



Septembre 2019

L'eSport : quels nouveaux enjeux pour la conformité ?

Etienne ADAM et Maëlle THIEBAUT, consultants CEIS

Sous la direction de Jean-Jacques BRUN, directeur, management des risques

Les notes σ stratégiques

L'INTELLIGENCE
DE LA DECISION

LES NOTES STRATEGIQUES

Notes d'étude et d'analyse

Les auteurs souhaitent remercier l'ensemble des experts rencontrés au cours de cette étude. Les idées et opinions exprimées dans ce document n'engagent que les auteurs et ne reflètent pas nécessairement la position de CEIS ou des experts rencontrés.

Table des matières

Préface.....	4
1. Un nouveau <i>sport-business</i>	5
2. Les risques concernant l'intégrité des compétitions eSport.....	9
2.1. Le match-fixing	10
2.2. Le trucage consenti entre les équipes d'eSport.....	12
2.3. La triche.....	13
2.4. Le dopage	14
3. Les autres risques afférents au secteur du eSport.....	15
3.1. Les risques juridiques et financiers.....	15
3.2. Les risques de gouvernance et les risques opérationnels.....	17
4. Quelle régulation pour ce nouveau secteur économique ?.....	19
4.1. La régulation du eSport en France	19
4.2. La régulation du eSport à l'international	21
Nos offres en matière de conformité.....	23

Préface

La forte pénétration des compétitions d'eSport dans nos sociétés modernes permet aux émotions et aux valeurs du sport de se prolonger dans le monde numérique. Plus qu'un simple prolongement virtuel d'une pratique remontant à l'Antiquité, les jeunes générations investissent un espace tentaculaire afin de recréer du lien par le biais de rencontres – bien réelles - autour de leur passion.

Le monde du sport comme celui des jeux accompagnent ce mouvement en s'investissant dans des championnats et en créant des passerelles entre ces deux espaces -sport et eSport - qui se nourrissent et s'inspirent mutuellement. La notoriété des joueurs et des équipes permet de prolonger la magie des rencontres sportives dans des arènes où s'affrontent des adversaires aux techniques de jeux qui n'ont rien à envier à ce que déploient les joueurs sur les pelouses de stades.

Ces deux mondes, qui évoluent finalement en miroir, sont relativement similaires. Malheureusement, il est à craindre que cette similitude concerne également les côtés sombres qui pourraient parasiter « la glorieuse incertitude du eSport », pour reprendre l'expression consacrée.

En effet, au-delà des risques de manipulation de rencontres, l'eSport peut s'adresser à une population vulnérable en raison du jeune âge de certains joueurs et souffrir d'un manque d'encadrement de cette pratique, en raison même de sa jeunesse.

Il y a ainsi une magnifique opportunité de prolonger cet effet miroir entre sport et eSport pour permettre la croissance vertueuse de cette extension numérique de ce qui nous fait vibrer en lui faisant bénéficier de tout le travail accompli par toutes les parties prenantes – sportives, publiques, économiques - du sport *in real life*. Le sport c'est aussi, et avant tout, du collectif !

Pour reprendre les mots de Pierre de Coubertin, nous voulons croire avec lui que « chaque difficulté rencontrée doit être l'occasion d'un nouveau progrès ».



Gilles Maillet
Directeur de l'Intégrité du Sport

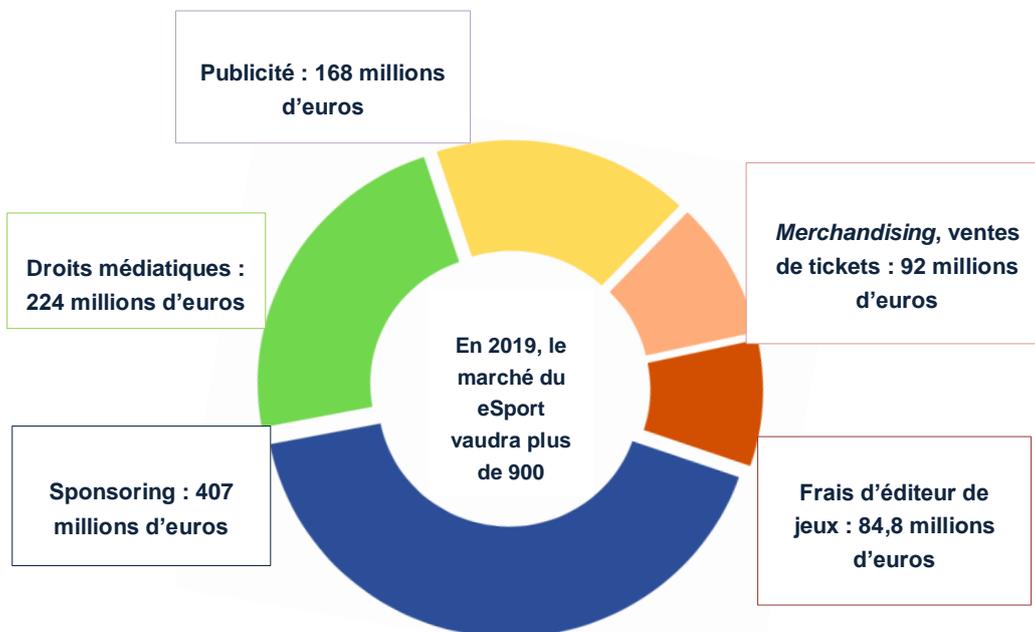
1. Un nouveau *sport-business*

Le sport électronique, communément appelé « eSport », désigne l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de s'affronter par le biais d'un jeu vidéo en ligne, en réseau ou sur console. Différents types de jeux composent l'univers du eSport, allant des jeux de tirs et de combat aux jeux de danse ou de cartes. La pratique professionnelle des jeux vidéo, qui connaît un développement fulgurant, est pleinement concernée par la question de la conformité éthique et financière en raison de son caractère compétitif et de l'importance croissante des enjeux financiers relatifs aux événements « e-sportifs ».

