

L'e-sport

PAPER 1 - Quelle(s) stratégie(s) sont mises en place vis-à-vis de l'e-sport au sein des institutions sportives ?

PAPER 2 - Quel statut professionnel pour l'e-gamer en droit belge ?

Aspects individuels et collectifs

Mémoire réalisé par
Renaud Maudoux

Promoteurs
Guilhem Bascle
Auriane Lamine

Année académique 2017-2018
Master 60 en sciences du travail

Remerciements

Avant de débiter ce mémoire, je souhaite adresser quelques remerciements.

Mes premiers remerciements vont à mon épouse Valérie et à mon fils Louis.

Je tiens également à remercier ma famille et ma belle-famille sans qui ce mémoire n'aurait pas été possible.

Je remercie mes promoteurs, Auriane Lamine et Guilhem Bascle, pour le suivi et les conseils apportés durant le développement de travail.

Merci à toutes les autres personnes qui ont contribué d'une manière ou d'une autre à l'élaboration de ce mémoire.

PAPER 1 - Quelle(s) stratégie(s) sont mises en place vis-à-vis de l'e-sport au sein des institutions sportives ?

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION.....	6
2. L'E-SPORT.....	7
2.1. Qu'est-ce que l'e-sport ?.....	7
2.2. Histoire de l'e-sport	8
2.3. Phénomène mondial.....	11
3. LES ACTEURS.....	14
3.1. Différents acteurs	14
3.2. Les joueurs	14
3.3. Les structures professionnelles	14
3.4. Les instances e-sportives	15
3.5. Les métiers de l'e-sport	15
3.6. Les marques	16
3.7. Les institutions sportives	16
3.8. Les clubs sportifs	19
3.9. L'Etat	21
4. L'ANALYSE DU MACRO-ENVIRONNEMENT	22
4.1. Le modèle PESTEL	22
4.1.1. Influences politiques.....	22
4.1.2. Influences économiques	23
4.1.3. Influences sociologiques	25
4.1.4. Influences technologiques	27
4.1.5. Influences écologiques	29
4.1.6. Influences législatives	29
4.2. La construction de scénarios.....	30
5. RECOMMANDATIONS.....	34
5.1. Recommandation n°1.....	34
5.2. Recommandation n°2.....	34
5.3. Recommandation n°3.....	35
5.4. Recommandation n°4.....	35
5.5. Recommandation n°5.....	35

5.6. Recommandation n°6.....	35
5.7. Recommandation n°7.....	36
6. CONCLUSION	37
SOURCES – BIBLIOGRAPHIE - WEBOGRAPHIE	39

1. INTRODUCTION

Dans ce paper, nous allons parler de l'e-sport.

Mais qu'est-ce que l'e-sport ?

Nous allons commencer par définir le concept. Nous allons vous conter son histoire dont il faut s'imprégner pour comprendre le phénomène mondial que l'e-sport est devenu aujourd'hui et pourquoi il y a un intérêt perceptible à investir dans le sport électronique. Ensuite, nous parlerons des différents acteurs qui s'activent dans ce milieu de l'e-sport et de voir pourquoi il est intéressant pour une structure de développer une stratégie autour du sport électronique. Nous allons donc compiler différents éléments qui pourraient agir positivement ou négativement sur l'entreprise. Ensuite, par la construction de scénarios, nous pourrions établir différentes visions dans le cadre d'un projet futur et finalement, donner des recommandations à des personnes souhaitant développer l'e-sport au sein de son institution sportive. C'est le cas que nous allons développer dans le cadre de ce travail.

Il faut également noter que le phénomène étant récent, il y a très peu d'études sur le sujet et les chiffres donnés. Lorsque les données n'étaient pas sûres et certaines, nous avons tenté de les recouper avec d'autres informations. S'il s'avert que les renseignements divergent d'une source à l'autre, nous avons pris la décision de ne pas l'utiliser dans le cadre de ce travail et la littérature est exclusivement en langue française. De très simples rencontres avec des acteurs belges de l'e-sport ont été réalisés dans le but d'affiner certains concepts et donner des pistes de travail. Il ne s'agit nullement d'entretiens dirigés dans le but d'émettre des résultats chiffrés.

2. L'E-SPORT

2.1. Qu'est-ce que l'e-sport ?

Pour introduire le sujet et répondre à la question, nous prendrons la définition officielle puisque depuis peu, l'e-sport est entré dans le dictionnaire Larousse¹ :

- « – électronique n.f. u adj. n Sport électronique, pratique du jeu vidéo multijoueur, notamm. en réseau ; ensemble des compétitions dédiées à cette pratique (SYN. e-sport).
- e-sport n.m. (pl. e-sports). Sport électronique.
- gameur, euse n. ou gamer n.m. (angl. gamer). Personne passionnée de jeux vidéo et y jouant fréquemment. »

Il s'agit donc de compétitions de jeux vidéo sur ordinateur ou sur console. Les compétitions d'e-sport se déroulent lors de grands événements organisés par des ligues professionnelles. Le jeu peut se faire seul ou en équipe de deux joueurs ou plus.

Le magazine Jurisport nous propose une comparaison entre le sport et l'e-sport au niveau des différentes disciplines. Il nous dit que :

« A l'instar du sport qui se disperse en une multitude de disciplines (athlétisme, natation, sports collectifs, ...), l'e-sport se décline en une grande variété de disciplines e-sportives : jeux de combat, de stratégie, de tir, de courses, de cartes, ... Puis, de la même manière que les disciplines sportives se divisent elles-mêmes en spécialités (en athlétisme, ce sont les courses, les sauts, les lancers, ...), les disciplines e-sportives se répartissent elles aussi parfois dans différentes spécialités : les jeux de tirs rapides, tactiques, par classe, ... Et tout comme les spécialités sportives se subdivisent à leur tour en épreuves (dans les courses, il y a les épreuves du 100 mètres, du 3000 mètres ou du marathon), chaque spécialité e-sportive se décompose en de nombreux titres vidéoludiques.² »

¹ <http://www.lefigaro.fr/langue-francaise/actu-des-mots/2017/05/29/37002-20170529ARTFIG00206-les-nouveaux-mots-et-les-nouvelles-tetes-du-petit-larousse.php>

² Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.20

Il existe donc plus d'une centaine de jeux. La liste qui suit reprend ceux qui sont les plus connus et qui sont les plus joués au niveau compétitif :

- League of Legends dit LoL
- Dota 2
- Starcraft 2
- CounterStrike : Global Offensive dit CS:GO
- FIFA
- Hearthstone
- Overwatch
- Rocket League

2.2. Histoire de l'e-sport

Ce paragraphe décrit l'histoire de l'e-sport, de sa première « compétition » jusqu'à aujourd'hui, l'heure des grands tournois internationaux. Il est important de s'imprégner de ce récit car chaque étape historique a une importance sur l'e-sport tel qu'il est organisé et pratiqué à l'heure actuelle.

La première compétition de jeu vidéo s'est déroulée le 19 octobre 1972 au sein du laboratoire d'intelligence artificielle de l'Université de Stanford sur le jeu Spacewar! Le joueur a perdu lorsque le vaisseau a été détruit par un adversaire ou lorsqu'il touche le soleil, ce dernier exerçant une force d'attraction. Le joueur doit donc maîtriser son vaisseau spatial tout en étant attentif aux ennemis. Nous retrouvons au travers de ce jeu les prémices de la compétition de jeu vidéo que nous connaissons aujourd'hui³.

Le 1^{er} novembre 1980 se déroule aux Etats-Unis le championnat national de Space Invaders.

Il faut noter que l'événement est sponsorisé par Atari. Cette société est considérée comme pionnière et fondatrice de l'industrie des jeux vidéo.

Près de mille participants tentent de se qualifier pour la grande finale qui se joue à New-York au siège de Warner.

Après ce tournoi, le jeu vidéo compétitif est reconnu comme un loisir populaire⁴.

³ <http://mantic0re.fr/historique-de-lesport/>

⁴ Ibid.

Les années 1990 sont les années des premières consoles et de l'arrivée d'internet. L'ouverture au monde est dès lors possible.

En mars 1990, Nintendo lance sa première compétition, les Nintendo World Championship. Il y a des qualifications dans 29 villes des Etats-Unis. Les vainqueurs se retrouvent en Californie pour disputer la grande finale.

C'est la première fois que de véritables cashprizes sont distribués aux gagnants. Il s'agit d'une somme en titres de placement ainsi que des objets de valeur.

En 1994, c'est la naissance de la DreamHack qui deviendra l'un des plus grands événements e-sportif. A ses débuts, il s'agissait d'un rassemblement d'étudiants suédois qui jouaient dans le sous-sol de leur école. Au fur et à mesure des années et des éditions, l'événement est devenu de plus en plus important pour se dérouler dans de grandes salles.

Aujourd'hui, la DreamHack est le plus gros festival numérique du monde organisant des compétitions e-sportives et d'art numérique ainsi que des concerts en Europe, aux Etats-Unis et au Canada.

En 1996, l'Evolution Championship Series est lancé. Il s'agit d'une compétition de jeu de combat exclusivement. En 2002, le tournoi devient l'EVO.

En 1997, les premières ligues commencent à naître. Parmi elle, la Cyberathlete Professional League. Cette ligue organise des tournois et propose des cashprizes importants aux vainqueurs. La CPL a cessé ses activités en mars 2008.

L'Electronic Sports League est également créée en 1997. Aujourd'hui, le portail de l'ESL c'est plus de six millions d'utilisateurs et plus d'un million d'équipes sur plus de 50 jeux différents et ce, à travers des ligues nationales et internationales.

L'année 1998 est importante dans l'évolution de l'e-sport puisque cette année-là sort le jeu Starcraft édité par Blizzard. Le jeu connaît un énorme succès. Grâce à sa version en ligne, un engouement populaire se crée en Corée du Sud qui y développe une scène professionnelle⁵.

⁵ <http://mantic0re.fr/historique-de-lesport/>

En 2000 et suite aux différents succès de l'e-sport dans le pays, une fédération officielle est créée, la Korean e-sports Players Association (KeSPA). Cette dernière est soutenue par le ministère de la culture, des sports et du tourisme.

La même année en Corée du sud, les World Cyber Games sont créés par Hank Jeong, président et directeur de l'ICM (International Cyber Marketing). Cette organisation est supportée financièrement par l'entreprise Samsung.

Le premier événement des WCG est le « The World Cyber Game Challenge ». Ce tournoi est sponsorisé par la Corée du Sud, le ministère de la culture, du sport et du tourisme, le ministère de l'information et des communications ainsi que par Samsung.

En 2002, la Major League Gaming est fondée. Il s'agit d'une nouvelle ligue professionnelle. La ligue organise des événements dans les grandes villes des Etats-Unis et au Canada. Les compétitions organisées par la MLG sont diffusées par plusieurs chaînes de télévision dont ESPN⁶.

Sur la scène européenne, l'Electronic Sports World Cup est créée par une société française qui organisait des LAN⁷ dans tout le pays. En 2003, ils décident de faire un événement important qui rassemble une multitude de joueurs. Plus de 300 joueurs de 37 pays différents et un cash prize de 150 000 dollars répartis sur différents jeux de tirs et de stratégies. Aujourd'hui, l'ESWC est reconnu comme la coupe du monde des jeux vidéo⁸.

La 2005 CPL World Tour est une compétition créée par la CPL qui débute en Janvier 2005. Elle se déroule tout au long de l'année 2005 dans le monde entier, avec 9 étapes internationales et une finale qui se déroule à New York en novembre 2005. La finale regroupe 32 finalistes du monde entier. Cet événement est retransmis à la télévision par MTV⁹.

Le cash prize total est de 1 000 000 de dollars. Le vainqueur a remporté à lui seul 150 000 dollars, la plus grosse récompense jamais donné lors du CPL.

⁶ <http://manticOre.fr/historique-de-lesport/>

⁷ LAN : Local Area Network

⁸ <http://manticOre.fr/historique-de-lesport/>

⁹ Ibid.

Les Intel Extreme Masters (IEM) sont un produit de l'Electronic Sport League (ESL). En 2006, alors qu'Intel sponsorise plusieurs tournois dans toute l'Europe, la société voit s'ouvrir une fenêtre d'expansion notamment dans le marché nord-américain et sponsorise un tournoi mondial, tournoi appelé « *les Intel Extreme Masters* ». Les premiers IEM ont lieu en 2007 et les grandes finales se déroulent au CeBIT, le plus grand salon pour les technologies de l'information du monde, à Hanovre en Allemagne. Les participants se confrontent sur Counter-Strike et sur Warcraft III¹⁰.

L'année 2010 marque les premiers cas de tricherie dans l'e-sport coréen. Suite à ces événements, l'e-sport est touché en plein cœur.

En 2013, les Etats-Unis reconnaissent les joueurs de League of Legends comme des joueurs professionnels. Le tournoi officiel « *League Championship Series* » est également reconnu comme un sport par le gouvernement américain¹¹.

En 2016, la loi pour une République numérique est promulguée en France. L'un des points de cette loi concerne l'e-sport puisqu'elle encadre juridiquement l'organisation de compétitions de jeux vidéo et le statut des joueurs professionnels¹².

En 2017, plusieurs clubs de football professionnels belges décident de se lancer dans l'e-sport. Ils lancent une campagne de recrutement pour engager un ou plusieurs joueurs pour que ces derniers les représentent lors de compétitions.

Lors des Jeux Olympiques 2018, une compétition a été organisée juste avant les jeux officiels. La compétition était sponsorisée par Intel mais démontre l'intérêt réel du CIO d'investir dans l'e-sport et d'en faire une discipline propre.

2.3. Phénomène mondial

« Les hors captifs arrivent. Un signe qui ne trompe pas, généralement, dans le sponsoring et les partenariats. L'univers « parallèle » de l'E-Sport (pour faire simple : la pratique en

¹⁰ Ibid.

¹¹ <http://manticOre.fr/historique-de-lesport/>

¹² <https://www.economie.gouv.fr/republique-numerique>

compétition de jeux vidéo), réservé si longtemps à ces Millenials acteurs et auteurs de la révolution numérique, s'est taillé une place dans l'économie mondiale, rentrant au fil du temps sur tous les marchés. Mieux : c'est tout un écosystème qui est désormais installé et attire des partenaires bien au-delà de ses frontières naturelles¹³. »

Les Millenials ou la Génération Y ont grandi avec les premières consoles, les jeux vidéo et l'accès à l'ère d'internet. Cette génération a fait de sa passion pour les jeux vidéo un véritable univers avec ses propres codes et ses propres règles.

Le phénomène a pris de l'ampleur au point où certains pays reconnaissent l'e-sport comme un sport à part entière et le métier de joueur de jeux vidéo, « l'e-gamer », est reconnu comme un statut professionnel propre. Les joueurs étant reconnus comme des stars, ceux-ci sont devenus de véritables vitrines. C'est pourquoi les marques, dans un premier temps, s'intéressent à ces personnes puisqu'à travers le joueur ou les joueurs, ils peuvent véhiculer l'image de la marque vers un public autre, un public qui est plus difficile d'atteindre avec les médias classiques.

Depuis peu, les institutions sportives et les clubs de sports professionnels l'ont également compris. Comment conquérir et fidéliser un nouveau public qui ne s'intéresse peut-être pas forcément au sport de l'institution ? A travers l'e-sport, ces organismes sportifs vont toucher un nouveau public friand de nouvelles technologies. Un véritable écosystème économique s'est mis en place autour du sport électronique.

Voici quelques chiffres¹⁴ pour montrer l'importance et le poids de l'e-sport par rapport au sport traditionnel.

En nombres de spectateurs, c'est 36 millions de personnes qui ont suivi le tournoi final de League of Legends en 2015. La même année, le Grand Prix de Formule de Monaco a été regardé par 25 millions de spectateurs.

Quant aux réseaux sociaux, ils ont pris une importance considérable ces dernières années.

FNATIC¹⁵, l'une des plus grandes structures e-sportive au monde, c'est 4,2 millions de fans. L'Olympique Lyonnais qui est l'un des plus grands clubs de football français rassemble autour de sa communauté 4.1 millions de fans.

¹³ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 fév. 2017, n°495, p.14

¹⁴ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.15

¹⁵ <https://www.fnatic.com/>

Les dotations ou cashprizes, nom donné pour les récompenses dans le milieu e-sportif montrent l'intérêt financier qui est derrière le sport électronique.

Le tournoi « The International – DOTA2 », c'est 22 millions de dollars de cashprizes, financés par les fans en cross founding. La coupe de la Ligue française, c'est 21 millions d'euros pour le gagnant.

3. LES ACTEURS

3.1. Différents acteurs

Selon Antoine Gourlay, e-sport Sponsorship et Marketing manager de Webedia¹⁶ :

« L'e-sport fonctionne aujourd'hui avec un business model similaire à ceux que nous connaissons dans les sports traditionnels, comme le football par exemple. Il y a des équipes professionnelles, des compétitions, des médias, des influenceurs. Dans le sport traditionnel, ce sont les sportifs eux-mêmes. Là, non, il y a une nouvelle génération d'influenceurs, les casteurs et les streameurs (voir point 3.5.), à l'image des commentateurs sportifs. Et autant les commentateurs sportifs sont peu monétisables -on voit peu de marques s'y associer-, autant ces influenceurs de l'e-sport sont vraiment dans ce rôle, des personnalités, des pierres angulaires. Du coup, ce sont des espaces de prises de parole supplémentaires pour les marques¹⁷. »

3.2. Les joueurs

Ce sont eux les acteurs principaux. Là où il y a encore quelques années ces mêmes joueurs disputaient de petites compétitions en LAN, ils sont aujourd'hui considérés comme de véritables stars mondiales. Ce sont les Messi ou les Ronaldo du clavier ou de la manette. Ils remplissent des stades combles lors de grandes compétitions internationales.

Dans certains pays comme la Corée du Sud, les Etats-Unis ou encore la France, ils ont un statut professionnel car les autorités croient en ce métier et lancent des projets autour de l'e-sport.

3.3. Les structures professionnelles

Par structure professionnelle, il faut entendre une équipe de joueurs épaulée par un staff qui s'occupent des joueurs-même, du planning, de la logistique, ... comme s'il s'agissait d'une équipe professionnelle de sport.

¹⁶ <http://fr.webedia-group.com/>

¹⁷ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.16

La structure vit de l'e-sport. C'est leur métier de tous les jours.

3.4. Les instances e-sportives

Il s'agit des instances majeures qui organisent la majorité des tournois mondiaux comme l'ESL, l'ESWC ou encore l'EVO (voir chapitre sur l'histoire de l'e-sport).

A côté de ces instances organisatrices de tournois, nous trouvons également quelques fédérations nationales comme la fédération e-sportive de Corée du Sud ou encore dernièrement la Fédération française d'e-sport.

3.5. Les métiers de l'e-sport

Depuis l'essor de l'e-sport, certains métiers sont apparus. Des métiers notamment liés au sport se sont transposés vers l'univers du sport électronique. Nous pouvons citer les responsables marketing des grandes marques, les managers, les journalistes, les commentateurs, les organisateurs d'événements mais aussi le joueur lui-même qui dans certains pays est considéré comme un professionnel.

