelles des sociétés arabes. Les parents ne peuvent pas empêcher leurs enfants de jouer à ces jeux, mais les enfants et les jeunes dans le monde arabe n'est pas caché, et peut-être ce qui a enrichi - récemment

A - A propos du jeu PUBG (électronique) , la meilleure preuve de cela

numérique République une pour loi la Fabriquer, Lemaire Axelle 71

_5e26adb8aaa01/19-archives/Presse/root_doc/2019/etienne-saint/com.design-biennale.www://https

.(2020/7/28 dernière visite (pdf.Archives19_Lemaire_Axelle

.(2020/7/28 visité en dernier (guide-parents-esports/advice/org.britisheports://https 72

73 Voir que : Chapitre Trois de la loi 92 de 1995, du 9/11/1995 , relative à la délivrance de la peine tunisienne de protection de l'enfance ; Et l'article premier de la loi koweïtienne sur la protection de l'enfance n° 21 de 2015. Et l'article premier de la loi n° 3 de 2016 sur la protection de l'enfance des Émirats arabes unis, concernant la loi sur les droits de l'enfant «yDeemahy». et article 2 de la loi n° 12 de 1996 sur les enfants maritimes.

74 Voir l'article 26 de la loi sur la protection de l'enfance aux Émirats arabes unis, loi fédérale n° 3 de 2016.

75 Voir l'article 24 du décret royal général n° 22 de 2014, concernant la promulgation de la loi sur l'enfance. 76 Se référer à l'article 67 de la loi koweïtienne sur l'enfance ; Dans le même sens, l'article 40 de la loi bahreïnite sur l'enfance n° 37 de 2012 concernant la promulgation de la loi sur l'enfance; Et l'article 90 de la loi nationale sur l'enfance n° 12 de 1996, concernant la promulgation de la loi sur l'enfance. 77 Voir la fatwa du Centre international Al-Azhar pour la fatwa électronique ; En ce qui concerne l'impact sur le jeu électronique "Pubg ", où ce jeu a été mis à jour, et l'autre version de celui-ci contenait la prosternation du joueur et son agenouillement devant une idole; Dans le but d'obtenir des privilèges au sein du Centre, le Centre a réitéré l'inviolabilité de tous les jeux électroniques prônant la violence ou contenant des idées de jeux. Le Centre a déclaré le texte: "Ya

S'incliner, se prosterner devant Dieu Tout-Puissant ou manquer de respect, mépris de la religion, et appelle à A travers elle, déformant la croyance, ou charia, le mauvaise intention

Voir le site internet du centre : « self, or harm ». Voir site internet : , Haine, haine ou haine sainteté ou violence

.(2020/7/28 visité en dernier (fatwacenter/com.facebook.www://https

Deuxième exigence : les contestations judiciaires au niveau international

Les défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques ne se limitent pas au niveau national, ils s'étendent plutôt au niveau de sa modernité et de son absence de réglementation complète dans la majorité des pays arabes. Il y a quelques défis liés à l'international

Ici, les pays arabes, et les pays du monde entier, se font face ; Par conséquent, nous nous référons d'abord aux défis auxquels sont confrontés les sports électroniques dans le monde, aux défis pour tous les pays du monde.

Première section : Défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques dans les pays arabes

Les défis et les obstacles auxquels sont confrontés les sports électroniques dans le monde arabe sont : 1- Le manque de coordination entre les pays arabes concernant la promulgation de règles juridiques unifiées régissant les sports électroniques. le manque d'organisation de compétitions et de tournois qui se hissent au niveau des championnats du monde, par rapport à la situation dans les pays arabes pour l'e-sport ; Cependant, il ne comprend pas dans son appartenance européenne et asiatique. Malgré l'existence d'un syndicat arabe pour l'e-sport, les pays arabes sont en dehors de cette union. Il n'y a pas d'annonce des règlements et règles édictés par la Fédération à ce jour concernant la pratique et l'organisation de l'eSport.

2 - La faiblesse des financements alloués aux e-sports dans la plupart des pays arabes, ce qui conduit au manque de compétitions, et freine le processus de développement des e-sports. Les dépenses pour le sport et les compétitions sont à un niveau élevé

Les sports électroniques dans le monde arabe sont le fait des gouvernements, et ces dépenses, aussi élevées soient-elles, sont minimes par rapport à ce que les sociétés commerciales géantes dépensent pour les sports électroniques en Europe et en Asie.