En effet, au même titre que pour les sports traditionnels, les cash prizes à la clé des compétitions, qui peuvent atteindre plusieurs millions de dollars (par exemple, le développeur Epic Games organise une coupe du monde du jeu Fortnite dotée de différentes récompenses totalisant 100 millions de dollars), les intérêts personnels des joueurs ou les bookmakers illégaux peuvent avoir un impact sur l'intégrité de cette nouvelle discipline. Or, le nombre toujours plus élevé de compétitions eSport qui se déroulent dans le monde se nourrit d'audiences également de plus en plus importantes. Le secteur tend, aujourd'hui, à se structurer en tant que véritable pratique sportive et secteur économique intégré.

Une problématique majeure est donc celle de l'intégrité du secteur et de ses acteurs, nécessaire pour la pérennité de son développement.

Par ailleurs, des multinationales comme Ford ou Coca-Cola (qualifiées de « non-endémiques » car n'étant pas originellement liées au eSport) ont commencé à développer des partenariats avec l'industrie du jeu vidéo, les équipes ou les joueurs eSport, ainsi que les organisateurs de compétitions. Ce phénomène touche la France, avec de grandes entreprises provenant de tous les secteurs d'activité, telles que SNCF (qui a lancé sa « Team Loco » en 2017), EDF, Airbus (sponsor d'une équipe eSport féminine), Renault ou Orange (partenaire de la Team Vitality, une des meilleures équipes françaises). Selon le cabinet Newzoo, fournisseur d'analyses de jeux vidéo et d'eSport, la croissance de l'audience du eSport, estimée annuellement à 20%, permettra au marché de peser plus d'un milliard de dollars - environ 980 millions d'euros - d'ici 2020, voire fin 2019. Le cabinet précise que 82% du marché, soit près de 800 millions d'euros, proviendront des droits médiatiques, de la publicité et du sponsoring.



Les entreprises ne sont pas les seules à s'intéresser à cette nouvelle discipline sportive, puisque les clubs de « sports traditionnels » se sont également lancés dans l'aventure. Ainsi, de grands clubs de football, à l'exemple du Paris Saint-Germain ou de l'Ajax FC, disposent de leurs propres teams. Les équipes eSport de clubs traditionnels sont généralement dédiées au jeu vidéo correspondant à la discipline du club, mais pas toujours : l'équipe Schalke 04 Esports (du club de football allemand éponyme) participe à des compétitions FIFA (jeu de football), mais également à des compétitions League of Legends (arène de bataille). Le PSG eSports participe quant à lui à des compétitions FIFA (football), Rocket League (course), Dota 2, Mobile Legends et Brawl Stars (jeux d'arène).

Alors que le Comité olympique a convenu en 2017 que « les eSports de compétition pourraient être considérés comme une activité sportive » (l'eSport aura d'ailleurs ses propres médaillés lors des Jeux d'Asie du Sud-Est 2019, équivalents régionaux des Jeux Olympiques), cette discipline entend devenir une véritable « activité physique », nécessitant des entraînements, des coachs, des équipes soudées de joueurs ayant des rôles bien définis et un esprit sportif intégrant le fair-play, la compétition et le plaisir.

Afin d'accompagner cette tendance, le Centre de ressources, d'expertise et de performance sportive (CREPS) de Poitiers a lancé en avril un dispositif d'accueil pour les structures eSport. L'établissement propose ainsi d'héberger des équipes de joueurs pendant une semaine. Ceux-ci bénéficient d'un entraînement physique en plus de séances collectives d'entraînement sur ordinateur.

En France, selon les chiffres de l'association France Esports, la discipline compterait plus de 5 millions de « consommateurs » (spectateurs) pour plus de 2 millions de pratiquants (professionnels ou amateurs). Toujours selon l'association, la discipline est majoritairement pratiquée et suivie par des hommes (72%), âgés pour l'essentiel entre 25 et 50 ans (60%). Au

niveau mondial, l'eSport compterait, selon les analyses, entre 200 et 400 millions de consommateurs.

Le cabinet de conseil en stratégie CMI indique, à titre de comparaison avec les sports traditionnels, que la finale de l'Euro 2016 de football a rassemblé 20 millions de spectateurs, alors que le championnat de League of Legends 2017 a été suivi par près de 60 millions de personnes, notamment grâce à des retransmissions sur grand écran ou sur des plateformes de partage. La finale du championnat du monde de Dota 2, qui s'est déroulée en septembre 2018 à Vancouver, a réuni 20 000 spectateurs dans un stade et près de 15 millions de spectateurs par le biais des plateformes de *live streaming*. Ces quelques chiffres donnent un aperçu du potentiel économique que représente cette nouvelle discipline, rassemblant les foules d'autant plus facilement qu'une présence physique n'est pas nécessaire pour participer à un événement.