Certaines équipes possèdent un staff qui comprend médecin, kinésithérapeute, diététicien ou encore ostéopathe. Les joueurs professionnels sont suivis par le corps médical. Leur hygiène de vie est contrôlée comme de vrais sportifs.

D'autres métiers sont nés de l'e-sport comme par exemple streamer ou caster. Ces nouveaux métiers seront détaillés dans la suite de ce travail.

Le streamer est un joueur qui diffuse ses parties et qui en même temps dialogue avec ses fans. Un excellent streamer est un streamer qui est suivi et regardé par énormément de personnes. Les sponsors vont s'intéresser à lui car au plus de monde le suit, au plus les marques présentes lors des streams seront vues par les spectateurs, appelés « viewers » dans le jargon e-sportif.

Le caster, qui est généralement un ancien joueur, est le spécialiste qui va commenter de l'extérieur une partie en donnant des conseils ou expliquant les stratégies jouées. Grâce à son expérience acquise, il peut se targuer d'être un expert dans son domaine.

3.6. Les marques

Selon Xavier Oswald, directeur général d'e-sport Daily News :

« Se positionner dans l'e-sport permet aux marques de toucher une population jeune (mais pas seulement), celle qu'elles ont du mal à atteindre : ce public ne regarde plus la télé, ce sont des « digital natives », passionnés par les jeux vidéo et l'e-sport en particulier, qui consomme les médias différemment (à travers les plateformes digitales, Twitch, streaming).¹⁸ »

Boris Bergerot, cofondateur et président de Starkn explique que :

« Historiquement, les sponsors d'e-sport sont des marques plutôt high-tech ou du domaine informatique. Néanmoins, ce marché devient relativement saturé et sur-sollicité par les structures d'e-sport. En même temps, d'autres marques commencent à s'y intéresser. Parmi de tels sponsors, nous pouvons citer les marques de boisson (Coca-Cola, Monster, Red Bull), des marques alimentaires (par exemple, Doritos aux Etats-Unis, Allô Resto), des marques de vêtements (Adidas, Nike), ou d'automobiles (Audi).¹⁹ »

« L'e-sport, domaine incontournable pour les marques qui ciblent les 15-35 ans²⁰. »

3.7. Les institutions sportives

Ci-dessous, vous trouverez une liste non-exhaustive de comités, fédérations ou ligues sportives qui se sont lancés ou qui ont des projets à court et moyen terme dans l'e-sport.

Le Comité International Olympique réfléchit très sérieusement à introduire l'e-sport comme une discipline propre lors des prochains Jeux Olympiques. Le CIO a déclaré dans un communiqué²¹ :

« Les eSports sont en forte croissance, en particulier chez les jeunes dans différents pays et peuvent constituer une plateforme servant à la mobilisation au sein du mouvement olympique ».

¹⁸ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.15

¹⁹ Ibid., p.18

²⁰ Ibid., p.16

²¹ <https://www.olympic.org/fr/news/communique-du-sommet-olympique>

« Les eSports de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive, et les joueurs qui les pratiquent se préparent et s'entraînent avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels »

« Afin que les eSports obtiennent une reconnaissance du CIO en tant que sports, leur contenu ne doit pas enfreindre les valeurs olympiques. Autre prérequis pour une reconnaissance du CIO : l'existence d'une organisation garantissant la conformité aux règles et réglementations du Mouvement olympique (antidopage, paris, manipulation, etc.). »

Une discussion a été demandée entre les différents acteurs concernés afin d'établir une réelle mise en œuvre dans les années à venir. Cependant, un tournoi a été organisé et sponsorisé par IBM juste avant l'ouverture des Jeux Olympiques d'hiver qui se sont déroulés en Corée du Sud.

La Fédération Française de Football intègre en ce mois d'avril 2018 le monde de l'e-sport en créant une équipe FIFA18 pour des matchs d'exhibition. François Vasseur, Directeur marketing de la FFF a déclaré que : « La création de cette équipe de France eFoot va également permettre à la FFF de renforcer son expertise dans toutes les composantes du football et agrandir sa communauté qui est très active²². »

La Ligue 1 est le niveau de championnat de football le plus haut en France. Les meilleures équipes françaises s'y affrontent. Une compétition e-sport a été lancée il y a quelques années, l'Orange E-Ligue 1. Deux compétitions ouvertes à tous pour chacun des vingt clubs. Les vainqueurs de ces tournois se rejoignent lors d'une grande finale où ils retrouvent les joueurs professionnels de certains clubs²³.

L'Eredivisie est le championnat de football néerlandais de première division. Dix-huit clubs disputent cette compétition pour s'adjuger le titre de champion des Pays-Bas. Il existe en parallèle l'E-Divisie²⁴.

Chaque club est représenté par un joueur. Les 18 joueurs s'affrontent dans des duels sur FIFA18 en mode FUT, un mode de jeu spécifique où vous devez vous créer une équipe avec des joueurs existants.

²² <http://www.sportstrategies.com/actualites/marketing/255412-la-fff-lance-sa-team-esport>

²³ <https://www.orange-eligue1.com/>

²⁴ <http://www.edivisie.nl/>

La Pro League c'est-à-dire la ligue professionnelle de football qui régit le football professionnel rémunéré en Belgique a pour projet de lancer une division e-sport. A l'heure où ce travail est écrit, peu d'informations sont disponibles concernant le projet de la Pro League. Il est prévu que la compétition soit lancée lors de la saison prochaine. De plus, aucune précision quant aux modalités de participation et des règles de jeu n'a été communiquée²⁵.

Le 03 mai 2018, la fédération belge de football annonce qu'elle va présenter une équipe nationale de sport électronique sur FIFA²⁶. Il s'agit de la seconde équipe nationale après la France. Seize joueurs ont été présélectionnés pour participer à un tournoi. Les quatre demi-finalistes représenteront l'équipe belge, les e-Diables rouges. Le premier match entre deux sélections nationales s'est déroulé le 12 mai 2018 entre la France et la Belgique.

La NBA, la célèbre ligue de basketball américaine s'apprête elle aussi à faire ses débuts dans l'e-sport. Le lancement d'une e-ligue est prévu pour l'année 2018. Les détails concernant les modalités de jeu ne sont pas encore connus à l'heure actuelle. Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'on se dirige vers le même système que la ligue c'est-à-dire des play-offs suivis d'une finale. Concernant les joueurs, ceux-ci représenteront une franchise, cinq joueurs par équipe, et ils devraient être rémunérés à temps plein par les franchises-mêmes et auront le statut de joueurs professionnels. Adam Silver, Commissaire de la NBA, a déclaré que :

« Nous estimons avoir là une opportunité unique de développer un projet vraiment spécial pour nos fans, mais aussi pour une communauté de l'e-sport en plein essor, Nous sommes heureux de pouvoir créer une toute nouvelle expérience, en combinant nos meilleurs gérants d'équipes avec l'expertise de Take-Two en matière de jeu compétitif²⁷ ».

Dernièrement, c'est le monde du tennis qui a décidé de se lancer dans l'aventure du sport électronique. En effet, le célèbre tournoi français de Roland Garros va développer son propre

25

http://stories.dhnet.be/esport/index.html?utm_source=selligent&utm_medium=email&utm_campaign=&utm_content=&utm_term=_Email+W1+-+Acces+contenu+%28H%2B0%2C+user+abonn%C3%A9%29_&ncxid=3C96675666174D0FDF255B1204D95CEB&m_i=lq4AKcMG423YsGwNZUxyACeQ0aIrhjPKpY3jYFFSSDL_H0EzdsCOMiPhY4l867dgOGl3f%2Bo3trUzw6HA%2BtzxD5ioNF4lIB&M_BT=4598475429972

²⁶ <http://www.frgs.be/2018/05/lunion-belge-a-trouve-ses-ediables-rouges/>

²⁷ <http://www.sportsstrategies.com/actualites/multimedia/254263-la-nba-se-lance-officiellement-dans-l-esport-avec-la-nba-2k-eleague>

tournoi e-sport sur un jeu de tennis bien évidemment. Des qualifications sont prévues dans différents pays et les gagnants iront s'affronter lors d'une finale durant le tournoi-même²⁸.

3.8. Les clubs sportifs

Désireux de rajeunir l'audience et différencier leurs activités, les clubs sportifs professionnels se lancent dans l'aventure e-sport. Selon le directeur général d'e-sport Daily News, Xavier Oswald :

« Une cinquantaine de clubs en Europe ont déjà mis le pied dans l'e-sport, généralement en se positionnant sur le jeu FIFA 2017. Cependant, certains clubs, comme le Paris-Saint-Germain, considèrent l'e-sport comme un sport supplémentaire, comme le PSG handball ou l'équipe de football féminin. Ainsi, le PSG a, par exemple, son équipe de joueurs de League of Legends. Aux Etats-Unis, certaines franchises NBA (Miami Heat, Milwaukee Bucks, Philadelphia Sixers) investissent dans des structures professionnelles e-sport. ». D'après le co-fondateur de Stakrn : « Le sport traditionnel peut y trouver un nouveau souffle ainsi qu'une cible plus dynamique, fidèle et qui représente des clients potentiels, notamment sur l'aspect merchandising. Les joueurs professionnels qui jouent sous le nom de l'équipe sportive, portent les couleurs de leur club sur des tournois – l'e-sport peut ainsi devenir un nouveau levier de commercialisation des goodies, des accessoires du club. Le rapprochement entre la marque sportive et l'e-sport la positionne aussi avec une image plus ludique que ce que propose aujourd'hui le sport traditionnel. Enfin, pour un club européen qui ne traverse pas souvent le monde, l'e-sport peut être un bon moyen de promotion hors des frontières de sa zone géographique²⁹. »

Beaucoup de clubs sportifs professionnels, essentiellement des clubs de football, se sont lancés dans l'aventure e-sport à travers le jeu FIFA. Avec ce jeu, les clubs restent dans leur core business à savoir le football.

²⁸ <https://www.rolandgarros.com/fr-fr/article/roland-garros-e-sport-jeux-video-gaming-e-series-by-bnp-paribas>

²⁹ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.19

« S’associer à des joueurs de FIFA, c’est aussi l’assurance d’obtenir une image « cool » et « moderne » à la fois, tel un petit Steve Jobs favorisant le blue-jean et le t-shirt pour conserver une relation de proximité avec son public³⁰. »

Cependant, certains clubs se sont tournés vers d’autres jeux de renom sans ou en plus de FIFA afin d’attirer un autre public. Les clubs recrutent un ou plusieurs joueurs qui vont défendre les couleurs du club dans l’un ou l’autre jeu. Certains clubs avec des moyens financiers conséquents signent un partenariat avec une équipe reconnue dans le monde de l’e-sport.

Le club turc du Besiktas Istanbul est le premier club professionnel à investir dans l’e-sport en recrutant une équipe League of Legends³¹. Toujours la même année, le club espagnol de basketball du Saski Baskonia a officialisé un partenariat avec la structure Atlantis eSports. Ainsi, le club espagnol a accueilli pas moins de 15 joueurs professionnels pour jouer sur différents jeux NBA 2K, l’équivalent de FIFA pour le basketball et FIFA pour les jeux à vocation sportive mais aussi Dota 2, LoL et HeartStone³².

En acceptant un tel partenariat, les membres d’Atlantis pouvaient obtenir un encadrement logistique de qualité et être accompagnés par un soutien financier important.

« Quand l’AS Rome s’associe avec l’une des équipes les plus titrées de l’histoire des jeux vidéo (les Suédois de FNATIC, en février 2017), elle n’acquiert pas seulement trois joueurs FIFA (Sam « Poacher » Carmody, Aman « Aman » Seddiqi et Nicolo « Insa » Mirra) mais elle obtient également l’accès à une fan base de plus de trois millions de personnes sur Twitter, Facebook et Instagram. Un levier de communication non négligeable³³. »

Le PDG de FNATIC, Wouter Sleijffers, a déclaré : « Nous sommes excités à l’idée de nous lancer dans un jeu en pleine croissance dans l’e-sport avec un tel club. Nous sommes ravis de pouvoir aider l’AS Rome à faire ses premiers pas dans la discipline³⁴. »

³⁰ RODIER, Ph., 2017, *JOUEZ SERIEUX, Le phénomène eSport raconté par les gamers*, Vanves : MARABOUT, p.160

³¹ Ibid., p.162

³² Ibid., p.162

³³ Ibid., p.160

³⁴ Ibid., p.160

Schalke 04, club de football évoluant dans le championnat allemand a recruté en mai 2016 l'équipe Elements qui évolue sur League Of Legends. L'opération aurait avoisiné le million de dollars.

Il y a quelques mois, c'est le club de Manchester United évoluant en Angleterre qui a bataillé ferme avec l'équipe suédoise FNATIC, organisme reconnu dans le milieu de l'e-sport, pour recruter une équipe professionnelle déjà établie³⁵.

En Belgique, certains clubs de football ont recruté des joueurs pour les représenter sur certains jeux.

Le RSC Anderlecht et le Standard de Liège ont tous les deux engagé un joueur FIFA.

Le Royal Charleroi Sporting Club a adopté une approche différente. Le club a d'abord fait appel à un spécialiste de l'e-sport, Monsieur Philippe Bouillon, directeur de Louvardgame³⁶. Celui-ci est en charge de développer le sport électronique au sein du club carolo.

Avec la création d'une division e-sport au sein de la Jupiler Pro League qui sera lancée prochainement, de nouveaux joueurs évoluant pour les couleurs des clubs belges devraient être recrutés dans les semaines qui viennent.

3.9. L'Etat

L'Etat est un acteur incontournable. Les différents pays qui à travers le gouvernement ont reconnu et ont légiféré l'e-sport ont développé un réel écosystème e-sportif.

Nous pouvons citer la Corée du Sud, pionnière en matière de législation autour de l'e-sport. L'e-sport dans ce pays est une véritable institution.

Les Etats-Unis ont reconnu les joueurs de League of Legends comme de véritables athlètes.

Et dernièrement la France qui a promulgué la Loi pour une République numérique dont l'un des points traite de l'organisation de compétitions de jeux vidéo et du statut du joueur professionnel.

³⁵ <http://www.eclipsia.com/fr/overwatch/actualites/overwatch-manchester-united-et-fnatic-achetent-une-equipe-9840>

³⁶ <http://www.louvardgame.be/>

4. L'ANALYSE DU MACRO-ENVIRONNEMENT

4.1. Le modèle PESTEL

Pour donner une définition claire et précise de ce qu'est le modèle PESTEL, nous avons choisi la définition que propose le livre STRATEGIQUE, 11^{ème} édition qui nous dit que :

« Le modèle PESTEL donne une vue d'ensemble du macroenvironnement, utile à la fois pour la prévision et pour la construction de scénarios.

Le modèle PESTEL répartit les influences environnementales en six grandes catégories : politiques, économiques, sociologiques, technologiques, écologiques et légales. Les influences politiques font ressortir le rôle des pouvoirs publics. Ce modèle souligne le fait que la stratégie ne doit pas se contenter de prendre en compte les aspects économiques et qu'il ne faut pas négliger la dimension marchande de l'environnement :

L'environnement marchand rassemble essentiellement les fournisseurs, les clients et les concurrents. Il s'agit des agents avec lesquels les relations sont essentiellement économiques. [...]

L'environnement non marchand dépend essentiellement des facteurs sociaux, politiques, légaux et écologiques, mais il peut aussi être influencé par des facteurs économiques. [...]

Vis-à-vis de l'environnement non marchand, les organisations doivent établir une réputation, des connexions, de l'influence et la légitimité. Le lobbying, les relations publiques, la constitution de réseaux et la collaboration sont ainsi des stratégies essentielles³⁷. »

4.1.1. Influences politiques

« Les influences politiques soulignent le rôle des pouvoirs publics. L'analyse politique comporte deux étapes : tout d'abord l'identification des influences politiques, puis une analyse du risque politique qui en découle³⁸. »

³⁷ Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11^{ème} édition, Montreuil : Pearson France, p.39

³⁸Ibid. p.40

La reconnaissance d'un phénomène par les politiciens est essentielle pour le développement de l'e-sport au sein d'un pays.

En Corée du Sud, l'e-sport est considéré comme un sport à part entière car les politiques coréens soutiennent depuis de longues années le sport électronique. Notamment par le fait d'avoir tablé sur les nouvelles technologies et d'avoir investi de l'argent du gouvernement (argent du gouvernement ou des ressources financières publiques) dans des projets relatifs à l'e-sport. La Corée du Sud est pionnière en matière d'e-sport. Le sport électronique est un phénomène culturel extrêmement important dans ce pays.

Le ministère coréen en charge du développement de la culture et du tourisme gère la fédération officielle d'e-sport, la Korea e-Sports Association.

Aux Etats-Unis, le gouvernement a reconnu officiellement le statut des joueurs de League of Legends.

En Europe, l'exemple le plus concret est celui de la France qui a promulgué en octobre 2016 une loi³⁹ sur le statut des joueurs et sur l'organisation de compétitions. Si cette loi est sortie, c'est que certains politiques avaient un intérêt quelconque pour l'e-sport et voulaient donner à ce dernier un cadre juridique.

4.1.2. Influences économiques

« Le macroenvironnement est aussi soumis à des influences macroéconomiques telles que les taux de change, les taux d'intérêt, les différentiels de taux de croissance ou encore les cycles d'activité. Toute entreprise doit comprendre de quelle manière la prospérité générale de l'économie influence ses propres marchés⁴⁰. »

Le budget des clubs est important dans le développement et le recrutement de joueurs professionnels.

³⁹ Loi pour une République numérique

⁴⁰ Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11^{ème} édition, Montreuil : Pearson France, p.43

Comme nous en avons parlé précédemment avec les exemples de différents clubs professionnels de football, il est plus facile pour un club riche et disposant d'une certaine notoriété de développer un vrai projet e-sportif par notamment le recrutement de joueurs professionnels de talent.

Le club de l'AS Rome a pu s'offrir trois joueurs de l'équipe reconnue FNATIC et le club anglais de Manchester United a bataillé ferme avec une structure e-sportive pour s'adjuger les services d'un joueur. Le recrutement de joueurs passe par une économie sereine à l'instar des transferts dans le football.

Le sponsoring est une source importante de revenus pour un organisme sportif. Contre une somme d'argent versée, une marque se voit proposer différents supports pour s'afficher et être vu le plus possible.

La *naming* est aussi présent dans l'e-sport. C'est une forme de sponsoring qui consiste à donner son nom de marque à un bâtiment comme un stade ou une salle de concert ou de donner le nom de la marque à une compétition comme cela est régulièrement fait pour les championnats nationaux. Dans le cadre de l'e-sport, le *naming* commence doucement à se faire une place, en atteste la e-ligue française qui a donné son nom pour devenir l'Orange e-ligue 1.