3- Les joueurs professionnels des sports électroniques ont besoin d'un cadre juridique qui réglemente et protège leurs droits, et de soins à tous égards, physiques, médicaux, éducatifs et culturels, et les entités sportives électroniques du monde arabe en manquent, ce qui rend le niveau des joueurs dans le monde arabe inférieur à leurs homologues d'Europe et d'Asie.

4 - La vision sociale des sports électroniques est toujours une sorte de jeu à des fins de divertissement et de divertissement, et non parfois - le produit de nombreuses activités traditionnelles. En tant que sport professionnel, il est investi et ses rendements dépassent -

Section Deux : Déterminer les défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques au niveau international

Les défis juridiques auxquels sont confrontés les sports électroniques au niveau international sont : 1- La multiplicité des organismes, organisations et organismes qui organisent, supervisent et contrôlent les sports électroniques : il existe au niveau international plus d'un organisme, ou une organisation qui organise compétitions et tournois, et parfois

Supervision E-sports, nous avons la Fédération Internationale Esports

Fédération Esports (IESF), qui travaille à soutenir l'e-sport en tant que sport mondial qui transcende les fédérations nationales pour faire des barrières entre les pays, donc elle travaille à le promouvoir comme un vrai sport, et travaille également avec le sport au même niveau de compétition et importance comme dans les sports traditionnels .au niveau national 72 et parmi les pays arabes qui y adhèrent : Egypte, Tunisie, Liban, Arabie Saoudite, Syrie et Emirats Arabes Unis78 .

De plus, il existe une alliance mondiale d'esports (Consortium Esports World).

WESCO (Il s'agit d'une organisation internationale à but non lucratif, dont le siège est au Brésil, et accepte ses membres et organisations intéressées par les sports électroniques, à but non lucratif, ainsi que les fédérations nationales de sports électroniques. L'alliance ouvre la porte aux entreprises et aux entités économiques qui recherchent le profit pour obtenir son adhésion. Cette organisation est l'un des trois premiers grands marchés de l'e-sport79 .

Une fédération, il y a l'European Esports Association (80 Esports.). Au niveau continental, il n'y a plus que l'Europe (81 AESF) (et la Fédération Asiatique des Sports Electroniques).

et la Fédération africaine d'esports, et il existe des fédérations spécifiques à certaines régions du monde, comme l'esport au Moyen-Orient (East Middle eSports).

2 - La diversité et la nature des instances et organisations internationales encadrant l'e-sport au niveau international :

Il est à noter qu'il existe une diversité et une disparité dans la nature des organismes, organisations et organismes encadrant les sports électroniques au niveau international.

(2020/7/28 visité en dernier (members/about/org.sf-ie://https 78

(2020/7/28 dernière visite (wesco-is-what/are-we-who/portal/com.wescoesport://https 79

9

nationales d'esports. La Fédération européenne des sports électroniques (EEF) a été créée en 2020 et a pour objectif d'être le dépositaire des intérêts des organisations et les organisations sportives dans la politique, les médias, le sport et la société européenne; En plus de construire une plate-forme pour ses membres, le mouvement esports; Développer et promouvoir le sport en tant qu'activité consciente, responsable, durable, inclusive, saine et fondée sur des valeurs. Europe Esports est conçu pour refléter le changement numérique et les formes démocratiques délibératives du 21e siècle. L'EEF reconnaît qu'il est un partenaire modéré pour les acteurs de l'esport, plutôt qu'un organe directeur, et vise donc à rassembler les fédérations nationales, les acteurs et les ambassadeurs de l'esport. En fin de compte, l'organisation les mouvements de base dans l'esport. L'EEF européen encourage l'intérêt des chercheurs et développeurs de jeux vidéo pour les chercheurs du système des politiques particulier pour les organismes régionaux. Ainsi qu'avec les développeurs et éditeurs des jeux dans lesquels nous concourons. L'organisation respecte la propriété intellectuelle et le dévouement qui contribue au développement et à la maintenance des jeux vidéo. Nous recherchons un dialogue plus approfondi avec les créateurs de contenu en particulier, afin de trouver des idées partagées pour développer l'esport dans le meilleur mouvement possible. Voir:

(2020/7/28 visité en dernier (org.esportseurope://https

(2020/7/28 dernière visite (html.index/en/com.aesf.www://https 81

Dans les instances et organisations qui supervisent les e-sports, et organisent des compétitions et tournois internationaux. Si le sport traditionnel est dominé par des fédérations internationales qui comptent parmi ses membres des fédérations nationales, et que ces dernières respectent toutes les règles et réglementations édictées par les premières relatives à l'organisation et à l'encadrement du sport; La situation est différente dans les sports électroniques, où les organisations et organismes sportifs à but non lucratif ne monopolisent pas l'organisation et la supervision des tournois et des compétitions, mais plutôt les sociétés commerciales et les entités économiques qui fabriquent, produisent et investissent dans les sports électroniques participent à ce . Certaines de ces entreprises ont formé une fédération, ou un groupe qui comprend les équipes les plus fortes en compétition dans les tournois sportifs électroniques, et la plus grande entreprise de production de jeux électroniques, et cela a abouti à un (WESA) 82

Nous voyons dans cette situation, bien qu'elle soit considérée comme un avantage pour les sports électroniques d'une part, que - d'autre part - elle peut nuire à la situation des sports électroniques; Le fait que des sociétés commerciales jouent un rôle dans l'organisation de tournois et de compétitions et dans l'encadrement des sports électroniques et de leur développement peut jeter des ombres de doute et de suspicion sur l'égalité des sports. considération

De ceux qui régissent les instances sportives, où les entreprises cherchent avant tout à réaliser des profits, et cet objectif peut atteindre le sacrifice de certaines des valeurs auxquelles le sport tient.

3- L'absence d'une fédération internationale

forte : Bien qu'il existe plus d'un organisme ou organisme au niveau international qui organise des compétitions et des compétitions et supervise les sports électroniques, ce sport électronique manque de la présence d'une organisation, d'une autorité ou d'une autorité internationale forte. fédération similaire à ce qu'on trouve dans les sports traditionnels, où le Comité international olympique, et où les fédérations internationales concernées par les jeux, ces fédérations ont le pouvoir et le contrôle du jeu, ce qui leur donne le droit d'imposer des règles strictes sur le l'organisation des compétitions et des compétitions, les règles du jeu, et tout ce qui s'y rapporte, et peut-être ce qu'il fait La Fédération Internationale de Football Association en est un bon exemple. Nous pensons que le progrès et le développement des sports électroniques dépendent de la présence d'une fédération forte, sous l'égide de laquelle toutes les fédérations nationales se retrouvent. Et que cette fédération ait le droit exclusif d'imposer les règles de pratique des sports électroniques, et d'organiser des compétitions afin que cette fédération puisse établir une relation équilibrée avec les entreprises qui opèrent et les compétitions. Il coïncide avec et investit dans ce domaine des sports

4- Le manque d'institutionnalisation des e-sports au niveau international : Le manque

d'institutionnalisation des e-sports est l'une des lacunes auxquelles on a été confronté avec ce sport moderne en essayant de l'assimiler aux sports traditionnels, et cela constitue l'une des les défis les plus importants auxquels sont confrontés les sports électroniques.

.(2020/7/28 visité en dernier (gg.wesa.www://http 82

Car elle transforme, de manière générationnelle, le processus de développement et de progression de ce sport, et peut-être la multiplicité des organismes et organismes encadrant l'e-sport au niveau international, avec son contraste avec les organismes à but non lucratif et les sociétés commerciales, est le principal raison de l'absence du caractère institutionnel ; Le rôle des éditeurs de jeux vidéo, qui est à la base de l'esport, ne se dément pas. Ces éditeurs bénéficient de droits exclusifs sur le jeu du point de vue de la protection de la propriété intellectuelle. Les organisateurs de tournois, ou les joueurs ne peuvent apporter aucune modification ou développement du jeu sans obtenir une licence du titulaire des droits d'auteur, qui est l'éditeur du jeu, de sorte que les autorités et les fédérations n'ont pas le droit d'imposer des règles régissant les sports électroniques. Par exemple, le contrat de licence utilisateur final de Legends of League stipule qu'aucun licencié ne peut, en aucune circonstance, « altérer ou modifier » toute partie du Jeu de quelque manière que ce soit » sans l'autorisation expresse de Games Riot.⁸³ Par conséquent, le rôle de Les fédérations à but non lucratif se limitaient à la simple promotion de tournois et à l'imposition de sanctions disciplinaires.Par conséquent, nous pensons que la présence d'un organisme, ou d'une fédération internationale forte qui travaille à imposer les règles, les règlements et la structure des sports électroniques, donner

Il ne fait aucun doute que l'e-sport a un caractère institutionnel.