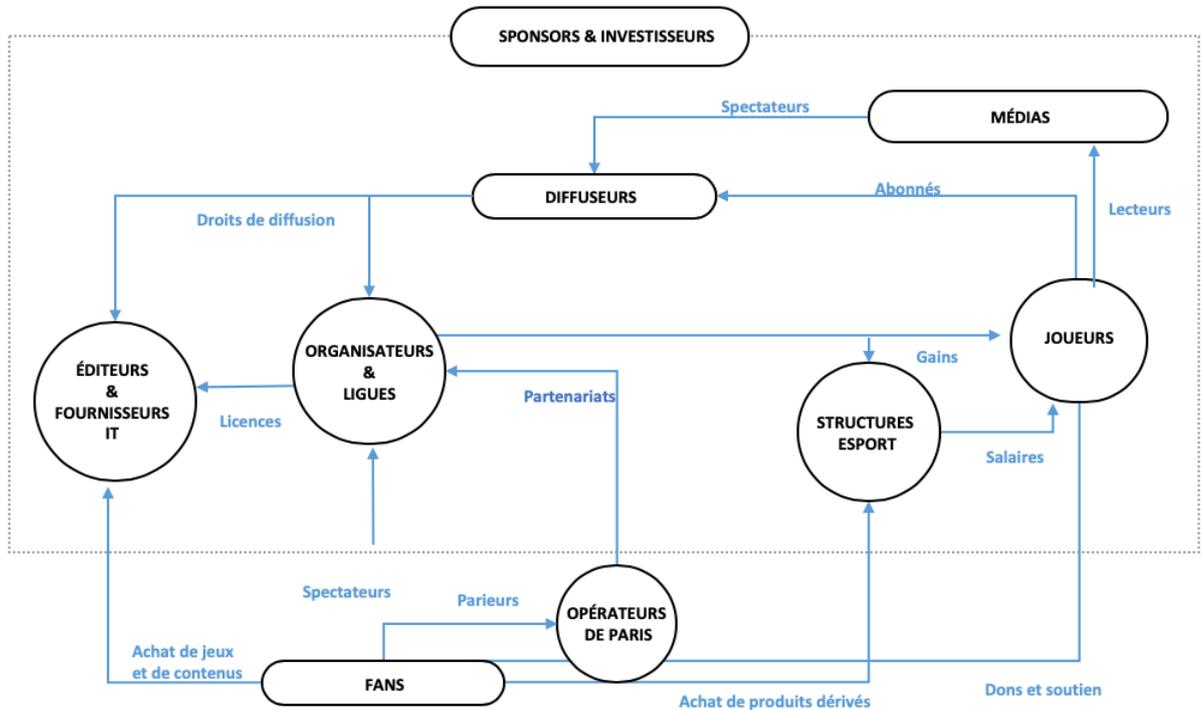
Au sujet de la manne économique que représente l'eSport, notons que le Groupe Ionis - spécialisé dans le rachat et la création d'établissements dans le secteur de l'enseignement supérieur - a lancé « XP » en novembre 2018, une école qui proposera des formations liées à l'eSport. Les formations, qui seront dispensées à Paris, Lille et Lyon, s'appuieront sur des partenariats et des collaborations avec l'industrie du jeu vidéo, notamment avec Ubisoft. Cette nouveauté qu'est la formation des joueurs eSport acte de l'importance économique du secteur, dont les parties prenantes seront de plus en plus spécialisées et convoitées selon leurs compétences.

Concernant sa régulation, l'eSport a une particularité : il n'est pas régi par un corpus de règles unique. Chaque compétition, chaque jeu, chaque ligue et chaque organisation dispose de sa propre réglementation. Les problématiques concernant l'intégrité des compétitions sont donc multiples, alors que les actes frauduleux semblent survenir de plus en plus fréquemment.

L'écosystème de l'eSport est donc complexe : de nombreux types d'acteurs entretiennent des relations commerciales, d'influence et de partenariat qui forment un environnement dense et évolutif. Une représentation graphique et synthétique du secteur eSport français permet d'illustrer les liens entre les différents acteurs de cette nouvelle discipline.

Représentation de l'écosystème

(Source : CEIS)



2. Les risques concernant l'intégrité des compétitions eSport

Les principales atteintes à l'intégrité de la discipline sont la triche, le dopage et le trucage de match. La possibilité de parier sur des compétitions eSport (sur les résultats, les événements survenant au cours des parties, skins, etc.), tout comme les enjeux financiers à la clé des compétitions, induisent également de possibles risques concernant la probité de la discipline.

Bien que des corpus réglementaires et législatifs prennent forme au fur et à mesure du développement du secteur, ces différents risques font peser de lourdes menaces sur l'honorabilité et, in fine, l'attrait des compétitions eSport.

La croissance du secteur eSport intéresse tout particulièrement les opérateurs de jeux d'argent, voyant dans ce nouveau sport une opportunité sans pareille pour doper leurs revenus.