D'après l'étude de Superdata, le marché de l'e-sport dans le monde est actuellement estimé à 1,5 milliard de dollars et devrait monter à 2 milliards pour cette année 2018. Le sponsoring et la publicité représente 75% de ce marché⁴¹.

Une étude a démontré que le profil des fans d'e-sport est atypique : leurs revenus sont plus importants, ils réalisent davantage d'achats à partir de leur téléphone mobile et dépensent davantage en matériel informatique. L'ensemble de ces caractéristiques justifient l'arrivée de partenaires privés prêts à soutenir le développement économique de l'e-sport⁴².

⁴¹ SPORTSTRAGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.18

⁴² Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.25

4.1.3. Influences sociologiques

« Les aspects sociologiques du macroenvironnement déterminent la nature spécifique de l'offre et de la demande sur les marchés, mais aussi la capacité d'innovation, le pouvoir et l'efficacité des organisations⁴³. »

Les Millenials sont au cœur du phénomène e-sport. Ils en sont les acteurs principaux.

Il s'agit de la Génération Y. Ce sont les personnes nées de la fin des années 80 jusqu'au début des années 2000. Ils ont grandi avec les jeux vidéo et les premières consoles. Leur mode de consommation est fortement concentré autour de l'utilisation des NTIC⁴⁴.

Certains métiers du sport traditionnel ont évolué ces dernières années vers l'e-sport.

Ainsi, nous retrouvons des managers, des responsables marketing en charge de développer une stratégie e-sportive, des journalistes spécialisés, des commentateurs, ...

Les médias traditionnels se sont eux aussi adaptés. La chaîne de télévision Canal+ a lancé sa propre émission consacrée à l'e-sport. La presse papier comme les quotidiens français L'équipe ou encore Le Point.

En Belgique, la Dernière Heure/les Sports consacre une rubrique au sport électronique.

Avec l'e-sport, de nouveaux métiers se sont créés :

- Le joueur-même. Dans certains pays comme en Corée du Sud, aux Etats-Unis ou en France, l'e-sportif possède un statut professionnel défini par des lois. Il est rémunéré sur base d'un contrat et avec les primes gagnées lors de tournois.
- Le « streamer » qui diffuse et commente ses parties. Plus il a de spectateurs, plus il sera rémunéré. S'il s'agit d'un streamer connu drainant une forte audience, les marques s'intéresseront également à lui dans le cadre d'un sponsoring.
- Le « caster » qui analyse les rencontres en tant qu'ex-professionnel.

Evolution du sport traditionnel. Dans certaines littératures, l'e-sport est décrit comme le sport 2.0.

⁴³ Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11^{ème} édition, Montreuil : Pearson France, p.45

⁴⁴ Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication

Le vocabulaire utilisé dans le monde de l'e-sport est particulier. Un lexique s'est construit autour du sport électronique avec des mots et des abréviations spécifiques pour désigner des personnes, des objets ou des actions.

Lors de la retransmission d'une grande compétition, les commentateurs vont utiliser des termes qui peuvent paraître étranges pour quiconque qui n'est pas du milieu.

Le monde de l'e-sport est à majorité masculine même s'il ne faut pas pour autant en exclure les femmes. Mais ces dernières représentent un infime pourcentage sur la scène e-sportive.

Ci-après, vous trouverez quelques chiffres sur la société et le profil des consommateurs de l'e-sport. Comme il a été dit précédemment, il existe peu d'études et de chiffres fiables sur le sport électronique. Les données chiffrées révélées ci-après concernent des pays autres que la Belgique. Cependant, elles donnent une bonne tendance du phénomène et de ce que cela pourrait être pour notre pays.

L'étude gouvernementale Yougov, qui vise à décrire la situation actuelle et future du marché de l'e-sport au Royaume-Uni précise que 35% des adultes britanniques connaissent l'e-sport (soit 18,3 millions) et que 7% des adultes de la population totale a déjà consommé de l'e-sport à travers un média (soit 3,6 millions)⁴⁵.

En parallèle, l'étude réalisée par le cabinet The Pawn sur le marché français vient confirmer la tendance observée au niveau britannique : 51% des Français déclarent ainsi avoir entendu parler de l'e-sport et 17% en ont déjà regardé. Ces chiffres montent à 60% et 24% chez les hommes⁴⁶. Au niveau mondial, les études tablent sur environ 250 millions d'enthousiastes qui consomment de l'e-sport. Le public e-sport est ainsi relativement large et composé de passionnés.

Le profil des fans est également utile pour comprendre le phénomène. Plusieurs études ont été menées à ce sujet et elles s'accordent à dire que l'e-sport est représenté en majorité par des hommes plutôt jeunes.

⁴⁵ Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.24

⁴⁶ Ibid.

Une étude conduite sur le public américain relevait 69% d'hommes⁴⁷ et 57% de la population de fans dans le monde aurait moins de 35 ans⁴⁸.

Au niveau mondial, les hommes représenteraient 78% de la population des fans et quelque 46% seraient âgés de 18 à 25 ans⁴⁹.

En France, une étude identifie une cible très masculine (68%) dont 62% a entre 15 et 34 ans. Parmi les 18-24 ans, 81% aurait déjà entendu parler de l'e-sport et 37% en aurait déjà consommé⁵⁰.

En Chine, au Japon et en Corée du Sud, seuls 19% des fans en moyenne auraient plus de 35 ans⁵¹.

Les utilisateurs américains de la plateforme de streaming de jeux vidéo et de sport électronique Twitch sont à 75% des hommes et 73% ont entre 18 et 49 ans⁵².

L'une des seules études consacrées au profil économique des fans soulignent les traits qui différencient les fans d'e-sport de l'internaute moyen : ils ont des revenus plus importants, réalisent davantage d'achats à partir de leur téléphone mobile et dépensent davantage en matériel informatique⁵³.

4.1.4. Influences technologiques

« Au sein du macroenvironnement, il convient également de prendre en compte les technologies telles qu'Internet, les nanotechnologies, l'impression 3D ou encore le génie génétique, dont l'impact ne se limite pas aux frontières d'une seule industrie. A l'image d'Internet, les nouvelles technologies peuvent être source d'opportunités pour certains (par exemple Spotify ou YouTube) et de menaces pour d'autres (l'industrie du disque et les diffuseurs classiques)⁵⁴. »

Le développement d'internet est sans conteste l'un des facteurs ayant joué un rôle déterminant dans l'évolution de l'e-sport tel que nous le connaissons.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Ibid., p.25

⁵¹ Ibid., p.25

⁵² Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.25

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11^{ème} édition, Montreuil : Pearson France, p.48

La qualité du réseau et la vitesse de connexion seront meilleures dans les grandes villes. Cela rend possible le développement plus rapide de l'e-sport. C'est pourquoi, on peut qualifier le sport électronique de phénomène urbain. Les LAN et les gros tournois internationaux se déroulent dans les villes importantes du monde.

Le développement du streaming a grandement contribué au succès de l'e-sport. Le streaming, c'est la retransmission des entraînements de joueurs qui dispensent des conseils mais aussi la diffusion de parties de jeu ou de rencontres importantes. Les spectateurs sont nommés « viewers » dans le jargon e-sportif.

Il existe une dizaine de plateformes de streaming à l'heure d'aujourd'hui.

Les plus populaires sont Twitch et Youtube Gaming. Il appert que Google verrait un grand intérêt dans le développement d'une plateforme de retransmission.

Les organisations et les streamers professionnels se sont emparés des jeux et des parts d'audience grâce à leur colossale audience⁵⁵.

Le classement est un aspect important pour le streamer car il lui permet de se situer par rapport à la concurrence, d'attirer de nouveaux spectateurs mais encore d'être rémunéré par des sponsors. Plus le streamer est vu, plus il pourra diffuser du contenu des marques. Il sera rémunéré sur base de cette visibilité.

Le sport électronique peut se pratiquer avec du matériel standard. Comme pour le sport, les athlètes professionnels sont équipés d'un matériel spécifique et adapté aux compétitions. Composants d'ordinateurs, casque, clavier, souris ou encore tapis de souris sont à la pointe de la technologie dans le but d'améliorer les performances des e-sportifs. Les fabricants de matériels gaming équipent les joueurs professionnels. Leurs produits ne sont pas de simples gadgets et sont le premier détail que l'on aperçoit lorsque l'on voit des e-sportifs s'entraîner. La spécificité du marché du matériel gaming est qu'il opère principalement sur internet et que ces produits sont scrutés par des sites internet de test de matériel⁵⁶.

Grâce aux nouvelles technologies, il est tout à fait possible de communiquer avec l'autre bout du monde sans aucune difficulté.

⁵⁵ LAGUERRE, N., 2016, « *L'eSport, un marché en pleine expansion : les facteurs clés de succès d'un stream.* », Travail de fin d'études, Bachelor HES, Haute Ecole de Genève

⁵⁶ Ibid.

Certaines entités européennes sportives l'ont bien compris. Internet facilite la communication vers l'Amérique, l'Asie avec la Chine et la Corée du Sud ou encore le Moyen-Orient avec des pays comme le Qatar par exemple. Des stratégies e-sportives internationales peuvent être mises en place.

Fabien Allègre décrit alors le modèle du PSG eSports comme une diversification au service de la marque globale PSG, avec les objectifs d'atteindre les millennials et les territoires américains et asiatiques.

L'Olympique Lyonnais quant à lui a développé une équipe pour la Chine.

Dans certains pays comme la Corée du Sud, l'e-sport est un véritable phénomène socio-culturel. Le sport électronique est considéré comme un sport à part entière. Les technologies ont joué un rôle crucial dans le développement⁵⁷.

4.1.5. Influences écologiques

« Au sein du modèle PESTEL, les influences écologiques recensent les préoccupations environnementales : pollution, recyclage, réchauffement climatique, etc. De nouvelles réglementations peuvent entraîner des coûts supplémentaires (par exemple les normes d'émission de dioxyde de carbone pour l'industrie automobile), mais également déboucher sur de nouvelles activités (par exemple le recyclage des téléphones mobiles usagés)⁵⁸. »

4.1.6. Influences législatives

« Le dernier élément d'une analyse PESTEL du macroenvironnement concerne les influences légales, qui inclut notamment le droit du travail, le droit commercial, les normes environnementales, la fiscalité, les règles de possession, le droit de la concurrence et les obligations en termes de gouvernement d'entreprise. Au cours de la des dernières décennies, le relâchement de certaines contraintes légales et la déréglementation de

⁵⁷ LAGUERRE, N., 2016, « *L'eSport, un marché en pleine expansion : les facteurs clés de succès d'un stream.* », Travail de fin d'études, Bachelor HES, Haute Ecole de Genève

⁵⁸ Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11ème édition, Montreuil : Pearson France, p.45

nombreuses industries ont permis l'apparition de nouvelles activités, comme le transport aérien à bas coût. Réciproquement, la réglementation peut aussi handicaper certaines organisations⁵⁹. »

La loi pour une République numérique fût adoptée le 28 septembre 2016 et promulguée le 07 octobre de la même année.

La loi s'organise autour de deux articles : l'article 101 régit l'organisation de compétitions de jeux vidéo principalement au regard du droit des jeux et paris. Quant à l'article 102 crée un statut social pour les joueurs de jeux vidéo professionnels⁶⁰.

A l'inverse de certains jeux et notamment des FPS, FIFA ne rentre pas dans la case des jeux dits « PEGI18 » c'est-à-dire interdit au moins de 18 ans. Sa diffusion est donc autorisée à n'importe quelle heure à la télévision. Une donnée non négligeable dans la bataille des droits de transmission de telle ou telle compétition. C'est l'une des raisons du choix de ce jeu par les organismes sportifs⁶¹.

Nous pourrions également évoquer un futur droit de retransmission des compétitions à l'instar des droits télé pour le football qui génèrent des millions d'euros.

Certaines chaînes de télévision diffusent déjà des programmes liés à l'e-sport. Il ne faut pas oublier le stream qui est la référence concernant la retransmission des compétitions. Celui-ci sera peut-être soumis à des droits.

4.2. La construction de scénarios

En s'appuyant sur les variables pivots issues de l'analyse PESTEL, les scénarios proposent des représentations plausibles du macroenvironnement à long terme. Les scénarios ne sont pas des stratégies, mais des environnements alternatifs possibles que les stratégies doivent prendre en compte. On utilise généralement la construction de scénarios lorsque l'environnement peut évoluer de manière incertaine dans des directions très différentes.

⁵⁹ Ibid., p.

⁶⁰ Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.26

⁶¹ RODIER, Ph., JOUEZ SERIEUX, Le phénomène eSport raconté par les gamers, 2017, Vanves : MARABOUT, p.160

Un scénario va être construit en cinq étapes⁶² :

1. Définir le périmètre d'analyse en termes de sujet et d'horizon temporel

Le choix du sujet est le sujet-même de ce paper. Il s'agit de l'e-sport.

Nous prendrons un horizon temporel de cinq ans, c'est-à-dire avoir différents possibles pour l'année 2023.

2. Retenir les deux variables pivots les plus appropriées

Suite à l'analyse PESTEL que nous avons réalisée précédemment et dans laquelle, nous avons défini différentes influences dans six catégories différentes, les deux variables que nous avons décidé de retenir sont la reconnaissance politique de l'e-sport au niveau national et le budget d'un organisme sportif destiné à développer l'e-sport au sein de celui-ci.

3. Construire des scénarios

		Reconnaissance politico-légale de l'e-sport	
		Législation spécifique	Aucune reconnaissance du monde politique
Budget global de l'institution sportive	Budget important	Développement de l'e-sport et recrutement massif de joueurs	Développement lent
	Faible budget voire inexistant	Développement lent	Aucun développement

4. Identifier l'impact de chaque scénario sur l'institution

Le scénario le plus favorable est que l'e-sport soit reconnu par le gouvernement d'un pays comme une discipline propre et que l'organisme sportif présente dans ce pays-même possède lui-même un budget conséquent qui lui permette de développer un réel projet e-sportif.

⁶² BASCLE, G., « Cours de stratégie d'entreprise LTRAV2610 », Université Catholique de Louvain, 2017

Nous pouvons prendre l'exemple de la France qui a promulgué une loi dont l'un des points légifère le statut des joueurs professionnels. Les clubs de football français ont un budget conséquent qui leur permet de développer l'e-sport au sein de leur structure. Certains clubs ont déjà passé le cap en recrutant un ou plusieurs sous contrat d'e-gamer professionnel. Nous pouvons notamment citer le Paris Saint-Germain qui a une réelle cellule e-sportive composée de plusieurs joueurs sur différents jeux. Ils prennent part aux plus grandes compétitions mondiales.

Le scénario favorable pour la variable politico-légale. Le gouvernement pourra dès lors, pour pousser les clubs à investir dans le sport électronique, proposer par exemple des subsides.

Le scénario favorable pour la variable financière. L'organisme sportif va consacrer une partie de son budget global à l'e-sport mais il va devoir jouer avec la législation existante concernant les joueurs.

C'est le cas de la Belgique. Le RSC Anderlecht, le Standard de Liège, le RCS Charleroi et le Royal Excel Mouscron ont tous les quatre recruté un ou plusieurs joueurs. Comme il n'existe pas de législation spécifique, les joueurs sont engagés selon les lois belges dédiées au travail. Les clubs doivent trouver des compromis avec le ou les joueurs. Les clubs flamands devraient suivre le mouvement avec l'apparition prochaine d'une e-compétition organisée par la Pro League.

Les structures e-sportives devraient pousser les politiques à reconnaître l'e-sport.

Il serait dès lors intéressant que le monde politique s'intéresse à cette pratique, qu'il reconnaisse l'e-sport comme une discipline propre et qu'il crée par le biais du gouvernement une loi qui encadre le monde e-sportif.

Le scénario le plus défavorable est que le monde politique n'a que faire de l'e-sport, qu'il ne lui accorde aucune importance et que l'organisme sportif n'a pas le budget pour créer un département e-sport. Cela n'a aucun intérêt de lancer ce type de projet.

5. Etablir un système d'alarme

Concernant certaines alertes, au niveau politico-légale, nous pourrions penser que l'instance sportive doit être attentive à un projet de loi ou la création d'une législation spécifique.

Au niveau financier, il faut être attentif à la rentabilité de l'e-sport et à l'apport financier externe, notamment par rapport à des marques qui seraient intéressées à devenir sponsor dans le cadre du sport électronique.

5. RECOMMANDATIONS

5.1. Recommandation n°1

Il faut que l'organisme sportif connaisse l'environnement e-sportif dans lequel il pourrait se trouver.

L'e-sport est-il reconnu d'une manière ou d'une autre dans le pays ? L'e-sport est devenu un univers à part qu'il faut pouvoir l'appréhender. Se dire « *je vais faire comme tout le monde* », c'est le risque de se tromper. L'e-sport est un phénomène qui n'a pas la même connotation dans tous les pays. Sa reconnaissance n'est pas la même. Dans notre pays, il est encore vu comme un loisir de geek qui n'a pas d'intérêt. Hors, en observant le phénomène de plus près, nous nous rendons compte qu'il y a certaines raisons apparentes d'investir dans le sport électronique dès aujourd'hui.

Cependant, il existe des régions du monde où malgré un intérêt de certaines personnes, il est inutile de construire un projet e-sportif. C'est pourquoi avoir une bonne connaissance du phénomène au niveau local ou national est très important pour déterminer une stratégie.

5.2. Recommandation n°2

Il faut que l'organisme sportif possède un certain budget que pour pouvoir développer un projet e-sportif. Se lancer dans le sport électronique demande de consacrer un budget conséquent. Il faut d'abord commencer par une ou plusieurs études dans le but de déterminer la rentabilité du projet. S'il s'avère que le projet ne sera pas rentable, il faut l'abandonner. Si les études prouvent que le développement l'e-sport au sein de l'organisation sportive est possible, il faut alors travailler dans ce sens.

Certains clubs utilisent leurs ressources internes, à savoir que c'est le département marketing qui s'occupe de développer le projet. Cela permet au club de faire des économies de personnel et qui plus est, de profiter de son expérience et de ses compétences dans le milieu sportif. D'autres clubs sous-traitent à des sociétés du domaine e-sportif.

5.3. Recommandation n°3

Connaître son public, qui se trouve dans le stade lors des matchs est important. Comme nous l'avons évoqué, les organismes sportifs ont des difficultés à conquérir et fidéliser un nouveau public qui est jeune et friand de nouvelles technologies. L'e-sport est une possibilité car à travers lui, ce public pourra découvrir l'entité sportive. Ce jeune public sera capté par le sport électronique et pourra dès lors s'intéresser aux autres activités proposées. Le nombre de supporters va pouvoir dès lors augmenter ce qui devrait impacter de façon positive la rentabilité globale.

5.4. Recommandation n°4

L'organisme sportif doit utiliser les NTIC. Il faut développer un site web mais également utiliser les réseaux sociaux de manière ponctuelle, créer une application pour smartphone. Lancer un projet e-sportif peut être considéré comme une démarche de nouvelle technologie. Utiliser les NTIC, c'est être en relation constante avec un public jeune et branché. Leur mode de consommation est lié à ces nouvelles technologies.