Conclusion

Une lecture juridique attentive de l'e-sport nous a permis d'atteindre certains résultats, et quelques recommandations que nous voyons en prenant ce qui pourrait aider à la promotion et à la croissance de ce sport moderne au niveau local et international, et ces résultats et recommandations sont résumés dans les points suivants : 1- Le sport électronique est un phénomène moderne et étendu Sa diffusion mondiale s'accélère au niveau national, et il connaît une croissance de son importance sociale et économique, dont les bénéfices ont été démontrés par de nombreuses études récentes, par exemple l'individuel et l'international , considération

et la communauté. À l'heure actuelle, il est devenu l'un des aspects les plus importants de l'investissement sportif, et de nombreux grands clubs sportifs dans le monde se dirigent vers la création et la création de leurs propres équipes de sports électroniques, et certains de ces clubs ont même eu tendance à construire d'énormes salles pour organiser des compétitions et des tournois de sports électroniques.

Les sports électroniques sont une sorte de jeux électroniques, mais ils s'en distinguent par le fait qu'ils sont joués de manière compétitive, tandis que les jeux - 2 comptes Sur Internet, et au contraire, les jeux, où il n'y sont joués comme un passe-temps ou un divertissement. Les sports électroniques sont principalement pratiqués a pas de culture du jeu collectif à plusieurs via Internet. Les sports électroniques supposent généralement la présence d'un certain nombre de joueurs, alors que les jeux ne l'exigent pas, car une personne peut jouer elle-même aux jeux. De plus, les sports électroniques sont un sport organisé, alors que le reste des jeux manque d'une telle organisation. 3- Jouer avec des sports électroniques : Un jeu électronique (jeu vidéo) joué de manière compétitive par un certain nombre de joueurs, tout d'abord, que les compétitions se déroulent dans le monde virtuel grâce à des dispositifs qui contrôlent

(2020/7/28 visité en dernier (service-of-terms/en/com.riotgames.www://https 83

Où sont les joueurs.

4 - De la discussion et de l'analyse des critères fixés par le Comité International Olympique, pour reconnaître une activité en tant qu'activité sportive, il nous est apparu clairement que les e-sports n'ont pas encore été qualifiés pour être reconnus comme un sport comme les sports traditionnels, malgré C'est son manque de normes d'activité raison les tentatives pour le rapprocher des sports traditionnels, et nous avons conclu que physique et d'institutionnalisation. Alors que le Comité International Olympique place toujours l'activité physique parmi les critères les plus importants, sur lesquels il s'appuie, pour reconnaître un sport comme sport olympique. Malgré les tentatives des partisans des sports électroniques de montrer que l'activité physique est présente dans les sports électroniques ; Mais pas au même degré et impact que sa présence dans les sports traditionnels. Quant à l'institutionnel, au niveau international il n'y a pas d'organisation, ni de fédération internationale forte qui ait le pouvoir d'édicter les règles du jeu et de contrôler leur mise en œuvre ; Par conséquent, l'e-sport n'a pas de caractère institutionnel.

5- Nous avons conclu que nous voyons que la nature des sports électroniques est un mélange de sports et d'industrie en même temps, car c'est une industrie en termes de jeux pour lesquels les joueurs se disputent.

une usine; Et puis le créateur de ce jeu a tous les droits, et il a toutes les obligations que la loi impose aux producteurs et fabricants de produits. D'un autre côté, l'esport est un sport; en termes de jeu, de compétition, d'habileté et d'organisation; Par conséquent, il doit être soumis aux règles régissant l'activité sportive, et cette double nature a des implications juridiques très importantes, représentées dans la définition des règles juridiques qui s'appliquent à ce type de sport moderne, règles qui tiennent compte de cette double nature de ce sport, et nous pensons que ces règles viendront en partie contraires aux règles appliquées aux sports traditionnels afin d'être compatibles avec la double nature de ce sport moderne.