Selon le magazine Business Insider, les paris sur l'eSport ont pris une réelle importance avec l'apparition au sein du jeu Counter-Strike « d'articles cosmétiques » nommés skins et destinés à enrichir l'apparence des artefacts virtuels ou des objets qu'ils utilisent. Ceux-ci ont motivé la pratique du *skin betting*, les joueurs effectuant des paris sur l'issue des parties avec ces articles comme « monnaie d'échange ». Cette habitude fait entrer en jeu des sommes réelles plus ou moins importantes : un revêtement pour une arme à feu dans le jeu Counter Strike peut valoir entre 3 et 1500 euros, voire même des dizaines de milliers d'euros dans le cas de skins de collection.

Par ailleurs, les paris traditionnels ont également trouvé leur place au sein du secteur, complétant ainsi la gamme des possibles pour les parieurs.

Le marché des paris s'est ainsi développé en parallèle des compétitions de jeux vidéo : un rapport co-rédigé par Narus (éditeur de logiciels) et le cabinet Eilers&Krejci, indique que le marché des paris (en argent réel et en skins) devrait passer de 5,5 milliards de dollars en 2016 (environ 4,8 milliards d'euros) à près de 13 milliards de dollars en 2020 (11,6 milliards d'euros) pour 6,5 millions de parieurs.

Les fournisseurs de données sportives comme Sportradar se sont donc naturellement positionnés sur ce marché. Par ailleurs, des opérateurs de paris comme Unikrn ont développé des solutions permettant de parier sur des matchs diffusés en direct sur les plateformes de streaming dédiées, à l'exemple de Switch.

2.1. Le match-fixing

De la même manière que pour les matchs de football ou de tennis, les compétitions eSport peuvent faire l'objet de *match fixing* (trucage de match).

Attirés par des pots-de-vin potentiellement plus élevés que les récompenses à la clé de certaines compétitions, les joueurs se trouvent parfois confrontés à des propositions de trucage de match : un entremetteur, le plus souvent lié à des réseaux criminels, mais qui peut également être le coach d'une équipe eSport, propose de l'argent à un joueur pour truquer ou perdre un match, généralement dans le but d'amasser des gains grâce à des paris *de facto* gagnants.

Un des exemples les plus marquants de *match fixing* est probablement la chute du champion sud-coréen Lee « Life » Seung-Hyun en 2016 : celui-ci a été reconnu coupable par le bureau du procureur de Changwon d'avoir accepté de perdre des matchs de la KeSPA Cup (événement eSports annuel organisé par KeSPA, l'association coréenne des sports électroniques) pour un montant total de 70 millions de wons, soit près de 55 000 euros.

Plus récemment, en avril 2019, quatre joueurs de l'équipe chinoise Rogue Warriors ont été suspendus 18 mois pour match-fixing, et ne pourront donc pas disputer la LoL Development League (LDL), ligue secondaire chinoise du jeu League of Legends.

La raison principale de cette fraude est l'enjeu financier : alors que la compétition concernée pouvait rapporter au vainqueur 9 000 euros, le simple fait de perdre deux matchs permettait d'empocher plus de 6 fois le montant de la récompense ! Arrêté en janvier 2016, il a été condamné à une peine de 18 mois de prison avec sursis, une suspension de trois ans assortis d'une amende égale aux sommes qu'il a perçues illégalement. L'enquête a par ailleurs démontré que le joueur avait été approché par un réseau criminel organisé, onze intermédiaires (courtiers, bookmakers, commanditaires) étant impliqués.

Le *match fixing* est également lié aux paris eSport, qui peuvent être divisés en trois catégories : les paris avec argent réel, les paris avec crypto-monnaies et les paris avec cosmétiques de jeu (skin betting). Selon le cabinet Eilers & Krejcik, société de conseil spécialisée dans l'industrie des

jeux virtuels et des jeux d'argent, les opérateurs de paris pourraient générer près de 1,8 milliard de dollars en revenus grâce aux paris eSport. Ainsi, plusieurs opérateurs se sont déjà positionnés sur ce segment, tels que Pinnacle, Betway, William Hill, Unibet ou encore MrGreen.

Les paris peuvent porter sur différents éléments des jeux et on peut distinguer les *match bets*, qui concernent la victoire à l'issue d'une partie, les *outright bets*, qui correspondent aux paris sur l'issue d'un tournoi, les *handicap bets*, qui permettent de donner des objectifs par avance à une équipe ou à un joueur qui sont nettement inférieur à l'autre et d'intégrer ces valeurs au pari, et les *special bets*, qui autorisent les parieurs à miser sur des événements décorrélés des rencontres, par exemple le nombre de fois où une équipe jouera en rouge ou en bleu .

Ainsi, des compétitions populaires telles que Counter-Strike : Global Offensive, League of Legends ou Overwatch ont fait l'objet de polémiques concernant des matchs truqués. Par ailleurs, 78% des professionnels interrogés par l'enquête « 2018 Esport Survey », réalisée par le cabinet Foley & Lardner, estiment que le match-fixing est la principale menace pesant sur l'intégrité du eSport .