5.5. Recommandation n°5

Un club se situant dans une ville importante sera favorisé. L'e-sport est un phénomène urbain, le public concerné y habite. La qualité du réseau internet est meilleure dans les centres villes et la vitesse de connexion y est plus rapide. Les outils liés au NTIC seront utilisés de manière optimale par le public. Il sera donc plus facile pour un organisme sportif basé dans une grande ville, de développer l'e-sport qu'un club qui se trouve en région rurale.

5.6. Recommandation n°6

Il n'existe aucune législation spécifique concernant l'e-sport en Belgique.

Cependant, des projets se lancent aux quatre coins de notre pays. Il y a donc un intérêt certain de plusieurs parties. Un organisme sportif, en lançant une cellule e-sport, contribue à l'avancement du phénomène, à savoir à le reconnaître comme un sport à part entière.

De plus, elles s'engagent dans un processus législatif et contractuel vis-à-vis de certaines personnes mais ne sont pas cadrés correctement par une loi.

Il faut donc qu'ils poussent les politiques à créer une loi en faveur de l'e-sport pour que les structures que ce soit une organisation e-sportive ou un organisme de sport rentrent dans un cadre juridique.

5.7. Recommandation n°7

Cette recommandation est spécifique. Il s'agit d'une recommandation pour des clubs sportifs ayant une certaine histoire comme, par exemple, avoir gagné des compétitions nationales mais qui malheureusement, à l'heure actuelle, jouent dans une division inférieure. En Belgique, nous pouvons citer les clubs de football de l'Union Saint-Gilloise, du RFC Liège, du RWD Molenbeek ou encore de la RAAL, club de la ville de la Louvière.

Ces différents clubs sportifs pourraient utiliser le sport électronique comme outil de captation d'une nouvelle génération de supporters.

Selon Romain Serra, Manager de l'OL e-sport⁶³ : « Il y a plein de fans de l'OL eSports qui n'étaient pas supporters de l'OL ou même du football. Cela leur permettait de découvrir un peu mieux le club⁶⁴. »

Le sport 2.0 pourrait faire le lien avec l'activité principale du club, c'est-à-dire le football traditionnel. Grâce au sport électronique, le club pourra augmenter son nombre de supporters, faire connaître son histoire et pourquoi pas renaître vers des succès nouveaux.

⁶³ Département e-sportif de l'Olympique lyonnais

⁶⁴ <https://www.championsdudigital.fr/quels-sont-les-enjeux-du-developpement-dune-strategie-e-sport-dans-les-clubs-sportifs-professionnels-partie-1-2/>

6. CONCLUSION

Nous avons commencé par donner une définition de l'e-sport. Qu'est-ce que c'est et quelle est son histoire ? Il était essentiel de passer par ces étapes pour expliquer le phénomène qu'est devenu le sport électronique au niveau mondial.

Les compétitions de jeux vidéo ne sont pas nouvelles. Mais l'intérêt autour de celles-ci est grandissant. Considéré longtemps comme un loisir de geeks, l'e-sport est aujourd'hui une discipline reconnue dans plusieurs pays. De même, de nouveaux acteurs s'intéressent fortement au sport électronique. Les marques qui ne captent plus une certaine cible trouvent en l'e-sport la solution pour conquérir ce jeune public friand de nouvelles technologies.

Nous avons constaté que certains métiers se sont spécialisés dans l'e-sport mais que des nouveaux, totalement dédiés au sport électronique, sont apparus tels que les streamers ou les casters. Etre joueur professionnel peut être lui aussi considéré comme un métier nouveau puisque son statut est légiféré par certains gouvernements.

Les acteurs du monde sportif comme les organisations ou les clubs sportifs montrent leur intérêt quant à un développement dans l'e-sport car ils trouvent par ce biais le moyen de conquérir et de fidéliser une nouvelle tranche de supporters.

Pour ce travail, nous nous sommes focalisées sur les organisations et sur les clubs sportifs.

Une analyse PESTEL a été réalisée et sur base des différentes sources, des éléments des six facteurs d'influence ont été déterminés.

Une fois que ces éléments ont été trouvés, nous avons choisi les deux qui avaient l'impact le plus fort dans le cadre d'un lancement d'une cellule e-sportive au sein d'un club sportif.

Il est ressorti que les deux variables pivots étaient la reconnaissance politico-légale de l'e-sport et le budget global d'une institution sportive.

La reconnaissance juridique permet de développer sereinement une cellule e-sportive. Le cadre législatif mis en place offre une sécurité aux différentes parties. Les joueurs professionnels auront un contrat de travail qui leur donne certaines garanties.

Le fait d'avoir un budget conséquent offrira la possibilité à une organisation ou dans notre cas, à un club sportif de recruter un ou plusieurs joueurs professionnels.

Plusieurs exemples ont été donnés dans le cadre de ce travail. Notamment l'AS Rome qui a engagé trois joueurs pros de la structure e-sportive FNATIC ou encore Schalke 04, club allemand de football qui a déboursé près d'un million d'euros pour attirer l'équipe Elements qui évolue sur le jeu League of Legends.

Il faut donc un apport financier conséquent pour développer une cellule e-sport performante.

Des solutions peuvent être trouvées pour engager un e-sportif à moindre coût. C'est l'un des points qui est abordé dans le second paper.

Quatre scénarios ont été construits. Le meilleur est que l'e-sport soit reconnu comme une discipline propre, ce qui permet aux instances désireuses de développer le sport électronique de trouver un cadre juridique précis voire une aide potentielle et que l'instance-même, dispose d'un budget pour lancer sur le long terme une cellule e-sportive.

Deux scénarios intermédiaires ont été faits. L'un où l'e-sport est reconnu mais où le budget de l'instance ne permet pas de se lancer dans un projet e-sportif.

L'autre où le budget peut être consacré à l'e-sport mais la reconnaissance politico-légale n'existe pas. C'est le cas de la Belgique.

Ensuite, pour conclure, nous avons donné certaines recommandations pour des managers qui seraient intéressés de se lancer dans l'aventure e-sport. Ces recommandations sont établies pour des clubs sportifs ayant des budgets et des objectifs différents.

A titre personnel, ce travail nous a permis de faire un travail de recherche sur un sujet encore méconnu dans notre pays. Malgré peu d'études et de chiffres, nous avons pu trouver une certaine littérature qui nous a permis de développer le sujet.

En quelques années, l'e-sport a réussi à attirer l'attention de différents acteurs. Même s'il n'a pas encore une bonne image en Belgique, il y a un réel intérêt à s'engager dans ce milieu. Les perspectives socio-économiques futures sont énormes.

Ce travail est le fruit de recherches et d'une recherche de base. Il pourrait dès lors être approfondi dans le cadre d'un autre mémoire ou d'une thèse.

SOURCES - BIBLIOGRAPHIE - WEBOGRAPHIE

RODIER, Ph., 2017, *JOUEZ SERIEUX, Le phénomène eSport raconté par les gamers*, Vanves : MARABOUT

Johnson, G, Whittington R., Scholes, K., Angwin, D., Regnér, P., Fréry, F., 2017, STRATEGIQUE, 11ème édition, Montreuil : Pearson France

Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185

BASCLE, G., « Cours de stratégie d'entreprise LTRAV2610 », Université Catholique de Louvain, 2017

SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 fév. 2017, n°495

CONTE, M., DARQUENNES, R., 2015, « *Comparaison entre le sport et l'e-sport : l'e-sport peut-il être considéré comme une forme de sport ?* », Mémoire, Master en Sciences de la motricité, orientation éducation physique, Université Catholique de Louvain

LAGUERRE, N., 2016, « *L'eSport, un marché en pleine expansion : les facteurs clés de succès d'un stream* », Travail de fin d'études, Bachelor HES, Haute Ecole de Genève, [en ligne], https://doc.rero.ch/record/277952/files/TDB_Laguerre_Nadir.pdf (consulté le 03 mars 2018)

MERIGUET, M., 2014, « *La communication et le marketing dans l'expansion de l'eSport en Europe* », Mémoire, Master 2 Management de l'information stratégique de Sciences politiques, Aix en Provence, Master 2 Communication digitale, ISCPA Lyon, [en ligne], http://www.matthiasmeriguet.com/wpcontent/uploads/2015/10/Meriguet_Matthias_eSport.pdf (consulté le 03 mars 2018)

CHABROLLE, P., 2015, « *Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990* », Mémoire, Masteroppgave i fransk. Lektor- og adjunktprogrammet 60 studiepoeng, Universitetet i Oslo, [en ligne], http://www.matthiasmeriguet.com/wp-content/uploads/2015/10/Meriguet_Matthias_eSport.pdf (consulté le 03 mars 2018)

https://fr.wikipedia.org/wiki/Sport_%C3%A9lectronique - consulté le 26 janvier 2018

<http://www.lefigaro.fr/langue-francaise/actu-des-mots/2017/05/29/37002-20170529ARTFIG00206-les-nouveaux-mots-et-les-nouvelles-tetes-du-petit-larousse.php> - consulté le 26 janvier 2018

<https://www.dexerto.fr/news/le-terme-e-sport-fait-son-apparition-dans-le-dictionnaire-de-larousse> - consulté le 11 février 2018

<https://www.economie.gouv.fr/republique-numerique> - consulté le 03 mars 2018

<http://mantic0re.fr/historique-de-lesport/> - consulté le 11 février 2018

<https://www.olympic.org/fr/news/communiqué-du-sommet-olympique> - consulté le 04 mars 2018

<http://www.sportstrategies.com/actualites/marketing/255412-la-fff-lance-sa-team-esport> - consulté le 06 mai 2018

<https://www.orange-eligue1.com/> - consulté le 30 janvier 2018

<http://www.edivisie.nl/> - consulté le 30 janvier 2018

http://stories.dhnet.be/esport/index.html?utm_source=selligent&utm_medium=email&utm_campaign=&utm_content=&utm_term=_Email+1+-+Acces+contenu+%28H%2B0%2C+user+non+connu%2C+non-abo%29_&ncxid=3C96675666174D0FDF255B1204D95CEB&m_i=%2B9RYdH5MrJDvy9Xr9DZ84%2BQSM0KZCEOQMUmZd9JqKrIE7epcJDTZA7yg7Je1XDtQap7kgMMB77l6APLaLab6Jg8MFeR%2B%2Bn&M_BT=4598475429972 - consulté le 01 février 2018

<http://www.frgs.be/2018/05/lunion-belge-a-trouve-ses-ediables-rouges/> - consulté le 12 mai 2018

<http://www.sportstrategies.com/actualites/multimedia/254263-la-nba-se-lance-officiellement->

dans-l-esport-avec-la-nba-2k-eleague - consulté le 30 avril 2018

<https://www.rolandgarros.com/fr-fr/article/roland-garros-e-sport-jeux-video-gaming-e-series-by-bnp-paribas> - consulté le 13 mai 2018

<http://www.eclipsia.com/fr/overwatch/actualites/overwatch-manchester-united-et-fnatic-achetent-une-equipe-9840> - consulté le 30 avril 2018

<https://www.championsdudigital.fr/quels-sont-les-enjeux-du-developpement-dune-strategie-e-sport-dans-les-clubs-sportifs-professionnels-partie-1-2/> - consulté le 15 mai 2018

<https://www.fnatic.com/> - consulté le 16 mai 2018

<http://fr.webedia-group.com/> - consulté le 16 mai 2018

<http://www.louvardgame.be/> - consulté le 16 mai 2018

PAPER 2 - Quel statut professionnel pour le e-gamer en droit belge ? Aspects individuels et collectifs

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION.....	44
2. DIAGNOSTIC GENERAL CONCERNANT L'E-SPORT	45
3. LA REPONSE DE CERTAINS PAYS	51
4. LA LEGISLATION BELGE	54
4.1. Discussion autour de l'e-sport belge.....	54
4.2. Les différents types de contrat	55
4.2.1. Les contrats comme employé	55
4.2.2. Les contrats comme indépendant	63
4.3. Un contrat-type pour l'e-gamer belge.....	68
5. CONCLUSION	72
SOURCES - BIBLIOGRAPHIE - WEBOGRAPHIE.....	76

1. INTRODUCTION

« La compétition confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire⁶⁵. » Ainsi se voit qualifié l'e-sport.

D'années en années, le phénomène a pris de l'ampleur. Nous avons vu dans le paper précédemment que le sport électronique n'était plus réservé uniquement aux Millenials. Divers acteurs extérieurs s'intéressent fortement à ce milieu et souhaitent s'investir d'une manière ou d'une autre. L'Etat et les politiques font parties de ces acteurs incontournables. Leur but est de légiférer une nouvelle matière en devenir.

Dans ce paper, nous allons aborder l'influence politico-légale. Nous reviendrons sur les grandes tendances générales liées au sport électronique avec un point d'attention sur l'influence politico-légale.

Une fois cette analyse réalisée, nous étudierons les pays qui ont donné une reconnaissance juridique au sport électronique. Qu'ont-ils fait pour reconnaître l'e-sport comme une discipline propre et que peut-on en retirer ?

Sur base de ces différents éléments, nous analyserons la législation belge et les différents types de contrat qu'il est possible de faire dans le cadre d'un recrutement d'un ou plusieurs e-gamers. Nous allons aborder cette législation autour de la relation contractuelle, de la protection de la rémunération, la protection de la santé du travailleur et la protection contre le licenciement.

A partir de toutes ces données, nous établirons un « contrat idéal » qui pourrait être appliqué dans le cadre où l'e-sport est reconnu comme sport à part entière. La finalité de ce travail est de poser les bases d'une future réglementation belge en matière d'e-sport.

⁶⁵ BOUDOT, M., FAURE-ABBAD, « La qualification juridique de l'e-sport », Les enjeux juridiques de l'e-sport, coll. Centre de droit du sport, p.23

2. DIAGNOSTIC GENERAL CONCERNANT L'E-SPORT

« Le développement des compétitions de jeux vidéo en ligne (dont la pratique est souvent désignée par l'expression e-sport) est un phénomène mondial, particulièrement en Asie et en Amérique du Nord⁶⁶ »

« L'étude gouvernementale Yougov, qui vise à décrire la situation actuelle et future du marché de l'e-sport au Royaume-Uni précise que 35% des adultes britanniques connaissent l'e-sport (soit 18,3 millions) et que 7% des adultes de la population totale a déjà consommé de l'e-sport à travers un média (soit 3,6 millions)⁶⁷. »

« En parallèle, l'étude réalisée par le cabinet The Pawn sur le marché français vient confirmer la tendance observée au niveau britannique : 51% des Français déclarent ainsi avoir entendu parler de l'e-sport et 17% en ont déjà regardé. Ces chiffres montent à 60% et 24% chez les hommes⁶⁸. »

« Au niveau mondial, les études tablent sur environ 250 millions d'enthousiastes qui consomment de l'e-sport. Le public e-sport est ainsi relativement large et composé de passionnés⁶⁹. »

« Ces compétitions sont de plus en plus médiatisées puisque, à titre d'exemple, la dernière finale des championnats du monde du jeu League of Legends (LoL) a été suivie en direct par plus de 32 millions de spectateurs⁷⁰. »

A titre de comparaison, le Grand Prix de Formule de Monaco a été suivi par près de 25 millions de spectateurs⁷¹.

Avec le nombre de spectateurs ou viewers comme ils sont appelés dans le jargon e-sportif, ce chiffre démontre l'intérêt pour l'e-sport. Certains spectateurs pourraient être tentés de faire de

⁶⁶

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁶⁷ Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.24

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv.-05 fév. 2017, n°495, p.15

leur passion un métier réel et d'en vivre. Mais quelles sont les possibilités pour devenir professionnel ? Il est donc intéressant de voir ce que nous propose le droit du travail belge.

« En France, il y aurait environ 850 000 pratiquants réguliers et l'on assiste à l'émergence d'une scène professionnelle. Le nombre de joueurs professionnels augmente de façon continue puisqu'environ 50 jeunes français joueraient aujourd'hui en étant rétribués pour leur activité (gains lors des tournois, sponsors, commentaires de parties diffusées en ligne)⁷².

Comme dans le sport, il y a des milliers de pratiquants que ce soit au niveau amateur ou professionnel. Il y a donc un réel enjeu à légiférer la professionnalisation de l'e-sport afin de réguler le phénomène et d'éviter les abus quelconques. Comment le droit du travail peut-il proposer des solutions aux personnes qui souhaiteraient s'investir dans l'e-sport en tant que joueur professionnel. Doit-on faire appel à un droit spécifique ou va-t-on utiliser le droit commun ?

« Les e-sportifs sont pour beaucoup d'entre eux mineurs⁷³. »

« Parmi les internautes de 11 ans et plus, 37% déclarent jouer. Parmi ce pourcentage, 64% se trouvent dans la tranche des 15 à 34 ans⁷⁴. »

« Les joueurs de l'équipe Gamers Origin, une équipe professionnelle française, sont à peine âgés de 20 ans »⁷⁵.

Selon Stefano, l'un des meilleurs joueurs français de Starcraft 2 : « Les meilleures années d'un e-gamer se situent entre 18 et 22 ans⁷⁶. »

Les joueurs mineurs sont forts présents dans le milieu de l'e-sport. Ils sont protégés par différentes lois notamment sur le travail des enfants. La question des mineurs et du possible

⁷²

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do?sessionId=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁷³ PIMBERT, A., « Le joueur mineur de jeu vidéo compétitif », *Les enjeux juridiques de l'e-sport*, coll. Centre de droit du sport, p. 175

⁷⁴ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv.-05 fév. 2017, n°495, p.16

⁷⁵ Les nouveaux maîtres du jeu, 2018, reportage télévisé, Schapira, R., Piffeteau, V., diffusée le 26 avril 2018 dans le cadre de l'émission Envoyé spécial, France 2

⁷⁶ Ibid.

travail de ceux-ci est à prendre en considération car les retombées juridiques peuvent être graves en cas d'abus quelconque.

Nous pouvons également évoquer l'autorisation européenne « PEGI⁷⁷ » qui se trouvent sur les jaquettes des jeux vidéo. Certains jeux qui sont joués en tournois majeurs sont dits « PEGI16 » ou « PEGI18 », c'est-à-dire que ces jeux ne peuvent normalement pas être montrés et encore moins joués par les personnes n'ayant pas atteint cet âge.

L'âge est donc une condition importante à prendre en compte dans le cadre de l'e-sport.

Des métiers classiques comme les managers, les journalistes, ... se sont spécialisés vers l'e-sport mais d'autres ont vu le jour comme les streamers et les casters. Ces métiers sont spécifiques au sport électronique. Nous pouvons également parler du joueur-même. Dans certains pays, le joueur est reconnu comme un professionnel. Il travaille plein temps. Nous pouvons donc nous poser la question de savoir sous quel statut il est engagé et quel est son type de contrat.