6 - Nous recommandons que la spécificité de l'e-sport soit prise en compte lors de la rédaction des contrats entre les participants et les acteurs de l'e-sport. À cet égard, nous suggérons de trouver une formule de contrats pour les joueurs professionnels d'e-sport compatible avec la nature de ce sport. Il y a des problèmes qui se posent. Oh, pour identifier la partie qui conclut le professionnalisme avec le joueur, est-ce le club de sport ? Comme l'ont fait certains clubs anglais, ou faut-il que ce soit avec la société qui a produit le jeu ? Définir également les obligations mutuelles des deux parties. Dans les contrats professionnels traditionnels, le joueur professionnel doit s'engager à s'entraîner par la présence physique dans le club et ses installations, alors que les sports électroniques ne nécessitent pas la présence physique du joueur dans le club, où il peut s'entraîner et jouer de n'importe où, il faut donc chercher. Il peut sembler facile de trouver des solutions techniques à ces problèmes, mais ces solutions techniques doivent être accompagnées de solutions juridiques, traduites en engagements clairs et précis inclus dans le contrat professionnel conclu avec le joueur. P.7 - Nous préconisons de développer le sponsoring e-sport d'un point de vue juridique, afin que les contrats de sponsoring intègrent une réglementation

dégager

À qui s'adresse le parrainage, cela peut être pour des événements et des activités, cela peut être pour le jeu lui-même, et cela peut être pour les joueurs eux-mêmes. Il faut également déterminer si le joueur bénéficiera d'une remise sur les accords de parrainage d'équipe et si le parrainage est personnel au joueur; Le pourcentage obtenu par l'équipe doit être déterminé. S'il est imposé, le parrainage est avec le producteur ou le fabricant du jeu, avec des sponsors en concurrence avec les sponsors présents dans le jeu. Il est nécessaire de déterminer à l'avance le droit applicable aux règles et aux conditions régissant ces problèmes. Si nous attendons avec impatience un sport électronique mondial; Nous devons avoir des règles spécifiques régissant et gérant les contrats de sponsoring esports.

8 - Nous proposons de trouver un cadre juridique contractuel qui aide les joueurs lors de la signature de contrats à renoncer aux droits d'exploitation de leurs images et noms, et à connaître l'étendue des droits renoncés, la durée d'exploitation et les pays dans lesquels l'exploitation a lieu, notamment à la lumière du chevauchement entre les producteurs de jeux d'une part, et les organisateurs de tournois et de compétitions d'occasion.

9- Nous pensons qu'il est nécessaire de stipuler clairement les moyens juridiques par lesquels le jeu électronique est protégé, qui est la base des sports électroniques, car la majorité des pays tendent à protéger le travail de création représenté par la création d'un nouveau programme informatique qui mérite protection basée sur les règles du droit d'auteur, et les jeux contiennent Les trois éléments principaux sont : les éléments sonores, les compositions, les effets sonores et sonores, et les éléments visuels ; Photographies, animation, texte, éléments de code informatique, moteur de jeu principal, moteur auxiliaire et plug-ins. Les jeux, compte tenu des éléments avancés, sont des œuvres audiovisuelles.

10 - Nous recommandons d'identifier les titulaires des droits financiers et littéraires sur ces jeux ; En raison de la multiplicité des participants à la création et au développement d'un jeu innovant. Les œuvres de beaucoup d'entre eux sont s'agisse de scénaristes ou de compositeurs de musique, et certains d'entre eux sont classés comme œuvres de nature audiovisuelle. Par conséquent, si le créateur peut protéger sa créativité, il est nécessaire d'identifier le titulaire d'un droit. et alors A noter que ces œuvres réunies constituent une œuvre de création audio-visuel; Et puis c'est fait sur cette base, mais il n'est en protection. La plupart des pays ont tendance à classer le jeu comme classé pas possible de nier la nature du jeu lui-même, où le destinataire intervient dans le travail, le joueur interagit dans le jeu avec les autres, et s'immisce parfois dans le processus de développement. Par conséquent, le jeu, bien que décrit comme une œuvre visuelle selon les règles du droit d'auteur, est une œuvre d'une nature particulière.