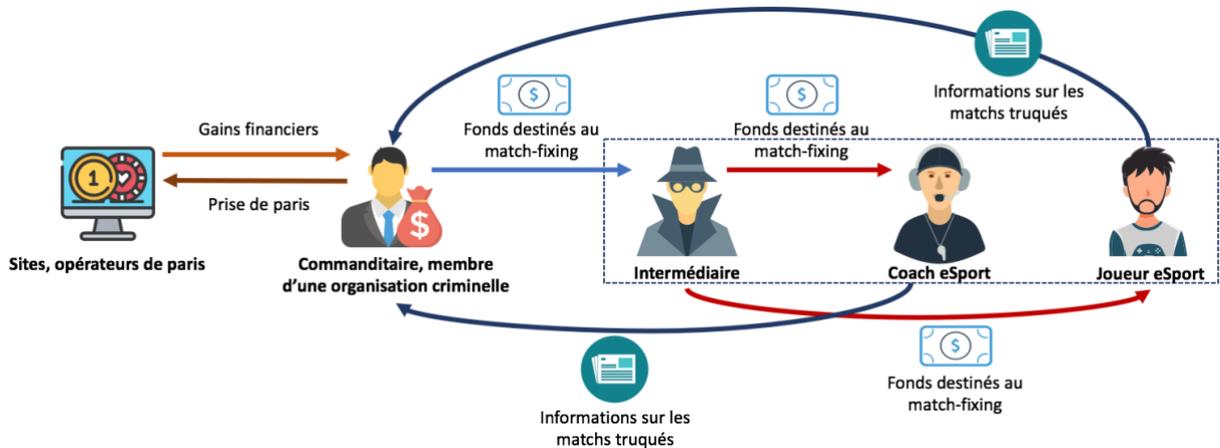
Pour illustrer ce risque, il est utile de prendre l'exemple d'Alexi « Solo » Berezin : joueur professionnel du jeu Dota 2 : celui-ci peut toujours participer à des compétitions organisées par Valve (studio de développement de jeux vidéo qui opère également en tant qu'organisateur de championnats eSport) malgré son implication avérée dans une affaire de match-fixing (le joueur avait en effet délibérément parié contre sa propre équipe).

Ceci est dû au fait que la réglementation des compétitions de Valve (la compétition en cause était organisée par Star Ladder) ne précisait pas de manière explicite que les joueurs n'avaient pas le droit de parier contre eux-mêmes. Suite à cette affaire, l'éditeur a publié de nouvelles règles mais n'a pas pu sanctionner le joueur pour un délit qui n'était pas répertorié comme tel de manière concrète.

Les joueurs peuvent donc user de leur bonne connaissance du secteur de l'eSport et des compétitions pour contourner les interdits. Solo n'a finalement pas touché les 322 euros qu'il aurait pu tirer de ses paris mais il est à l'origine d'une expression utilisée par les joueurs eSport qui emploient le nombre « 322 » pour qualifier un mauvais jeu susceptible d'être une preuve de corruption du joueur.

Représentation d'un processus de *match fixing*

(Source : CEIS, d'après Invisioncic.com)



2.2. Le trucage consenti entre les équipes d'eSport

La possibilité d'arrangement à l'amiable entre les joueurs ou les équipes, comme il en existe dans les sports conventionnels, est également un élément de nature à affaiblir l'intégrité de l'eSport.

De plus, le modèle économique actuel de la discipline offre un terrain plutôt propice à ce risque lié à des objectifs purement mercantiles.

En effet, et à l'instar du tennis, peu de joueurs peuvent réellement vivre des compétitions de jeux vidéo, les revenus d'un salaire stable ou du soutien d'un sponsor étant réservés aux meilleurs d'entre eux. Les dotations de compétitions sont réservées aux vainqueurs ou à ceux qui se hissent sur le podium alors que les manipulations de rencontres, notamment liées à des paris truqués, peuvent rapporter financièrement bien plus qu'une place honorable.

2.3. La triche

Les joueurs, qui sont souvent de jeunes individus peu sensibilisés aux questions réputationnelles et judiciaires que des manquements aux règles sont susceptibles d'entraîner, peuvent également être amenés à tricher. Cette pratique se rapproche plus, selon le magazine Law in Sport, d'un « e-dopage » que d'une triche au sens propre puisque le but est d'obtenir un avantage sur l'adversaire plus que de contourner des interdits. Quelques exemples de tricheries ou de canaux de triches possibles dans le monde du eSport peuvent être donnés :

- En octobre 2018, un joueur professionnel de l'équipe américaine OpTic, Nikhil "forsaken" Kumawat, a été surpris en pleine triche, avec l'utilisation d'un programme non-autorisé en tâche de fond au cours des finales des eXTREMESLAND 2018 Asie, une compétition en direct dotée d'un *cash prize* de 100 000 dollars.
- Les programmes de triche, à l'image des Bots régulièrement démantelés dans le Poker en ligne, permettent différentes actions au cours des parties et sont spécifiques aux différents types de jeux (de guerre, de stratégie, de tir, etc.). Le magazine Next Impact s'est intéressé aux « Aimbots », programmes qui permettent de viser les ennemis de manière automatique, les « Wallhacks », qui permettent de voir les adversaires à travers les obstacles, les « Maphacks », qui réduisent les nuisances visuelles comme les brouillards ou les fumigènes.
- Shadow Hive est une plateforme sociale destinée aux joueurs de jeux vidéo qui permet aux joueurs de communiquer entre eux pendant les parties, mais qui pourrait aussi leur permettre de développer des stratagèmes de triche.
- Des possibilités telles que le partage d'écran entre 2 joueurs (permettant à l'un de voir l'écran de son coéquipier en temps réel), ou celle de prendre le contrôle d'un ordinateur d'un coéquipier, pourraient contrevenir aux règles de certaines compétitions.
- En décembre 2017, un joueur professionnel de l'équipe américaine des Philadelphia Fusion a été suspendu pour « *power leveling* », pratique qui consiste à se connecter au compte d'un autre joueur contre rémunération, soit pour le faire monter en niveau ou soit pour jouer en compétition en ligne à sa place.