« Le deuxième frein est l'incertitude juridique qui règne dans de nombreux pays, quant au statut des compétiteurs, des sponsors et des compétitions de jeu vidéo⁷⁸. »

Dans beaucoup de pays, l'e-sport n'a pas de reconnaissance propre. Il est considéré comme un simple loisir et n'est pas pris au sérieux quant à une possible professionnalisation. C'est le cas de la Belgique où il n'y a pas de législation spécifique.

Cependant, certains pays ont pris conscience du phénomène.

« Si la Corée du Sud a depuis longtemps mis en place une réglementation adaptée et encouragé le développement des compétitions de jeu vidéo sur son territoire, les pays occidentaux commencent à peine à prendre cette nouvelle discipline en considération. En France, notamment, l'absence de statut de l'e-sport freine le développement de ce secteur, en limitant l'impact économique du sponsoring, en compliquant la venue de joueurs internationaux et en faisant peser un risque juridique sur les compétitions elles-mêmes⁷⁹. »

⁷⁷ Pan European Game Information

⁷⁸

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁷⁹ Ibid.

La Corée du Sud a reconnu l'e-sport comme une discipline propre depuis les années 2000. Les politiques de ce pays ont légiféré le sport électronique, ils lui ont donné un cadre juridique propre et une réelle reconnaissance.

Depuis l'extrait du projet de loi présenté ci-dessus concernant la France, cette dernière a légiféré l'e-sport au travers d'une loi.

Nous reviendrons plus en détail sur ces deux pays dans la suite du travail.

« Les eSports de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive, et les joueurs qui les pratiquent se préparent et s'entraînent avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels⁸⁰. »

C'est l'une des questions existentielles autour de l'e-sport : *« Est-ce que l'e-sport peut être considéré comme un véritable sport ? »*. Les non-initiés vont répondre très sèchement qu'il ne s'agit en aucun cas d'un sport puisqu'il n'y a pas de dimension physique comme par exemple le football, le basketball ou encore le cyclisme. Cependant sur d'autres points, l'e-sport rejoint totalement le sport traditionnel : compétitions, entraînement, mise en place de tactiques, ...

Nous pouvons donc nous poser la question de savoir si l'e-sportif à partir d'un certain moment peut être considéré comme un sportif à part entière sachant le sportif-même a un statut spécifique.

Dans le reportage d'Envoyé spécial sur France 2 diffusé le 26 avril 2017, il nous est dit à propos des joueurs de l'équipe Gamers Origin que : *« Tous ces professionnels ont signé des contrats avec des clauses précises : sept heures d'entraînement par jour, 5 jours par semaine, heures supplémentaires rémunérées, dix semaines de congés payés⁸¹. »*

Il est donc un fait qu'ils ont signé contrat de travail et qu'ils doivent répondre à des obligations sous peine de sanctions.

⁸⁰

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁸¹ Les nouveaux maîtres du jeu, 2018, reportage télévisé, Schapira, R., Piffeteau, V., diffusée le 26 avril 2018 dans le cadre de l'émission Envoyé spécial, France 2

Dans certains cas, comme pour l'équipe Gamer Origin, une maison, une « gaming house » dans le jargon e-sportif, est louée et mise à disposition par la structure. Les joueurs vont alors vivre en communauté⁸². Il existe une gaming house du même type à Grez-Doiceau dans le Brabant Wallon où des joueurs s'entraînent ou passent des tests dans le but d'être recrutés par des grosses équipes e-sportives. La prise en charge de la maison est faite par Epsilon, une équipe e-sportive qui emploie une vingtaine de joueurs professionnels⁸³.

Le Standard de Liège a mis à disposition dans le complexe des jeunes une pièce spéciale pour son joueur. Trois écrans sont à sa disposition avec différentes consoles et un ordinateur. C'est son lieu d'entraînement et il vient quand il le souhaite. Le joueur du Standard, « Twikki » : « Je fais mon horaire un peu comme je le veux. Tant que je continue à être bon...⁸⁴ ».

Zakaria "Emperatoor" Bentato, e-gamer pour le RSC Anderlecht dispose lui aussi d'un bureau attitré au sein-même du centre de formation de Neerpede. Il peut y aller s'entraîner tous les jours⁸⁵.

Le gamer est un professionnel. Il lui faut donc des ressources pour effectuer son travail de manière optimale. En fonction de son statut, que peut-il revendiquer comme soutien de la part de son employeur ?

Pour diverses raisons, il n'y a pas de chiffres officiels concernant le salaire d'un e-gamer professionnel. Cependant, dans le reportage d'Envoyé spécial diffusé le 26 avril 2018⁸⁶, il nous est dit que le salaire pour les membres de l'équipe professionnel Gamers Origin varie de 2 000 à 6 000 euros par mois. Un joueur interrogé, ne dévoilant pas son salaire à cause de la clause de confidentialité, dit : « Mais je peux vous dire que dans le domaine ça peut aller jusqu'à 20 000 euros par mois⁸⁷ ».

⁸² Les nouveaux maîtres du jeu, 2018, reportage télévisé, Schapira, R., Piffeteau, V., diffusée le 26 avril 2018 dans le cadre de l'émission Envoyé spécial, France 2

⁸³ https://www.rtb.be/info/medias/detail_des-gamers-professionnels-s-entraiment-en-belgique-pour-une-competition-internationale-les-chiffres-fous-des-e-sportifs?id=9656069

⁸⁴

http://stories.dhnet.be/esport/index.html?utm_source=selligent&utm_medium=email&utm_campaign=&utm_content=&utm_term=_Email+W1+-+Acces+contenu+%28H%2B0%2C+user+abonn%C3%A9%29_&ncid=3C96675666174D0FDF255B1204D95CEB&m_j=lq4AKcMG423YsGwNZUxyACeQ0aIrhjPKpY3jYFFSSDL_H0EzdsC0MiPhY4l867dgOGl3f%2Bo3trUzw6HA%2BtzxD5ioNF4lIB&M_BT=4598475429972

⁸⁵ Ibid.

⁸⁶ Les nouveaux maîtres du jeu, 2018, reportage télévisé, Schapira, R., Piffeteau, V., diffusée le 26 avril 2018 dans le cadre de l'émission Envoyé spécial, France 2

⁸⁷ https://www.rtb.be/info/medias/detail_des-gamers-professionnels-s-entraiment-en-belgique-pour-une-competition-internationale-les-chiffres-fous-des-e-sportifs?id=9656069

Nous ne pouvons certifier l'authenticité de ces sommes. Si elles s'avèrent vraies, sur quoi sont-elles basées ? Est-ce uniquement un salaire net qui ne comprend aucun autre avantage ou doit-on imaginer un package salariale ?

« L'e-gamer est exposé à certains risques comme des troubles musculo-squelettiques encore risques psycho-sociaux. C'est pourquoi, l'employeur doit tout faire pour assurer la sécurité et la santé du joueur.

Trois types de blessures peuvent survenir pour un e-sportif :

Des blessures liées à la pratique comme le syndrome du canal carpien ou des blessures aux articulations du poignet et du coude dues à des mouvements répétitifs comme des tendinites.

Des blessures liées au mode de vie de ces sportifs 2.0.

Des désagréments survenant à la suite de prise de substances censées offrir un avantage lors des compétitions⁸⁸. »

Le joueur professionnel est donc soumis à un risque de blessures physiques ou mentales et sont reconnues par des professionnels du secteur médical.

Nous pouvons donc nous poser la question de savoir si le joueur est protégé et de quelle manière.

⁸⁸ <http://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/les-blessures-de-l-esport-un-phenomene-meconnu-et-sous-estime-5ab22cbccd709bfa6ae8b74b>

3. LA REPONSE DE CERTAINS PAYS

Avoir un cadre juridique, c'est l'assurance d'être soumis à des lois et des règles qu'il faut respecter pour le bon déroulement et éviter les abus. C'est aussi une protection en cas de conflit quelconque.

En Corée du Sud, la pratique compétitive du jeu vidéo est reconnue depuis de nombreuses années. Les politiques ont soutenu très rapidement l'e-sport et ont mis en place des projets pour professionnaliser le sport électronique. Très tôt les gouvernements coréens ont tablé sur les nouvelles technologies. Internet est ainsi développé massivement dès 1995 avec la loi « *Framework Act on Information* ». Les entreprises liées aux nouvelles technologiques s'allient très rapidement à l'e-sport dans le pays. Le terme e-sport a ainsi d'abord été utilisé par Ji-Won Park, le ministre en charge du développement de la culture et du tourisme. Un exemple est l'investissement de 20 millions de dollars pour supporter le développement des technologies de réalité virtuelle pour faire rentrer cinq entreprises coréennes sur le marché NASDAQ aux Etats-Unis. En 2004, le plan Game Industry Promotion 5-Years Plan est mis en place pour développer l'e-sport. Ce plan prévoit un support au travail académique sur le sujet de l'e-sport, l'organisation de festival de culture e-sport et le développement de jeux vidéo e-sport. En Corée du Sud, les joueurs sont taxés à 3,3% de leurs bénéfices seulement, contre 22% pour les autres types de récompense. Il existe une fédération officielle, la Korea e-Sports Association (KeSPA). Cette fédération est gérée par le ministère de la culture, des sports et du tourisme. Elle a été créée en 2000. Cela démontre l'implication concrète du monde politique coréen envers le sport électronique⁸⁹.

En 2013, le gouvernement américain reconnaît les joueurs professionnels de League of Legends comme des athlètes professionnels et offrent des visas aux joueurs étrangers pour venir jouer à ce jeu dans le pays. Le tournoi officiel « *League Championship Series* » est également reconnu comme un sport par le gouvernement⁹⁰.

⁸⁹ CHABROLLE, P., 2015, « Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990 », Mémoire, Masteroppgave i fransk. Lektor- og adjunktprogrammet 60 studiepoeng, Universitetet i Oslo, p.77

⁹⁰ <http://mantic0re.fr/historique-de-lesport/>

En France, la Loi pour une République numérique est la loi actuelle qui régit les compétitions de jeux vidéo et le statut des joueurs professionnels. Il y avait une vraie volonté des politiques français à vouloir reconnaître l'e-sport et lui donner un cadre juridique. Cela a pris quelques années entre les premiers intérêts pour une législation spécifique et la promotion de la loi en tant que telle. Le 09 décembre 2015, le projet de loi pour une République Numérique fut enregistré à l'Assemblée nationale. C'est en octobre 2016 que la loi est promulguée. Dans cette loi, un des points est consacré à l'organisation de compétitions de jeux vidéo et au statut du joueur professionnel.

Selon l'article 1 de : « *Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire*⁹¹. »

Il y a une volonté claire du gouvernement français à professionnaliser le statut du e-gamer. Par cet article, nous trouvons clairement la définition du contrat de travail qui repose sur quatre points essentiels :

- Le contrat
- Le travail
- La rémunération
- L'autorité de l'employeur

Dans cet article, le point de la rémunération est également abordé. Contre une prestation liée à la compétition de jeux vidéo, le joueur est rémunéré par son employeur.

Par cet article, il y a une volonté du gouvernement français de donner au joueur professionnel un réel statut et de le protéger comme employé vis-à-vis d'un employeur.

Selon l'article 3 de : « *Tout contrat par lequel une association ou une société bénéficiant de l'agrément prévu au I du présent article s'assure, moyennant rémunération, le concours d'un joueur mentionné au même I est un contrat de travail à durée déterminée*⁹². »

⁹¹

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14

⁹² LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique

Ce point mentionne la durée du contrat.

La mesure stipule qu'il s'agit uniquement d'un contrat à durée déterminée. Le contrat à durée indéterminée n'entre pas en ligne de compte pour ce type de profession.

Selon l'article 5 de l'article 102 de la Loi pour une République numérique : « *Le contrat de travail à durée déterminée est établi par écrit en au moins trois exemplaires et mentionne les droits et obligations prévues aux I à VIII du présent article. Il comporte également :*

1° L'identité et l'adresse des parties ;

2° La date d'embauche et la durée pour laquelle il est conclu ;

3° La désignation de l'emploi occupé et les activités auxquelles participe le salarié ;

4° Le montant de la rémunération et de ses différentes composantes, y compris les primes et accessoires de salaire s'il en existe ;

5° Les noms et adresses des caisses de retraite complémentaire et de prévoyance et de l'organisme assurant la couverture maladie complémentaire ;

6° L'intitulé des conventions ou accords collectifs applicables. Le contrat de travail à durée déterminée est transmis par l'employeur au joueur professionnel de jeu vidéo compétitif au plus tard deux jours ouvrables après l'embauche⁹³. »

Selon l'article 6 de : « *Les clauses de rupture unilatérale pure et simple du contrat de travail à durée déterminée du joueur professionnel de jeu vidéo compétitif salarié sont nulles et de nul effet⁹⁴. »*

L'employeur ne peut donc pas modifier les clauses du contrat seul.

S'il y des modifications de contrat, elles doivent se faire d'un commun accord entre les deux parties.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Ibid.

4. LA LEGISLATION BELGE

4.1. Discussion autour de l'e-sport belge

Le phénomène prend lui aussi une certaine ampleur en Belgique mais peu de choses bougent. Il faudrait que l'e-sport soit reconnu socialement comme une véritable discipline et que certains politiques prennent conscience qu'il faut légiférer ce domaine.

Après différentes recherches, nous avons retrouvé quelques interventions politiques belges.

Le 18 avril 2016, durant une commission des Sports du Parlement de la Communauté française, Madame Magali Dock a demandé à Monsieur René Collin, Ministre des Sports, ce qu'il en était de l'e-sport en Fédération Wallonie-Bruxelles et a demandé si des initiatives seraient prises dans le futur⁹⁵.

Lors d'une commission de l'Aide à la jeunesse, des Maisons de justice, des Sports et de la Promotion de Bruxelles du Parlement de la Communauté française du 31 mai 2016, Madame Magali Dock a interpellé Monsieur Rachid Madrane, alors ministre de l'Aide à la jeunesse, des Maisons de justice, des Sports et de la Promotion de Bruxelles, chargé de la tutelle sur la Commission communautaire française de la Région de Bruxelles Capitale sur la mise en place d'une fédération francophone d'e-sport⁹⁶.

Monsieur Olivier Maroy est intervenu auprès de Monsieur Jean-Claude Marcourt, vice-Président, Ministre de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Médias, lors de la session du 16 novembre 2016 de la Commission de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Médias du Parlement de la Communauté française, à propos de la diffusion de compétitions sur une chaîne de télévision. Dans ce cas-ci, la RTBF⁹⁷.

⁹⁵ CRlc No 87-Sports12 (2015-2016), Commission des Sports du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, session 2015-2016, 18 avril 2016, p.11-12

⁹⁶ CRlc No 113-JeunS3 (2015-2016), Commission de l'Aide à la jeunesse, des Maisons de justice, des Sports et de la Promotion de Bruxelles du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, session 2015-2016, 31 mai 2016, p.29-30

⁹⁷ CRlc No 25-Ens Sup4 (2016-2017), Commission de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Médias du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, Session 2016-2017, p.37-38

Dernièrement, c'est le député fédéral David Weytsman qui a interpellé le gouvernement bruxellois à propos l'e-sport et de ses larges opportunités⁹⁸. Selon Monsieur Weytsman, l'e-sport comporte « *de nombreuses retombées socio-économiques, notamment la création de milliers d'emplois, de nouveaux investissements pour soutenir la croissance économique et les infrastructures sportives ainsi nouvelle politique de la jeunesse et sportive*⁹⁹. »

Quelques discussions éparses mais aucune mesure concrète. Le reconnaître permettrait à l'e-sport belge de prendre une autre dimension. Certaines institutions sportives belges ont recruté un ou plusieurs joueurs les représentant dans différentes compétitions. Ces joueurs portent les couleurs du club. Il est plus que probable que n'ayant aucun cadre juridique défini, les organismes ont dû jouer avec les lois actuelles et trouver des compromis pour rendre la situation de leurs joueurs claire aux yeux du droit du travail.

4.2. Les différents types de contrat

4.2.1. Les contrats comme employé

4.2.1.1. L'employé

La base du droit du travail est la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail.

Selon l'article 3 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail : « *Le contrat de travail d'employé est le contrat par lequel un travailleur, l'employé, s'engage contre rémunération à fournir un travail principalement d'ordre intellectuel sous l'autorité, (...) d'un employeur*¹⁰⁰. »

Comme nous l'avons vu, le joueur professionnel peut être engagé par une structure e-sportive ou par un club sportif qui désire lancer une cellule e-sport. Il y a donc une relation de travail entre un employé, le joueur et un employeur, la structure ou le club de sport.

Dans ce cas, le joueur fournira un travail concernant les compétitions de jeux vidéo.

⁹⁸ <http://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/on-est-nulle-part-un-depute-mr-deploire-le-manque-de-moyens-pour-l-esport-a-bruxelles-5af59bb8cd7028f079e8c2e3>

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

Selon l'article 17 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail : « *Le travailleur a l'obligation :*

1° d'exécuter son travail avec soin, probité et conscience, au temps, au lieu et dans les conditions convenues ;

2° d'agir conformément aux ordres et aux instructions qui lui sont données par l'employeur, ses mandataires ou ses préposés, en vue de l'exécution du contrat¹⁰¹. »

Dans le cas d'un e-gamer, il va s'entraîner de manière régulière pour performer lors des compétitions pour lesquelles il est désigné comme joueur. Il va suivre les règles mises en place par l'employeur durant l'exécution de son contrat.

Selon l'article 20, alinéa 1 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que : « *L'employeur a l'obligation : de faire travailler le travailleur dans les conditions, au temps et au lieu convenus, notamment en mettant à sa disposition, s'il y échet et sauf stipulation contraire, l'aide, les instruments et les matières nécessaires à l'accomplissement du travail¹⁰². »*

Selon l'article 2, alinéa 4 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que : « *L'employeur a l'obligation : de fournir au travailleur un logement convenable ainsi qu'une nourriture saine et suffisante, dans le cas où il s'est engagé à le loger et à le nourrir¹⁰³. »*

Il a été dit précédemment que certaines structures prenaient en charge les joueurs professionnels en leur donnant un logement et de la nourriture. Les joueurs vivent en communauté au sein d'une gaming house louée par l'employeur.

Selon le l'article 2, alinéa 3 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que : « *L'employeur a l'obligation : de payer la rémunération aux conditions, au temps et au lieu convenus¹⁰⁴. »*

¹⁰¹ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

¹⁰² Ibid.

¹⁰³ Ibid.

¹⁰⁴ Ibid.

Selon l'article 2, alinéa 1 de la loi du 12 avril 1965 relative à la rémunération, il est dit que :
« *La présente loi entend par "rémunération" : le salaire en espèces auquel le travailleur a droit à charge de l'employeur en raison de son engagement*¹⁰⁵. »

La loi évoque également les avantages qui sont évaluables en argent et qui vont rentrer dans la rémunération totale.

Selon l'article 2, alinéa 3 de la loi du 12 avril 1965 relative à la rémunération, il est dit que :
« *les avantages évaluables en argent auxquels le travailleur a droit à charge de l'employeur en raison de son engagement*¹⁰⁶. »

Selon l'article 25 de la loi du 12 avril 1965, il est dit que : « *Toute clause par laquelle l'employeur se réserve le droit de modifier unilatéralement les conditions du contrat est nulle*¹⁰⁷. »

L'employeur ne peut donc en aucun cas modifier la rémunération de son employé.