11- Nous demandons au législateur dans la plupart des pays arabes d'édicter des règles spéciales pour faire face aux effets négatifs des jeux électroniques, d'autant plus que la plupart de ces jeux sont fabriqués et produits dans des pays non arabes, et parfois des jeux sont produits qui contredisent la religion, valeurs sociales et culturelles des sociétés arabes, et le danger de diffuser et de jouer à des jeux tels que Ces jeux sont fabriqués par des enfants et de jeunes adultes. Si le législateur dans le monde arabe protège les jeunes et les enfants à travers la protection offerte par les dispositions de la loi sur les droits de l'enfant dans ces pays, nous pensons que cela n'est pas suffisant pour obtenir la protection requise.

12- Nous recommandons une coordination entre les pays arabes entre eux concernant la promulgation de règles juridiques unifiées régissant les sports électroniques, et l'organisation de compétitions et de tournois qui s'élèvent au niveau des championnats du monde, similaires à ce qui existe dans les pays européens et asiatiques, en activant la Fédération arabe des sports électroniques, et permettant à toutes les fédérations nationales arabes d'adhérer au mécanisme. Et établir des règles et réglementations juridiques régissant les compétitions et tournois arabes dans le cadre des sports électroniques. Tout en encourageant le secteur privé et les grandes entités économiques du monde arabe à investir dans l'e-sport, en augmentant les financements alloués à l'e-sport, et en sponsorisant des événements et des joueurs participant à des compétitions aux niveaux national et international. Et travailler pour changer la vision sociétale des sports électroniques comme un type de jeu à des fins de divertissement et de divertissement, et non comme un sport professionnel, dans lequel on investit, et dont les rendements dépassent parfois de nombreuses activités traditionnelles.

y

13- Activer le rôle de la Fédération Internationale des Sports Électroniques, afin qu'elle ait la capacité - à titre exclusif - d'imposer des règles et règlements stricts concernant l'organisation des compétitions et des compétitions, les règles du jeu et tout ce qui concerne il, que la Fédération soit en mesure d'établir une relation équilibrée avec les entreprises qui opèrent et investissent dans le domaine Haba, et coïncide avec l'e-sport.

14 - Coordination des efforts au niveau international entre les organismes, organisations et organismes qui organisent, supervisent et surveillent les sports électroniques. Et essayer de trouver une formule de coopération entre les organismes et organismes à but non lucratif, les entités à but lucratif et les entreprises, afin d'assurer la formulation de règles uniques régissant la réglementation des sports électroniques.

y

y
Fin de

nous disons; Le sport électronique est une réalité, imposée par la réalité technologique contemporaine, et fait actuellement face à un certain nombre de défis juridiques aux niveaux national et international. Le développement et la croissance de ce sport moderne nécessitent une synergie y y y statut y prestigieux dans la commune. et de plus en plus un jour plus tardes efforts de chacun ; Travailler à le promouvoir comme un sport d'avenir prometteur, en occupant une journée ses compétitions et compétitions ; Peut-être le qualifie-t-il pour devenir un sport olympique aux Jeux Olympiques - Paris 2024.

aqy-'yl a'jaw fi dirysah - alqayam kurati ib'la iytirif aqy'li qynwnyyah-al ah'yby-Al. y.y, Albrwy
Majallah-Al), arabe dans", (alqayam likurati Alqayar' ittiyyd-Al qibal min a'mo-al nm'dhajy-yl
.2011, 2. vol, *yah'Qyy-wal Qynwnyyah-Al* , (arabe) dans", (a'nsh-al la'a aqayy-'al attakw'n fi
iliktrwnyyah-al ab'l'al thyr'Ta. "A.'A, Ajamy-'Al .vol, *ilmy'yl Alhashr Majlis, alkwyat at' Jymi, Islmyiyyah-al*
Dirysyt-wal ah'shary-yl Majallat
.2017, 108
yl litrbyyah arbyyah'yl majallh-yl), arabe en", (iliktrwnyyah-yl ab'l'il ilmy'al Altynyf. "kh.R, Mahdy
.2020, 13 num'ro, 4. vol, *iyah'nw*