Cette pratique peut être rapprochée de l'usurpation d'identité, qui est punie, en France, d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende si elle est réalisée par une personne physique (Article 226-4-1 du Code pénal).

2.4. Le dopage

La prise de substances médicamenteuses destinées à augmenter certaines capacités, notamment de concentration et de réaction, est un problème reconnu dans l'eSport. L'usage de l'Adderall, un médicament qui a des effets comparables à l'amphétamine, est significatif au sein des joueurs. Ainsi, en 2015, Semphis, un joueur de CS:GO de l'équipe Cloud9, a déclaré que son équipe comme toutes celles de l'ESL One Katowice étaient dopées à l'Adderall .

Néanmoins, en plus du problème sanitaire soulevé par la prise non-prescrite de cette molécule, cette drogue peut être au cœur de problèmes de gestion interne des équipes. Ainsi, le média Connect Sport rapporte qu'un membre de l'équipe de gestion d'une team a été témoin d'un cas de « chantage à l'Adderall » : les joueurs, voyant leurs compétiteurs recourir à ce médicament, auraient menacé la structure qui les employait de rejoindre une autre équipe si celle-ci ne leur en fournissait pas.

Suite à la déclaration de Semphis, l'Electronic Sports League a développé un partenariat avec l'Agence Mondiale Antidopage de manière à prévenir ce fléau. La FIFA a quant à elle établi des contrôles anti-dopage entre les matchs de ses tournois en ligne. Néanmoins, les contrôles anti-dopage ne sont pas encore la norme pour toutes les compétitions eSport, ce qui laisse la possibilité à certains joueurs d'y participer en recourant à ces stimulants.

3. Les autres risques afférents au secteur du eSport

3.1. Les risques juridiques et financiers

Notons qu'avant 2016, les compétitions d'eSport étaient assimilées à une loterie et étaient par conséquent interdites par l'article L.322-1 du Code de sécurité intérieure.

Les individus ou entités désirant se lancer dans le secteur eSport doivent en premier lieu faire le choix de la structure juridique adéquate pour la pérennité de leur activité. L'embauche de joueurs par une structure est par ailleurs, depuis le Décret n°2017-872 du 9 mai 2017, encadré par la loi. Les trois seules sociétés françaises actuellement agréées pour employer en CDD des joueurs professionnels sont : Gamers Origin, LDLC Event et l'Olympique lyonnais.

Des sites tels que Droit-esport.com ou le blog de l'avocat Thierry Vallat synthétisent les avantages et inconvénients des différents statuts permettant de s'établir en tant que véritable acteur eSport et de tirer des bénéfices de ce statut.

Dans le cas d'un joueur, opter pour un statut d'entreprise individuelle (assimilée au statut d'auto-entrepreneur depuis la loi Pinel de 2016) a l'avantage de la simplicité, l'individu étant assimilé à la structure juridique.

Ainsi, l'absence d'obligation concernant le capital de départ, la possibilité de prendre des décisions seul pour son entreprise, l'assimilation du compte bancaire de l'entrepreneur avec celui de l'entité et la possibilité de profiter des avantages fiscaux du statut de micro-entreprise permettent ainsi aux jeunes joueurs, dont le chiffre d'affaires encaissé ne dépasse pas un certain seuil (33 100 euros, seuil au-delà duquel l'auto-entrepreneur entre automatiquement dans la catégorie des Sociétés par Actions Simplifiées, SAS), de tirer un bénéfice de leurs victoires éventuelles.

Toutefois, la responsabilité personnelle envers les dettes contractées peut être un risque non-négligeable, les biens individuels pouvant être saisis en cas de défaut de paiement.

La création d'une association à but non-lucratif comprend également des avantages fiscaux, puisqu'elle peut par exemple être exonérée d'impôt sur les sociétés et de TVA. Cependant, le fait de ne pas bénéficier personnellement des éventuels revenus tirés de l'activité de l'association peut constituer un frein au développement professionnel et personnel des joueurs, ceux-ci ne pouvant pas être rémunérés, hormis si un contrat de travail a été établi entre l'individu et l'entité juridique.

Comme le remarque Julien Lopez dans son analyse du cadre juridique de l'eSport, les associations peuvent être le fait de sociétés ou de marques liées au eSport pour structurer leurs équipes, dont les joueurs sont individuellement rémunérés par le biais de contrats de sponsoring.

Enfin, les différents types de sociétés commerciales (SASU, SAS, SARL, etc.) peuvent être des solutions adéquates dans la perspective de développer une véritable activité lucrative.