Il faut accord entre l'employeur et l'employé pour que la rémunération puisse être changée.

Dans le cadre d'un contrat de travail, la rémunération est donc protégée.

Selon l'article 2, alinéa 2 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que :
« *L'employeur a l'obligation : de veiller en bon père de famille à ce que le travail s'accomplisse dans des conditions convenables au point de vue de la sécurité et de la santé du travailleur et que les premiers secours soient assurés à celui-ci en cas d'accident. A cet effet, une boîte de secours doit se trouver constamment à la disposition du personnel*¹⁰⁸ »

Le travailleur est protégé contre les risques et les accidents du travail.

La prévention et la protection au travail est transposé dans le Code du bien-être. La prévention est l'ensemble des dispositions ou des mesures prises ou prévues à tous les stades de l'activité

¹⁰⁵ Loi du 12 avril 1965 relative à la rémunération

¹⁰⁶ Ibid.

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

de l'entreprise ou de l'institution en vue d'éviter ou de diminuer les risques professionnels. La prévention permet également de sauvegarder la santé et d'améliorer le bien-être¹⁰⁹.

Tous les travailleurs sont assurés contre les accidents du travail ainsi que les accidents qui surviennent sur le chemin du travail.

L'employeur doit contracter une assurance contre les accidents du travail auprès d'une assurance agréée. Fedris, l'agence fédérale des risques professionnels, exerce le contrôle sur ces entreprises d'assurance agréées¹¹⁰.

Selon l'article 32 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que : « *Sans préjudice des modes généraux d'extinction des obligations, les engagements résultant des contrats régis par la présente loi prennent fin :*

1° par l'expiration du terme ;

2° par l'achèvement du travail en vue duquel le contrat a été conclu ;

3° par la volonté de l'une des parties lorsque le contrat a été conclu pour une durée indéterminée ou qu'il existe un motif grave de rupture ;

4° par la mort du travailleur ;

5° par la force majeure¹¹¹. »

Selon l'article 37 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail, il est dit que : « *Lorsque le contrat a été conclu pour une durée indéterminée, chacune des parties peut le résilier moyennant un préavis¹¹². »*

Il y a donc une protection pour chacune des parties. L'employé qui reçoit son préavis pourra le prêter jusqu'au bout. Le préavis est calculé sur base de l'ancienneté passée au sein de la société. La durée diffère dans le cas où c'est l'employeur qui donne le préavis ou si c'est l'employé qui le remet. Cette durée se trouve dans l'article 37/2 de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail¹¹³.

¹⁰⁹ https://www.belgium.be/fr/emploi/sante_et_bien-etre/prevention

¹¹⁰ https://www.belgium.be/fr/emploi/sante_et_bien-etre/accidents_du_travail

¹¹¹ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

¹¹² Ibid.

¹¹³ Ibid.

S'il s'agit d'un contrat à durée déterminée, le contrat peut être résilié dans la première moitié de celui-ci, plafonné à six mois¹¹⁴.

4.2.1.2. Le sportif rémunéré

Le contrat du sportif rémunéré est un contrat spécifique qui concerne les sportifs professionnels. Avant de se parler de ce type de contrat, il faut se poser la question de savoir si l'e-sport est un sport ou non¹¹⁵. Mise à part le côté physique qui n'est pas présent comme pour le football ou le basketball, nous retrouvons les mêmes éléments chez le sport et l'e-sport : entraînement régulier, mise en place de tactique, compétitions, récompenses, ...¹¹⁶

Nous partirons donc du fait que nous considérons l'e-sport comme un sport à part entière.

La loi du 24 février 1978, article 2, alinéa 1 dispose que : « *Par sportifs rémunérés il faut entendre ceux qui s'engagent à se préparer ou à participer à la compétition ou à une exhibition sportive sous l'autorité d'une autre personne, moyennant une rémunération excédant un certain montant. Le montant, visé au premier alinéa, de la rémunération telle qu'elle est définie dans la loi du 12 avril 1965 concernant la protection de la rémunération des travailleurs, est fixé annuellement par le Roi après avis de la Commission paritaire nationale des Sports.* »

Suite à cette définition, nous pouvons affirmer que l'e-gamer pourrait être un sportif rémunéré. Il s'engage à se préparer en suivant un entraînement spécifique et participe à une compétition de jeux vidéo sous l'autorité d'une structure e-sportive ou d'un club sportif moyennant une certaine rémunération.

En Belgique, un sportif est considéré comme rémunéré lorsqu'il perçoit une somme excédant 10 200 euros brut par an¹¹⁷. Le sportif qui perçoit le double du minimum légal, soit 2 fois 10 200 euros = 20 400 euros bruts est considéré comme sportif rémunéré à temps plein¹¹⁸.

¹¹⁴ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

¹¹⁵ MOLHO, V., GUILLOT, J-B., « L'e-sport : véritable discipline sportive ? », JCP E 2016

¹¹⁶ RABU, G., « L'e-sport, un sport ? », LPA 2016, n°216, p.4

¹¹⁷ A.R. du 18 juin 2012 fixant le montant minimal de la rémunération dont il faut bénéficier pour être considéré comme sportif rémunéré (M.B., 29 juin 2012)

¹¹⁸ CCT du 15 mars 2017 sur le revenu minimum moyen garanti, valable jusqu'au 30 juin 2018

L'article 3 de la loi du 24 février 1978 sur le sportif rémunéré stipule que : « *Nonobstant toute stipulation expresse et quel que soit le titre qui lui est donné, le contrat conclu entre un employeur et un sportif rémunéré est réputé un contrat de travail d'employé et régi par les dispositions de la législation correspondante et par les dispositions de la présente loi*¹¹⁹. »

Cette disposition établit une présomption irréfragable que le sportif rémunéré est réputé être un employé¹²⁰.

Les sportifs rémunérés peuvent conclure un contrat de travail pour une durée déterminée¹²¹.

La durée du contrat de sportif rémunéré est un contrat à durée déterminée qui ne peut excéder cinq ans. Les parties ne peuvent pas déroger à cette règle¹²².

Par contre, il est possible de renouveler un contrat de travail de sportif rémunéré à durée déterminée sans que ce contrat soit considéré comme un contrat à durée indéterminée. La loi sur les sportifs rémunérés déroge donc sur ce point au régime général de l'article 10 de la loi sur les contrats de travail : « *Lorsque les parties ont conclu plusieurs contrats de travail successifs pour une durée déterminée sans qu'il y ait entre eux une interruption attribuable au travailleur, elles sont censées avoir conclu un contrat pour une durée indéterminée, sauf si l'employeur prouve que ces contrats étaient justifiés par la nature du travail ou par d'autres raisons légitimes*¹²³. »

En cas de renouvellement, la durée maximale de cinq ans doit également être respectée¹²⁴.

Le contrat de travail à durée déterminée doit être établi par écrit, en autant d'exemplaires qu'il y a de parties intéressées, et signé par chacune des parties. Un exemplaire doit être remis au sportif rémunéré¹²⁵.

¹¹⁹ Loi du 24 février 1978 sur le sportif rémunéré, M.B., 09 mars 1978

¹²⁰ DERWA, L., Le droit du sport : organisation, acteurs et dérivés, 2012, Waterloo : KLUWERS, p.113

¹²¹ <http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41950>

¹²² Ibid.

¹²³ Loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail

¹²⁴ <http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41950>

¹²⁵ Ibid.

Si ces conditions ne sont pas respectées, le contrat est considéré comme étant un contrat à durée indéterminée.

Concernant la rémunération, pour être qualifié de sportif rémunéré et non « d'employé classique », elle doit dépasser un certain seuil recalculé chaque année. Vous trouverez les chiffres dans le tableau ci-après¹²⁶ :

Période	Seuil salarial
01/07/2010 – 30/06/2011	8.675 EUR
01/07/2011 – 30/06/2012	8.850 EUR
01/07/2012 – 30/06/2013	9.027 EUR
01/07/2013 – 30/06/2014	9.208 EUR
01/07/2014 – 30/06/2015	9.400 EUR
01/07/2015 - 30/06/2016	9.600 EUR
01/07/2016 - 30/06/2017	9.800 EUR
01/07/2017 - 30/06/2018	10.200 EUR

Sur base des données chiffrées dont nous disposons, nous pouvons clairement dire que l'e-gamer est un sportif rémunéré. Il dépasse largement le seuil annuel. Il faut également tenir compte d'éventuelles primes gagnées lors de compétitions ou d'avantages octroyés par l'employeur dans le calcul total de la rémunération.

La commission paritaire dont dépend le sportif rémunéré est la CP 223.

4.2.1.3. L'étudiant

Le contrat d'étudiant est différent du contrat d'employé ou encore du contrat du sportif rémunéré par certaines des conditions de ce contrat. Deux conditions sont à retenir : l'âge et l'occupation dans la vie de tous les jours.

Il est intéressant de s'intéresser à ces conditions puisque le public de l'e-sport comporte une population jeune et encore souvent aux études. Un pourcentage est encore mineur.

¹²⁶ <http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41951>

La notion d'étudiant n'est pas définie dans la loi. Ce concept doit être interprété de manière large. Il vise en effet toutes les personnes qui sont étudiantes à titre principal dans l'enseignement secondaire qu'il soit général, technique, professionnel ou artistique, supérieur, universitaire, qui préparent un jury central, ...¹²⁷

Le contrat d'occupation d'étudiant ne peut être conclu que par des jeunes âgés de 15 ans ou plus à condition qu'ils ne soient plus soumis à l'obligation scolaire à temps plein. La loi sur le travail interdit en effet le travail des enfants.

L'obligation scolaire couvre une période de 12 années qui débute l'année scolaire au cours de laquelle l'enfant atteint l'âge de 6 ans et prend fin au 30 juin de l'année calendrier au cours de laquelle le jeune atteint l'âge de 18 ans. Elle se compose d'une période d'obligation scolaire à temps plein, suivie d'une période d'obligation scolaire à temps partiel. L'obligation scolaire à temps plein se termine dès que le jeune a suivi au moins les 2 premières années de l'enseignement secondaire à temps plein. Cette obligation se termine, en tout état de cause, dès que le jeune a atteint l'âge de 16 ans, que le jeune ait ou non réussi ces deux années. A partir de ce moment, le jeune n'est plus obligé de suivre l'enseignement à temps plein : il est en effet soumis à l'obligation scolaire à temps partiel qui prendra fin le 30 juin de l'année calendrier au cours de laquelle il atteint l'âge de 18 ans¹²⁸.

Un contrat d'occupation d'étudiant peut donc, au plus tôt, être conclu par un étudiant¹²⁹ :

- qui a atteint l'âge de 15 ans, à condition qu'il ne soit plus soumis à l'obligation scolaire à temps plein ;
- qui a atteint l'âge de 16 ans, dans tous les cas.

Le contrat d'étudiant est un contrat à durée déterminée.

Le tableau suivant donne un aperçu de ce revenu minimum mensuel interprofessionnel en vigueur depuis le 1^{er} juin 2017. Le salaire horaire pour un régime de travail de 38h par semaine est donné à titre indicatif¹³⁰ :

¹²⁷ <http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41944>

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ Ibid.

¹³⁰ Ibid.

AGE	%	Salaire mensuel	Salaire horaire Régime de 38h/semaine
21	100	1.562,59	9,49
20	94	1.468,83	8,92
19	88	1.375,08	8,35
18	82	1.281,32	7,78
17	76	1.187,56	7,21
16	70	1.093,81	6,64

L'étudiant sera protégé vis-à-vis de la santé, des accidents de travail et de la rémunération puisque ce contrat est basé sur la loi du 03 juillet 1978.

Il y a également un préavis à prêter en cas de licenciement ou de démission. Cependant, il est relativement court puisque l'étudiant est engagé pour une courte période¹³¹.

4.2.2. Les contrats comme indépendant

4.2.2.1. L'indépendant

L'indépendance se caractérise par le fait qu'il n'y a pas de contrat de travail. L'indépendant n'a aucun lien de subordination avec un employeur.

Contrairement à un employé, l'indépendant n'est absolument pas protégé en cas de problème. Il ne tombe pas sous la loi du 03 juillet 1978. Il va devoir lui-même se protéger et prendre ses propres assurances.

Le travailleur indépendant est également considéré comme indépendant au niveau de la sécurité sociale. Contrairement aux salariés du secteur privé ou public, il doit donc veiller à s'affilier à

¹³¹ Loi du 03 juillet 1978, article 130, relative au contrat de travail

une caisse d'assurances et à payer des cotisations sociales. Il devra en outre s'affilier à une mutualité.

Outre les obligations, une fois en règle avec les prescriptions légales, l'indépendant acquiert des droits en matière de prestations familiales, d'assurance maladie-invalidité, d'assurance maternité, de pension et de droit passerelle¹³².

Ces droits vont couvrir l'indépendant en cas de souci.

L'assurance maladie-invalidité va couvrir l'indépendant si celui tombe malade ou s'il se blesse dans le cadre de l'exercice de sa profession.

L'indépendant est maître de son emploi du temps. Il va donc pouvoir mettre tout en œuvre pour arriver à la prestation convenue. C'est lui qui décide du temps consacré, du lieu, de la manière utilisée, ...

4.2.2.2. L'indépendant complémentaire

En tant que travailleur indépendant, vous pouvez choisir d'exercer votre activité à titre complémentaire, si :

- parallèlement à votre activité d'indépendant, vous exercez encore une autre activité professionnelle pour le compte d'un employeur ;
- ou, comme indépendant, vous bénéficiez aussi d'un revenu de remplacement issu d'une autre activité professionnelle de travailleur salarié ou d'agent de l'Etat, qui n'est plus exercée¹³³.

Vous pouvez être considéré comme travailleur indépendant à titre complémentaire¹³⁴ :

- si vous êtes salarié, travailleur intérimaire ou enseignant non nommé : le nombre

¹³² https://www.belgium.be/fr/economie/entreprise/creation/independants/a_titre_principal

¹³³ <https://www.belgium.be/fr/economie/entreprise/creation/independants/complementaire>

¹³⁴ <https://economie.fgov.be/fr/themes/entreprises/creer-une-entreprise/demarches-pour-creer-une/affiliation-une-caisse/le-statut-social-des>

d'heures prestées dans le cadre de votre activité salariée ou intérimaire doit s'étendre au moins sur un mi-temps mensuel ;

- si vous êtes fonctionnaire : vous devez travailler 200 jours ou 8 mois par an et l'horaire presté doit correspondre au moins à un mi-temps mensuel ;
- si vous êtes enseignant nommé : vous devez prêter au moins les 6/10^{ème} d'un horaire complet ;
- si vous êtes chômeur : vous devez bénéficier d'allocations de chômage et être autorisé à exercer votre activité indépendante à titre accessoire ou occasionnel ;
- si vous êtes bénéficiaire d'une indemnité versée par la mutuelle : votre incapacité doit s'élever à au moins 66% et l'indemnité qui vous est versée doit être au moins équivalente à la pension d'un travailleur indépendant au taux isolé.

L'indépendant doit remplir les mêmes conditions que l'indépendant à titre principal c'est-à-dire qu'il doit s'inscrire à une caisse d'assurance et payer des cotisations sociales.

Néanmoins, les cotisations sociales seront réduites par rapport à l'indépendant à titre principal.

En Belgique, c'est une formule qui fonctionne très bien. Beaucoup de personnes choisissent de devenir indépendant complémentaire pour arrondir leur fin de mois ou pour tester une nouvelle activité. Le risque est limité par rapport à l'indépendance à titre principale.

L'employé qui exerce une activité à temps plein pour le compte d'un employeur va pouvoir proposer ses services d'e-gamer en tant qu'indépendant complémentaire à une structure ou un club sportif.

4.2.2.3. Le flexi-job

Les flexi-jobs constituent une forme d'emploi permettant au travailleur occupé auprès d'un ou de plusieurs autres employeurs, à 4/5^{ème} temps au moins, de bénéficier de revenus complémentaires dans certains les secteurs désignés par la loi¹³⁵.

Actuellement, ce système est mis en place pour une série limitée de professions.

¹³⁵ <https://www.securex.eu/lex-go.nsf/PrintReferences?OpenAgent&Cat2=70~~38&Lang=FR>

Pour ce faire, l'employeur et le futur travailleur flexi-job doivent d'abord conclure un contrat-cadre prévoyant les modalités d'occupation : salaire, fonction, modalités selon lesquelles il est fait appel au travailleur, ... Lorsqu'il en a besoin, l'employeur fait appel au travailleur en vue d'une occupation effective. Les parties concluent alors un contrat de travail à durée déterminée ou pour un travail nettement défini. Le travailleur a toujours le droit de refuser la proposition de flexi-job¹³⁶.

Les travailleurs flexi-job ne font dès lors pas partie du personnel fixe de l'employeur. Celui-ci fera, par exemple, appel à eux pour travailler durant les "jours d'intense activité" ou afin d'exécuter un travail exceptionnel. S'il sait que des travailleurs flexi-jobs supplémentaires seront toujours nécessaires un jour particulier de la semaine, par exemple un samedi, l'employeur aura également la possibilité d'occuper un travailleur flexi-job tous les samedis. Mais même en pareil cas, l'employeur ne peut jamais conclure de contrat à durée indéterminée avec le travailleur flexijob¹³⁷.

S'il satisfait à toutes les conditions, l'occupation d'un travailleur flexi-job est soumise à un régime social et fiscal avantageux¹³⁸.

Malheureusement, ce contrat ne présente pas énormément de sécurité. L'employeur décide s'il a besoin ou non de la personne, il détermine le salaire qui peut être moindre qu'un salaire moyen dans la profession, pas de prime, ...¹³⁹

Ce type de contrat pourrait être intéressant pour une personne qui souhaite participer à quelques tournois durant l'année et qu'il souhaite représenter une structure ou un club sportif qui ne participerait pas à ce tournoi. Il pourrait jouer sous les couleurs d'un club pour une première compétition. Il est engagé pour une période certaine, il s'entraîne, il participe et dès que le tournoi est terminé, son contrat se clôture également. Ensuite, nous reprenons le même raisonnement pour une seconde compétition et ainsi de suite.

¹³⁶ <https://www.securex.eu/lex-go.nsf/PrintReferences?OpenAgent&Cat2=70~~38&Lang=FR>

¹³⁷ Ibid.

¹³⁸ Ibid.

¹³⁹ <https://www.csc-en-ligne.be/csc-en-ligne/Campagnes/jobs-flops/flexi-jobs/flexi-jobs-marche-mal.html>

4.2.2.4. L'étudiant indépendant / L'étudiant entrepreneur

Le statut d'étudiant entrepreneur a été créé à partir du 1^{er} janvier 2017.

Avant cette date, si un étudiant se lançait comme indépendant, il avait le statut d'indépendant complémentaire. Il payait ainsi des cotisations sociales réduites dès que son revenu annuel dépassait 1.439,42 euros. Lorsque son revenu annuel dépassait 6.815,52 euros, il devait payer des cotisations sociales comme un indépendant à titre principal. De quoi refroidir certains jeunes ambitieux d'entreprendre une activité rentable¹⁴⁰.

Pour avoir ce statut d'étudiant entrepreneur, il faut répondre à plusieurs conditions :

- Être âgé d'au moins 18 ans et de 25 ans au plus ;
- Être inscrit comme étudiant à titre principal. Il doit donc être enregistré dans un établissement d'enseignement en Belgique ou à l'étranger, pour l'année scolaire ou académique, et ce en vue d'obtenir un diplôme reconnu par une autorité compétente en Belgique. Les études suivies doivent représenter au moins 27 crédits par an ou au moins 17 heures de cours par semaine ;
- Exercer une activité professionnelle en dehors de tout lien de subordination vis-à-vis d'un employeur en raison de laquelle il est assujéti au statut social des travailleurs indépendants¹⁴¹.

Comme tout indépendant, l'étudiant-entrepreneur doit payer des cotisations. Mais pour ce statut, elles sont réduites si un palier n'est pas franchi. Il existe trois possibilités¹⁴² :

- revenu inférieur à 6 775,25 euros : l'étudiant est dispensé de cotisations sociales ;
- revenu se situe entre 6 775,24 euros et 13 550,50 euros : il paye des cotisations réduites de 20,50 % sur le revenu au-dessus du plafond. La première tranche jusqu'à 6 775,24 euros reste exonérée ;
- revenu supérieur à 13 550,50 euros : une cotisation est payée comme s'il s'agissait d'une activité principale.

¹⁴⁰ <https://www.jesuisindependant.be/statut-social/vos-droits-et-obligations/etudiant-independant>

¹⁴¹ <https://www.partena-professional.be/fr/infoflashes/2017/pourquoi-choisir-le-statut-specifique-d-etudiant-entrepreneur/>

¹⁴² <https://www.jesuisindependant.be/statut-social/vos-droits-et-obligations/etudiant-independant>

À partir de la quatrième année, vous payez des cotisations provisoires calculées sur le revenu d'il y a trois ans. Dès l'instant où le revenu réel est connu, il y a un calcul la cotisation définitive¹⁴³.

Il est donc intéressant pour l'étudiant-entrepreneur de gagner un revenu décent qui lui permettra de bénéficier de cotisations intéressantes.

La différence avec le contrat « d'étudiant classique » est que dans ce cas, l'étudiant-entrepreneur est libre d'aménager son temps de travail. Il peut donc continuer à étudier et d'un autre côté, il peut lancer une activité qui lui permettra de gagner de l'argent. Il n'y a aucun lien de subordination avec l'employeur.

Comme pour le statut d'indépendant complémentaire, l'étudiant-entrepreneur va proposer ses services d'e-gamer auprès d'une structure ou d'un club sportif.

C'est peut-être la solution pour un petit club sportif qui désire se lancer dans l'aventure e-sportive. Ce club n'ayant pas les moyens financiers pour recruter un joueur, il pourra se tourner vers un joueur qui désire s'amuser tout en performant, sans avoir une certaine pression. Il pourrait par exemple être rétribué sur ses gains de tournois.

En tant qu'étudiant-entrepreneur, pour certains droits, il reste à la charge des parents.

Si votre revenu est inférieur à 13 550,50 euros pour l'année 2018, vous restez à charge de vos parents pour le remboursement des soins médicaux. Vous n'ouvrez pas de droit en matière d'incapacité de travail. Les trimestres au cours desquels vous payez des cotisations réduites peuvent compter pour le temps d'attente.

À partir d'un revenu de 13 550,50 euros pour l'année 2018, vous construisez les mêmes droits sociaux qu'un indépendant à titre principal¹⁴⁴.

4.3. Un contrat-type pour l'e-gamer belge

Nous commencerons par une citation qui prend tout son sens dans le cadre de ce point :
« *Protagonistes du secteur et législateur se trouvent à un carrefour du droit. Ils font face à une*

¹⁴³ Ibid.

¹⁴⁴ <https://www.jesuisindependant.be/statut-social/vos-droits-et-obligations/etudiant-independant>

alternative pour prolonger le sillon tracé : choisir la voie du droit spécial ou exploiter les richesses du droit commun¹⁴⁵. »

Sur base des éléments trouvés et sur les différents contrats analysés, nous avons imaginé deux scénarios possibles et pour chacun de ces scénarios, un contrat-type est construit pour offrir la meilleure solution pour un e-gamer belge.

Le premier scénario prend en compte la reconnaissance actuelle de l'e-sport en Belgique. C'est-à-dire quasi nul puisqu'à part quelques discussions lors de commissions parlementaires wallonnes et dernièrement au Parlement fédéral, il n'y a aucune démarche politique concrète. L'e-sport commence à se faire connaître par le biais des médias qui en parlent et également par le recrutement de joueurs par certains clubs professionnels de football.

Un contrat d'employé peut être proposé à l'e-gamer.

L'employé sera protégé par la loi du 03 juillet 1978. L'employeur aura lui aussi certaines garanties par rapport au travail fourni.

Cependant, la structure doit avoir un certain budget que pour pouvoir assurer la rémunération et la protection de son employé. Ce type de contrat n'est donc pas possible avec toutes les structures ou les clubs sportifs désireux d'engager un ou plusieurs joueurs professionnels.

La solution à moindre coût pour développer l'e-sport au sein d'une structure ou d'un club sportif est de passer par le recrutement d'un joueur sous statut d'indépendant.

Nous pouvons faire le lien avec une des recommandations¹⁴⁶ que nous avons établi dans le précédent paper où nous évoquions certains clubs de football belges qui possèdent un passé historique glorieux mais qui aujourd'hui évoluent dans des divisions inférieures.

Avec l'e-sport, ils pourraient refaire parler d'eux et attirer un public nouveau.

Ces clubs n'ont peut-être pas le budget qu'ils pourraient consacrer au sport électronique.

Dès lors, un joueur indépendant peut être la solution. Il participerait à différentes compétitions pour le compte du club et serait rémunéré par un petit salaire ou des gains obtenus en tournoi.

Pour capter le nouveau public, il faut que le joueur possède un profil jeune, adepte des nouvelles technologies et des jeux vidéo. De plus, les meilleures performances d'un e-gamer sont réalisées

¹⁴⁵ Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.28

¹⁴⁶ Renaud Maudoux, « PAPER 1 - Quelle(s) stratégie(s) sont mises en place vis-à-vis de l'e-sport au sein des institutions sportives ? », sous la direction de Guilhem Bascle, Master 60 en Sciences du Travail, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 2018

entre 18 et 22 ans. La personne a recruté aura donc un profil « jeune et branché ». Ce jeune sera encore sans doute encore aux études. Le contrat d'étudiant-entrepreneur est donc la solution à proposer pour que chaque partie ressorte gagnante.

Le second scénario est un scénario idéal dans lequel une législation spécifique serait mise en place si l'e-sport était reconnu comme une discipline propre en Belgique à l'instar de la France.

La loi sur le sportif rémunéré doit être calquée pour créer une loi sur l'e-sport.

Dans cette loi, plusieurs éléments peuvent être transposés pour reconnaître un e-gamer comme professionnel :

- Le caractère sportif de l'e-sport
- La sécurité de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail
- Le seuil salarial
- L'âge

Le problème de l'e-sport est qu'il n'est pas considéré comme un sport pour beaucoup de personnes.

La dimension physique n'étant pas présente au sein de la discipline.

Cela pose un problème car cette non-reconnaissance ne donne pas la possibilité au sport électronique d'être reconnu et subsidié. Le décret du 08 décembre 2016, article 1, alinéa 9 va dans ce sens : Pour l'application du présent décret, on entend par : « *Pour l'application du présent décret, on entend par : Fédération sportive de loisirs " : Toute association de cercles dont la principale mission est d'assurer l'organisation et le développement du sport pour tous et qui, à ce titre, a pour buts de :*

- a) *Promouvoir la pratique sportive de loisirs ;*
- b) *Contribuer par ses activités à l'épanouissement et au bien-être physique, psychique et social de ses membres¹⁴⁷. »*

Il faut donc modifier le décret ou le contourner pour reconnaître l'e-sport comme une discipline.

Cependant, il faut qu'il y ait une loi pour l'e-sport.

¹⁴⁷ Décret du 08 décembre 2006 relatif à l'organisation et au subventionnement du sport en Communauté française

Cette loi doit pouvoir couvrir la relation entre l'employeur et l'employé. Il y a un lien de subordination entre les deux parties ce qui donne des obligations pour chaque tiers.

Comme nous en avons parlé dans ce paper, le risque de blessures est possible. L'employeur doit tout mettre en œuvre pour éviter ces risques. Si malheureusement, le joueur devait se blesser et être indisponible un temps certain, il doit être protégé par la loi.

Il n'y a pas de chiffres vérifiés concernant le salaire mais sur base des dires, nous pouvons nous rendre compte de l'importance des possibles rémunérations futures. De plus, l'environnement socio-économique annoncé laisse présager que de grandes sommes d'argent vont être brassées autour de l'e-sport. Les e-gamers vont être considéré comme des stars gagnant des sommes énormes à l'instar des joueurs de football. En Corée du Sud, les joueurs professionnels sont déjà « starifiés ».

Il est essentiel de légiférer vis-à-vis de l'âge minimum pour être e-gamer.

Premièrement, un large public est encore mineur. Deuxièmement, l'e-sport va générer beaucoup de sommes d'argent importantes. Dans le but de protéger le mineur avec ces possibles gains monétaires démesurés, il faut appliquer certaines lois.

C'est pourquoi à l'instar de la loi sur le sportif rémunéré, il faut pouvoir donner un âge minimum que pour devenir professionnel et être engagé sur base d'un contrat de travail.

Le modèle de la loi du sportif rémunéré est donc le contrat sur lequel il faudra se baser pour créer une législation spécifique de l'e-sport : contrat de travail déterminé, seuil pour être qualifié de joueur professionnel, protection de la rémunération ainsi que la protection du bien-être et des accidents du travail.

5. CONCLUSION

Nous avons commencé par un état des lieux de l'e-sport. Un diagnostic des tendances a été réalisé montrant pourquoi l'e-sport devrait être légiféré à l'heure d'aujourd'hui.

Nous avons pu voir qu'il y avait un intérêt certain de différentes parties pour l'e-sport, qu'elles souhaitent s'investir dans ce milieu. Certaines influences sont politico-légales. Dans le cadre de ce travail, ce sont ces influences qui nous intéressent et nous avons donc poussé nos recherches dans cette direction.

Certains pays l'ont compris depuis longtemps comme la Corée du Sud qui, avec l'aide du gouvernement, a reconnu le phénomène de l'e-sport comme une discipline propre. Aujourd'hui, le sport électronique est le second sport du pays. Il bénéficie d'aides importantes et la fédération coréenne d'e-sport est soutenue par le Ministère de la culture, des sports et du tourisme.

Les Etats-Unis, en 2013, ont reconnu certains joueurs comme des athlètes professionnels.

La France quant à elle a créé une loi autour du numérique. Dans cette loi promulguée en 2016, un des points est consacré à l'organisation de compétitions de jeux vidéo et au statut du joueur professionnel.

En Belgique, quelques discussions à propos de l'e-sport mais aucune décision concrète n'a été prise concernant une reconnaissance et une législation du sport électronique belge.

Nous avons donc analysé différents types de contrat sous différents points. Il s'agit des points suivants :

- Le contrat de travail
- La rémunération
- La protection du bien-être et des accidents du travail
- La protection contre le licenciement

Il apparaît que les statuts qui ont un contrat de travail proposent une sécurité et une protection pour l'employé.

L'employeur est lui aussi couvert car l'employé a des obligations envers lui.

Tous les contrats dérivés de cette loi bénéficient eux aussi de ces protections.

Pour la loi du sportif rémunéré, il y a quelques différences avec la loi du 03 juillet 1978.

Pour être reconnu comme sportif rémunéré et tomber sous ce statut, il faut que le salaire atteigne un certain seuil. Le dernier seuil défini est de 10 200 euros par année.

Il y a des règles précises concernant l'engagement d'un sportif rémunéré. Un sportif de 16 ans peut avoir un contrat sous certaines conditions. Les règles concernant les mineurs sont très strictes dans le but de les protéger le plus possible.

Ce sont généralement des contrats à durée déterminée, très rarement des contrats à durée indéterminée. Pour ce contrat, il y a présomption légale.

Le contrat d'étudiant va différer en ce sens que la personne doit répondre à la notion d'étudiant. La rémunération est calculée en fonction de barèmes définis par rapport à l'âge du jeune travailleur.

La caractéristique de l'indépendance est qu'il n'y a pas de contrat de travail.

La personne est son « propre patron ». Elle propose ses services à une ou plusieurs entreprises et est rémunéré sur base de ses prestations.

La personne gère son temps comme elle le souhaite pour arriver à des résultats.

Cependant, c'est un statut qui n'offre aucune protection.

A côté d'obligations comme s'affilier à une caisse d'assurance ou encore de payer ses cotisations sociales tous les trois mois, l'indépendant a des droits. Si ces droits sont en ordre, il sera couvert pour différentes choses.

L'indépendance peut être pratiquée :

- Par une personne à titre principal ;
- En complémentaire, en plus de son activité principale pour le compte d'un employeur ;
- En flexi-job, la personne travaille en 4/5^{ème} pour le compte d'un premier employeur ;
- En contrat d'étudiant-entrepreneur pour les personnes ayant le statut d'étudiant.

Sur base de ces différents contrats, nous avons établi un contrat type qui pourrait être mis en place dans le cadre d'une professionnalisation de l'e-sport en Belgique.

Nous avons décidé d'opter pour un scénario sur base de la reconnaissance actuelle, reconnaissance qui n'existe pas ou très peu en Belgique et sur un scénario idéal où l'e-sport serait considéré comme une discipline propre.

Dans le premier scénario, nous avons choisi un statut d'employé et un statut d'indépendant.

Pour le statut d'employé, il s'agit du contrat de travail sur base de la loi du 03 juillet 1978.

Ce type de contrat est intéressant pour une structure d'e-sport professionnelle ou un club sportif professionnel qui possède les moyens financiers pour recruter un ou plusieurs joueurs et leur assurer salaire et protection sociale.

Dans le cadre où la structure ou le club sportif n'a pas les moyens financiers d'assurer le joueur professionnel mais qu'il souhaite développer un projet e-sportif, il peut toujours faire appel à un joueur sous statut d'indépendant. Jeune et branché est le profil d'un e-gamer, il est préférable donc de s'engager avec une personne qui aura le statut d'étudiant-entrepreneur. De plus, les performances sont les meilleures durant ce moment de la vie, entre 18 et 22 ans.

Le second scénario représente un monde idéal dans lequel l'e-sport serait reconnu une discipline propre voir un sport, le meilleur contrat possible vers lequel il faut se pencher est le contrat du sportif rémunéré.

Ce contrat propose un lien de subordination entre employeur et employé avec des garanties pour chacun, la rémunération totale est protégée.

L'employeur doit prendre toutes les dispositions pour assurer le bien-être de son personnel ainsi que les accidents de travail.

Le licenciement est lui aussi protégé. L'employeur ne peut pas faire ce qu'il veut lorsqu'il souhaite se séparer d'une personne sous contrat de travail.

Ce travail de droit nous a permis de faire un état des lieux de l'e-sport au niveau national et international. Nous nous rendons compte que les pays qui ont reconnu le sport électronique comme une discipline a développé un réel écosystème e-sportif.

Au niveau juridique, nous avons observé que les gouvernements qui soutiennent l'e-sport à travers une reconnaissance juridique sont très largement en avance. Les retombées socio-économiques sont énormes.

A titre personnel, ce paper nous a permis de comparer les différents statuts existants en Belgique, d'étudier la législation au niveau du droit du travail. En ce qui concerne le travail en lui-même, il est une base pour autre mémoire ou une thèse sur le sport électronique mais il peut être également à la base d'une réflexion poussée sur le droit de l'e-gamer en Belgique.

SOURCES - BIBLIOGRAPHIE - WEBOGRAPHIE

DERWA, L., *Le droit du sport : organisation, acteurs et dérivés*, 2012, Waterloo :
KLUWERS

Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185

SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 fév. 2017, n°495

BOUDOT, M., FAURE-ABBAD, « La qualification juridique de l'e-sport », Les enjeux
juridiques de l'e-sport, coll. Centre de droit du sport

PIMBERT, A., « Le joueur mineur de jeu vidéo compétitif », Les enjeux juridiques de l'e-
sport, coll. Centre de droit du sport

MOLHO, V., GUILLOT, J-B., « L'e-sport : véritable discipline sportive ? », JCP E 2016

RABU, G., « L'e-sport, un sport ? », LPA 2016, n°216

Loi du 24 février 1978 sur le sportif rémunéré, M.B., 09 mars 1978

Loi du 03 juillet 1978 sur le contrat de travail, M.B., 22 août 1978

Loi du 12 avril 1965 sur la rémunération, M.B. 30 avril 1965

A.R. du 18 juin 2012 fixant le montant minimal de la rémunération dont il faut bénéficier
pour être considéré comme sportif rémunéré, M.B., 29 juin 2012

CCT du 15 mars 2017 sur le revenu minimum moyen garanti, valable jusqu'au 30 juin 2018,
enregistré le 22 juin 2017

Décret du 08 décembre 2006 relatif à l'organisation et au subventionnement du sport en
Communauté française, M.B., 20 février 2007

CRIC No 87-Sports12 (2015-2016), Commission des Sports du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, session 2015-2016, 18 avril 2016, [en ligne], <http://archive.pfwb.be/1000000020370f0> (consulté le 12 mai 2018)

CRIC No 113-JeunS3 (2015-2016), Commission de l'Aide à la jeunesse, des Maisons de justice, des Sports et de la Promotion de Bruxelles du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, session 2015-2016, 31 mai 2016, [en ligne], <http://archive.pfwb.be/10000000203d00e> (consulté le 12 mai 2018)

CRIC No 25-Ens Sup4 (2016-2017), Commission de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Médias du PARLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE, Session 2016-2017, [en ligne], <http://archive.pfwb.be/10000000204e086> (consulté le 12 mai 2018)

LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique

CHABROLLE, P., 2015, « *Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990* », Mémoire, Masteroppgave i fransk. Lektor- og adjunktprogrammet 60 studiepoeng, Universitetet i Oslo, [en ligne], http://www.matthiasmeriguet.com/wp-content/uploads/2015/10/Meriguet_Matthias_eSport.pdf (consulté le 03 mars)