La protection vis-à-vis du patrimoine personnel et la possibilité de distribution ou d'investissement des bénéfices tirés de l'activité sont des atouts pour toute équipe eSport désireuse de se structurer de manière pérenne. Les autres avantages des sociétés commerciales sont notamment la liberté contractuelle qu'elles permettent, la possibilité de choisir entre l'impôt sur les sociétés ou sur le revenu et l'absence de cotisations sociales sur les dividendes perçus (dans le cas d'une SAS).

Néanmoins, des dispositions légales propres aux sociétés commerciales doivent faire l'objet d'une attention particulière. Par exemple, les statuts constitutifs des sociétés commerciales doivent être conçus de manière à prévenir de possibles conflits sociaux en son sein et la responsabilité limitée aux apports peut se voir réfuter en cas de faute de gestion avérée.

Le choix de la bonne structure juridique est ainsi fondamental pour réussir une entrée assurée et un développement pérenne dans le monde du eSport professionnel, dont les subtilités et les cadres peuvent parfois paraître flous pour les non-initiés.

Notons que le statut d'agent sportif (défini par l'article L. 222-7 du code du sport), commun dans les sports traditionnels, n'est pas encore de mise pour l'eSport étant donné que cette discipline n'est pas encore officiellement reconnue comme « sport » à part entière.

3.2. Les risques de gouvernance et les risques opérationnels

De manière synthétique, les risques de gouvernance peuvent être assimilés à ceux que l'on retrouve dans la gestion d'une entreprise traditionnelle.

Ainsi, l'honorabilité d'un gérant, d'un capitaine ou d'un joueur, la garantie de revenus suffisants (de manière à fidéliser les joueurs) ou encore la détention multiple d'équipes eSport par un même investisseur sont autant d'enjeux pour la bonne gestion et l'assurance d'une entité économique viable.

L'exemple de l'équipe Invasion eSport illustre de manière pertinente un cas de risque financier : alors que l'entité est « sortie de nulle part » en 2013, en recrutant de grands noms de la scène eSport, des soupçons sont apparus concernant la possibilité d'une fraude fiscale. Si le délit n'a jamais été prouvé, ces rumeurs ont néanmoins atteint la réputation de la structure. Par ailleurs, la plupart des joueurs phares en sont finalement partis après des litiges concernant le versement des récompenses gagnées et de leur salaire.

Au titre de la gestion d'équipe, l'Agence française du jeu vidéo (AFJV) a notamment fait la promotion de la plateforme digitale Esport Management, qui permet de gérer une team eSport, qu'elle soit du niveau amateur, semi-professionnel ou professionnel. Prenant en compte les budgets, les stratégies, les entraînements et la communication d'équipe, cette plateforme peut être un outil utile pour tout nouvel arrivant dans le secteur, qu'il s'agisse d'un joueur ou d'une équipe.

Les risques opérationnels, résultant d'erreurs ou de procédures défectueuses, affectent quant à eux directement l'organisation d'une rencontre ou d'un tournoi. Ainsi, le fait de prendre en flagrant délit de triche un participant ou d'être l'objet d'une cyber-attaque lors de rencontres (visant au vol de données stratégiques sur une structure ou des joueurs) peuvent participer à la perte d'attrait d'une compétition, voire à son annulation pure et simple, et engendrer des pertes financières et d'image de marque.

Sur un autre registre, indiquons qu'une attaque informatique a eu lieu en janvier 2019 lors du Colmar eSport Show. Vialis, l'opérateur en charge du réseau de l'événement, a subi un déni de service (DDoS), rendant son réseau indisponible en début de soirée sur les villes de Colmar, Ingersheim, Turckheim, Sundhoffen et Horbourg-Wihr. Les compétitions au programme du Colmar eSport Show n'ont donc pas pu se dérouler correctement, l'une d'entre elles ayant même été annulée.

Soulignons également un bug découvert en 2018 sur la plateforme EA Origin qui permettait de récupérer les identifiants de connexion des utilisateurs et de prendre le contrôle de leur compte. Enfin, les réseaux wifi des événements et des compétitions représentent aussi de véritables opportunités pour des hackers.

Typologie synthétique des risques afférents au secteur eSport

(Source : CEIS)



4. Quelle régulation pour ce nouveau secteur économique ?

CEIS accompagne depuis de nombreuses années des acteurs du sport et du monde des paris dans les problématiques liées à l'intégrité des rencontres sportives, en lien ou non avec les paris sportifs. Que ce soit au travers d'un observatoire des faits de corruptions avérés dans des rencontres sportives se déroulant tout autour du globe (du sport universitaire américain au cricket indien en passant par les Divisions 2 européennes) ou de recommandations à destination des acteurs du sport et des paris sportifs, les équipes de CEIS bénéficient d'une expertise à 360 ° sur les risques associés à l'intégrité du sport et sur les vecteurs d'actions de la corruption (financiers, politiques, mafieux, etc.).

Aujourd'hui, une tendance de fond semble aller dans le sens d'une prise de conscience de tous les acteurs concernés.