MAUDOUX, R., 2018, « *PAPER 1 - Quelle(s) stratégie(s) sont mises en place vis-à-vis de l'e-sport au sein des institutions sportives ?* », Mémoire, Master 60 en Sciences du Travail, Université Catholique de Louvain

https://www.legifrance.gouv.fr/affichLoiPubliee.do;jsessionid=7F5D1954ABC9AFEC441B570A973418E5.tplgfr26s_2?idDocument=JORFDOLE000031589829&type=contenu&id=2&typeLoi=&legislature=14 - consulté le 11 mai 2018

https://www.rtb.f.be/info/medias/detail_des-gamers-professionnels-s-entraiment-en-belgique-pour-une-competition-internationale-les-chiffres-fous-des-e-sportifs?id=9656069 - consulté le 13 mai 2018

http://stories.dhnet.be/esport/index.html?utm_source=selligent&utm_medium=email&utm_ca

mpaign=&utm_content=&utm_term=_Email+W1++Acces+contenu+%28H%2B0%2C
+user+abonn%C3%A9%29_&ncxid=3C96675666174D0FDF255B1204D95CEB&m_i
=lq4AKcMG423YsGwNZUxyACeQ0aIrhjPKpY3jYFFSSDL_H0EzdsC0MiPhY4l867
dgOGLBf%2Bo3trUzw6HA%2BtzxD5ioNF4llB&M_BT=4598475429972 - consulté le
12 février 2018

<http://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/les-blessures-de-l-esport-un-phenomene-meconnu-et-sous-estime-5ab22cbccd709bfa6ae8b74b> - consulté le 30 mars 2018

<http://mantic0re.fr/historique-de-lesport/> - consulté le 30 janvier 2018

<http://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/on-est-nulle-part-un-depute-mr-deploire-le-manque-de-moyens-pour-l-esport-a-bruxelles-5af59bb8cd7028f079e8c2e3> - consulté le 13 mai 2018

https://www.belgium.be/fr/emploi/sante_et_bien-etre/prevention - consulté le 15 mars 2018

https://www.belgium.be/fr/emploi/sante_et_bien-etre/accidents_du_travail - consulté le 15 mars 2018

<http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41950> - consulté le 04 avril 2018

<http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41951> - consulté le 04 avril 2018

<http://www.emploi.belgique.be/defaultTab.aspx?id=41944> - consulté le 03 avril 2018

https://www.belgium.be/fr/economie/entreprise/creation/independants/a_titre_principal - consulté le 05 mai 2018

<https://www.belgium.be/fr/economie/entreprise/creation/independants/complementaire> - consulté le 05 mai 2018

<https://economie.fgov.be/fr/themes/entreprises/creer-une-entreprise/demarches-pour-creer-une-affiliation-une-caisse/le-statut-social-des> - consulté le 06 mai 2018

<https://www.securex.eu/lex-go.nsf/PrintReferences?OpenAgent&Cat2=70~~38&Lang=FR> - consulté le 07 mai 2018

<https://www.csc-en-ligne.be/csc-en-ligne/Campagnes/jobs-flops/flexi-jobs/flexi-jobs-marche-mal.html> - consulté le 07 mai 2018

<https://www.partena-professional.be/fr/infoflashes/2017/pourquoi-choisir-le-statut-specifique-d-etudiant-entrepreneur/> - consulté le 07 mai 2018

<https://www.jesuisindependant.be/statut-social/vos-droits-et-obligations/etudiant-independant> - consulté le 07 mai 2018

http://www.ejustice.just.fgov.be/cgi_loi/change_lg.pl?language=fr&la=F&table_name=loi&cn=2006120866 - consulté le 08 mai 2018

Les nouveaux maîtres du jeu, 2018, reportage télévisé, Schapira, R., Piffeteau, V., diffusée le 26 avril 2018 dans le cadre de l'émission Envoyé spécial, France 2

Note d'articulation

« La compétition confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire. » Ainsi se voit qualifié l'e-sport¹⁴⁸.

La première compétition que l'on peut désigner comme telle s'est déroulée aux Etats-Unis.

D'années en années, différentes compétitions sont nées.

Les années 1990 sont les années où l'e-sport devient une référence.

Les Millenials ou la Génération Y c'est-à-dire les personnes qui sont âgées aujourd'hui de 25 à 35 ans ont commencé à jouer aux jeux vidéo sur les premières consoles ou sur leur ordinateur. Internet s'est également fortement développé fin des années 1990 où il était possible de jouer en ligne avec des amis ou avec d'autres joueurs habitant de l'autre côté du monde. L'accessibilité s'étant démocratisée, de plus en plus de monde avait la possibilité de l'utiliser.

Ces années-là ont vu naître plusieurs instances e-sportives. Celles-ci ont révolutionné le sport électronique en lançant des compétitions officielles qui voyaient s'affronter les meilleurs joueurs du monde et proposaient des récompenses financières importantes.

Autre fait qui nous intéresse dans le cadre de notre travail, c'est la reconnaissance de l'e-sport comme une discipline propre.

La Corée du Sud est pionnière en la matière puisque dès le milieu des années 1990, le gouvernement coréen a compris l'importance en devenir de l'e-sport. Le pays a développé de manière forte les nouvelles technologies. Les politiques ont dégagé des budgets conséquents dans le but d'offrir des possibilités

En 2000, la fédération coréenne d'e-sport a été créée. Celle-ci est gérée par le Ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme.

La reconnaissance socio-culturelle et juridique de la Corée du Sud envers l'e-sport a fait qu'aujourd'hui le sport électronique est considéré comme un sport à part entière, le second sport du pays.

Les meilleurs joueurs sont des professionnels qui vivent du sport électronique. E-gamer professionnel est un métier temps plein. Concernant certains joueurs, ils sont considérés comme

¹⁴⁸ BOUDOT, M., FAURE-ABBAD, « La qualification juridique de l'e-sport », Les enjeux juridiques de l'e-sport, coll. Centre de droit du sport, p.23

de véritables stars. Ce sont les Messi ou les Ronaldo de la manette ou du clavier. Par exemple, Faker, joueur coréen de renom, est considéré comme un dieu vivant dans la communauté e-sportive.

La suite se passe dans les années 2000 où l'e-sport prend une dimension supplémentaire. Les instances proposant de plus en plus de cashprizes lors des tournois.

Les nouvelles technologies ont aussi évolué et permettent à tout un chacun d'aller sur internet grâce à un réseau de qualité et une connexion rapide.

Longtemps réservé aux Millenials, l'e-sport s'est ouvert à d'autres acteurs. Ou plutôt d'autres acteurs ont compris l'intérêt grandissant d'investir dans le sport électronique.

Outre les instances, les structures e-sportives et les joueurs qui sont des joueurs pro, les marques s'intéressent à ce marché.

S'intéresser à ce marché, c'est s'intéresser au public friand de nouvelles technologies et fan d'e-sport. Le mode de consommation de ces personnes a évolué avec les NTIC. Ce public est beaucoup plus difficile à capter pour les marques.

C'est pourquoi étudier ce public-cible, leur mode de vie et utiliser l'image de l'e-sport pour les conquérir est essentiel pour une grande enseigne. Au départ, les marques intéressées par investir par le biais d'un sponsoring étaient liées à l'informatique car il y avait un rapport clair entre nouvelles technologies et e-sport. Mais depuis des marques de tout genre ont décidé de lancer une stratégie marketing à travers le sport électronique. Quelques exemples :

- Des marques de boisson : Coca-Cola, Monster ou encore Red Bull ;
- Des marques alimentaires : Doritos aux Etats-Unis ou Allô Resto ;
- Des marques automobiles : Audi ou Renault.

« L'e-sport, domaine incontournable pour les marques qui ciblent les 15-35 ans¹⁴⁹. »

En plus des professions classiques comme managers, entraîneurs, journalistes, ... qui se spécialisent, de nouveaux métiers font leur apparition comme *streamer* ou *caster*.

Le métier de joueur professionnel peut également être considéré comme un nouveau métier car il est de plus en plus courant au sein de structures ou de clubs sportifs comme des clubs de football ou de basketball.

¹⁴⁹ SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.15

Les clubs de sport voyant une opportunité dans l'e-sport, certains d'entre eux ont créé une cellule e-sportive au sein de leur organisme.

Certains grands clubs européens ont recruté des joueurs de grandes équipes e-sportives. A l'instar de grandes stars du football, ces joueurs qui représentent les couleurs du club performant aux quatre coins du monde. Un contrat lie les joueurs et le club. Il y a un lien de subordination entre employé et employeur. Nous pouvons citer l'AS Rome qui a recruté trois joueurs de la structure suédoise FNATIC, Schalke 04 qui a déboursé près d'un million d'euros pour l'équipe Elements qui évolue sur League of Legends ou encore le Paris Saint-Germain qui diversifie son offre dans plusieurs jeux.

Connaître le milieu de l'e-sport est une bonne chose que pour y évoluer mais les moyens financiers pour développer un tel projet doivent être présents. Analyser l'environnement, développer une cellule e-sport, recruter et engager des joueurs, pouvoir leur soumettre un contrat de travail et tenir ce projet sur le long-terme nécessite un budget très important.

C'est pourquoi tous les clubs sportifs désireux d'entreprendre le développement de l'e-sport est possible.

En Belgique, les clubs professionnels de football du RSC Anderlecht, du Standard de Liège, du RCS Charleroi et du Royal Excel Mouscron ont chacun recruté un ou plusieurs joueurs pour les faire évoluer sur le jeu FIFA. FIFA étant le jeu de football de référence.

Seule l'équipe de Charleroi a lancé sa structure e-sportive sur un autre jeu en plus de FIFA.

La Pro League, c'est-à-dire l'instance qui gère le football professionnel en Belgique va lancer sa compétition e-sportive dès la saison prochaine.

La Fédération belge de football, l'URBSFA, vient de créer son équipe e-sport. Il s'agit d'une sélection des meilleurs e-gamers belges. Fait historique pour cette équipe : elle a disputé la première rencontre entre deux sélections nationales émanant d'une fédération de football. Le match s'est déroulé le 12 mai 2018 dans les locaux de la Fédération française de football. La Belgique s'est inclinée mais cela promet de belles perspectives concernant l'avenir de l'e-sport noir-jaune-rouge.

Malheureusement, l'e-sport n'est pas reconnu dans notre pays. Socialement, il est vu comme un divertissement pratiqué par des jeunes déconnectés de la réalité du monde.

Politiquement, l'e-sport a été débattu en bref lors de réunions de commissions mais rien de plus.

Il n'y a donc aucune reconnaissance officielle malgré que le phénomène se développe petit à petit dans notre pays.

Outre l'aspect financier qui est important pour construire un projet e-sportif, le fait d'être reconnu par une législation spécifique permettra de cadrer les activités et d'éviter d'éventuels abus.

Les Etats-Unis, en 2013, ont reconnu les joueurs de League of Legends comme de véritables athlètes.

Dernièrement, fin de l'année 2016, c'est la France qui a légiféré l'e-sport.

Au travers de la Loi pour une République numérique, un des points concerne l'organisation de compétitions de jeux vidéo et le statut du joueur professionnel.

Un cadre juridique a été défini ce qui permet à certaines instances d'être reconnues comme une organisation e-sportive et peuvent recruter des joueurs sous contrat, eux-mêmes reconnus.

Les clubs belges qui ont engagés les joueurs doivent donc jouer avec la législation actuelle.

Les joueurs engagés avec un contrat de travail ont une relation de subordination avec leur employeur. Cela veut dire que les joueurs possèdent une sécurité vis-à-vis de l'employeur.

L'employeur est lui aussi couvert par certaines obligations que l'employé doit satisfaire.

Un joueur peut être un employé temps plein ou engagé comme un étudiant. En tant qu'étudiant, il doit répondre de son occupation de jour, c'est-à-dire être étudiant auprès d'une école reconnue et ne pas dépasser l'âge limite.

Il sera couvert contractuellement puisque le contrat d'étudiant est une subdivision de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail.

Si le club ne dispose pas de fonds pour lancer l'e-sport, il peut se référer à d'autres types de statut. C'est-à-dire qu'il pourrait se tourner vers un joueur ayant le statut d'indépendant.

Il existe différentes formes d'indépendance :

- Par une personne à titre principal ;
- En complémentaire, en plus de son activité principale pour le compte d'un employeur ;
- En flexi-job, la personne travaille en 4/5^{ème} pour le compte d'un premier employeur ;
- En contrat d'étudiant-entrepreneur pour les personnes ayant le statut d'étudiant.

La caractéristique de l'indépendance est qu'il n'y a pas de relation de travail.

Le travailleur est libre de faire ce qu'il souhaite, il planifie son horaire à sa guise.

Bien évidemment, il doit arriver à certains résultats. Il doit prêter de manière sérieuse et il devra tout mettre en œuvre pour assurer, de manière optimale, sa prestation.

L'indépendant a l'obligation de contracter une caisse d'assurance et de payer des cotisations sociales tous les trois mois. En plus de ces obligations, il dispose de certains droits. S'il est en ordre de cotisations, il bénéficiera de certaines garanties en cas de soucis.

Dans le cadre de cette relation de travail, le plus intéressant pour un club ne disposant pas d'une trésorerie nécessaire que pour assurer la pérennité d'un tel projet, c'est de faire appel à un étudiant-entrepreneur.

Pourquoi un étudiant-entrepreneur et pas un indépendant à titre principal ou complémentaire ?

Car le profil du e-gamer et du fan d'e-sport est atypique. L'une des seules études consacrées au profil économique des fans souligne les traits qui différencient les fans d'e-sport de l'internaute moyen : ils ont des revenus plus importants, réalisent davantage d'achats à partir de leur téléphone mobile et dépensent davantage en matériel informatique¹⁵⁰.

De plus, les meilleures performances pour un e-gamer sont réalisées entre l'âge de 18 et 22 ans. C'est pourquoi s'attacher les services d'un jeune est un plus.

Cela peut être une bonne solution pour un club de plus petite envergure.

C'est le cas certains clubs qui ont connu des succès passés comme l'Union Saint-Gilloise, le RFC Liège, le RWD Molenbeek ou encore la RAAL. Ces clubs qui évoluent maintenant dans des divisions inférieures. Afin de faire connaître le club auprès des jeunes, le recrutement d'un e-gamer étudiant-entrepreneur peut être chose intéressante. Les jeunes pourront se reconnaître au travers du joueur et apprendre à connaître le club. La connaissance du club via le sport électronique pourrait faire naître de nouveaux supporters pour l'activité principale c'est-à-dire le football traditionnel. Le but est de conquérir et de fidéliser un nouveau public à moindre frais.

¹⁵⁰ Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.25

Dans une vision idéaliste où l'e-sport serait reconnu comme une discipline propre voire un sport comme cela peut l'être en Corée du Sud, le contrat le plus intéressant serait le contrat du sportif rémunéré. L'e-gamer est alors considéré comme un sportif pratiquant le football, le basketball, le volleyball ou le cyclisme. Un contrat propre devra voir le jour. Il serait adapté de la loi du 03 juillet 1978 relative au contrat de travail mais aussi de la loi du 24 février 1978 sur le sportif rémunéré. Il comprendrait aussi les caractéristiques de l'e-sport.

Le contrat du sportif rémunéré est basé sur la loi du contrat de travail. Il y a donc une relation de travail entre un employeur et un employé. Il apporte les sécurités d'un contrat classique vu que les obligations entre les deux parties y sont reprises.

La rémunération quant à elle sera protégée sur base de la loi du 12 juin 1965.

Cela garanti à l'employé d'obtenir sa rémunération et empêche l'employeur de modifier les clauses du contrat sous peine de nullité.

Une des caractéristiques du sportif rémunéré est qu'il est reconnu comme tel si son salaire dépasse un certain seuil annuel. Ce seuil est retranscrit dans une CCT. Le seuil pour la période du 1^{er} juillet 2017 au 30 juin 2018 est de 10 200 euros. S'il gagne le double, c'est-à-dire 20 400 euros par an, il est considéré comme un sportif rémunéré temps plein.

Le lien avec les salaires présumés de l'e-sport peut être fait.

Les quelques chiffres annoncés sans vérification précise montrent des sommes avoisinant le salaire de certains footballeurs professionnels.

Un e-gamer, par la pratique de son sport, peut subir des blessures que ce soit aux coudes, aux mains ou encore aux poignets. Il est donc sujet à des troubles musculosquelettiques et il faut aussi prendre en compte le stress subi lors des compétitions.

L'employeur doit tout mettre en œuvre pour éviter ces différents maux. Il devra étudier la situation dans laquelle se trouvent les joueurs et adapter leur environnement par un suivi adéquat ou par l'investissement dans du matériel ergonomique et ce dans le but d'éliminer les risques.

Les obligations de l'employeur en cette matière sont légiférées dans le Code du bien-être au travail.

Le contrat garanti aussi les droits de l'e-gamer en cas de licenciement car les règles de la loi du 03 juillet 1978 seraient d'application.

Concernant l'âge, le sportif rémunéré sous certaines conditions peut être sous contrat à partir de l'âge de 16 ans. L'âge est un critère important puisque parmi les joueurs et le public, un pourcentage est encore mineur. Il est donc possible de commencer une carrière d'e-gamer professionnel alors que la majorité n'est pas encore atteinte.

Au vu de la nature du métier, le contrat à durée déterminée sera le plus souvent privilégié.

A part le côté physique, l'e-sport ressemble au sport traditionnel et ce en beaucoup de points. Il serait donc intéressant dans un futur proche, que le monde politique mette en place un cadre juridique qui plus est que de plus en plus de structures lancent un projet e-sportif.

L'e-sport est donc un vrai phénomène de société. Dans certains pays, le sport électronique a été reconnu ce qui permet un développement certain. Les structures qui désirent recruter sont reconnues comme des structures e-sportives et les joueurs peuvent en faire leur métier puisqu'ils peuvent signer un contrat de travail avec des garanties.

Les politiques doivent également se rendre compte de l'impact et des retombées socio-économiques si l'e-sport était légiféré. C'est tout un écosystème qui tourne autour du sport électronique : l'attrait des marques, de nouveaux emplois, le développement du tourisme, une approche sociale pour rassembler les jeunes, une forme d'enseignement, ...

Le meilleur scénario que nous puissions imaginer est que le gouvernement belge légifère de manière claire et précise l'e-sport ce qui engendrera un intérêt certains de divers acteurs dont les instances sportives qui trouveront en l'e-sport une nouvelle source de revenus et un nouveau public. De plus, être reconnu comme discipline par le monde politique serait une bonne chose pour les subsides possibles. Cet argent pourrait aider les petites structures ou les clubs sportifs, notamment ceux qui n'évoluent pas à un niveau professionnel, à lancer un vrai projet e-sportif.

SOURCES - BIBLIOGRAPHIE - WEBOGRAPHIE

BOUDOT, M., FAURE-ABBAD, « La qualification juridique de l'e-sport », Les enjeux juridiques de l'e-sport, coll. Centre de droit du sport, p.23

SPORTSTRATEGIES, Le spécialiste du marketing sportif, 30 janv. - 05 février 2017, n°495, p.15

Jurisport, La revue juridique et économique du sport, avril 2018, n°185, p.25

Place des Doyens, 1 bte L2.01.04, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique <https://uclouvain.be/fr/facultes/espo/est>