4.1. La régulation du eSport en France

Les différents risques évoqués précédemment, notamment ceux concernant le marché des paris, ont amené des pays disposant d'une législation spécifique aux jeux d'argent en ligne à autoriser les paris sur l'eSport, comme le Royaume-Uni, l'Espagne ou l'Italie. En France, aucun opérateur dûment agréé par l'ARJEL n'opère actuellement de paris eSport, mais cela est nécessairement destiné à évoluer.

En effet, de nombreux sites de paris étrangers sont accessibles aux parieurs français, soit directement comme Buff.bet, soit par l'intermédiaire d'autres sites, comme Pinnacle, qui nécessitent l'entremise d'un broker pour pouvoir placer un pari. Par ailleurs, des sites spécialisés tels que Parier-esport.com indiquent aux parieurs français différentes façons de contourner la législation en vigueur, comme l'utilisation d'un porte-monnaie électronique (Neteller ou Skrill par exemple), pour éviter de passer par le système bancaire traditionnel et contrôlé.

Plusieurs associations ont néanmoins joué un rôle important pour faire passer l'eSport du statut de loisir à celui d'activité économique, nécessitant donc une régulation étatique.

Dans l'Hexagone, la création de l'association France Esports en avril 2016 a participé à la prise en compte par les pouvoirs publics des enjeux sociaux et financiers que représente l'eSport et de la nécessité de réguler ce secteur.

Se donnant « pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration et de communication fédérée », l'association joue un rôle d'intermédiaire entre la société civile et les autorités, permettant à tous les acteurs de l'eSport de bénéficier d'une représentation auprès des instances gouvernementales. Ses membres fondateurs comprennent notamment le Syndicat National du Jeu Vidéo, l'association Futurolan, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs et des sociétés privées telles que Turtle Entertainment France ou Alt Tab Productions.

En France, le cadre juridique pour l'eSport se résume essentiellement à la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique et le décret n°871 du 9 mai 2017, qui a établi les bases de la pratique professionnelle du jeu vidéo, avec un encadrement du statut des joueurs pro et l'organisation des compétitions.

Ce texte législatif définit par ailleurs les conditions d'obtention de l'agrément requis pour employer des joueurs professionnels de jeu vidéo et les conditions dans lesquelles un contrat peut être conclu en cours de saison de compétition de jeu vidéo. Ainsi, le contrat liant entreprise ou association d'eSport et joueur professionnel doit être « un contrat à durée déterminée, d'une durée minimale d'un an et maximale de 5 ans et renouvelable indéfiniment, sans délai de carence ».

En février 2019, le ministère des Sports, de l'Économie et l'association France Esports ont lancé les Assises de l'eSport 2019, avec au programme des ateliers de travail sur la structuration de l'éthique et de l'intégrité, la formation et le statut des joueurs pro ou encore l'attractivité et l'organisation des grands événements eSport. Cet événement prend la forme d'un cycle de 5 ateliers thématiques de février à juin 2019 : « Structuration nationale et locale. Éthique et intégrité. » (20 février) ; « Inclusivité » (20 mars) ; « Formation et statut » (18 avril) ; « Développement économique et innovation » (27 mai) ; « Attractivité et organisation des grands événements internationaux » (20 juin).

Par ailleurs, soulignons au titre de la régulation du secteur que le rapport parlementaire concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (réalisé en 2016 par Rudy Salles et Jérôme Durain) préconise, pour accompagner la formation d'une fédération nationale de l'eSport, que les pouvoirs qui seraient dévolus à cette fédération soient d'abord transférés à une commission spécialisée constituée au sein du Comité national olympique du sport français. Ceci a été le cas

de l'équitation ou du triathlon et a permis à ces sports d'avoir leur propre fédération. Si l'association France Esports semble pouvoir correspondre au besoin de représentation du secteur. La création d'une véritable fédération permettrait une réelle homogénéisation à l'échelle nationale des pratiques « eSportives ».

4.2. La régulation du eSport à l'international

L'intégrité du eSport est principalement prise en charge par les fédérations, les organisateurs de compétitions et les éditeurs de jeux vidéo (ce qui correspond au principe d'autorégulation que l'on retrouve dans les sports traditionnels).

Différents pays se sont d'ores et déjà dotés de structures publiques destinées à la régulation du eSport : en Corée du Sud, la régulation est assurée par la Korean e-Sports Association (KeSPA) et le pays dispose de lois qui criminalisent les atteintes à l'intégrité du eSport. Au Royaume-Uni, c'est la British Esports Association (BESA) qui veille au développement et à la promotion de la discipline. La régulation concernant les paris eSport est assurée par l'UK Gambling Commission (UKGC) en prenant comme fondement la régulation des jeux d'argent classiques (licence, supervision, contrôle publicitaire, etc.).

Le monde du eSport comprend également des associations internationales dont les plus importantes peuvent faire l'objet de présentations :

L'impulsion pour le développement homogène de l'intégrité eSport est notamment le fait de l'Esports Integrity Coalition (ESIC), une association à but non-lucratif qui a noué des partenariats avec les principales lagues et organisateurs de compétitions, des régulateurs de jeux d'argent et des opérateurs de paris.

Cette organisation œuvre essentiellement dans la veille, la prévention, la traque et la poursuite de la corruption au sein de l'eSport. La publication de rapport annuels de « Threat assessment », de codes d'éthique et de conduite, de bonnes pratiques en matière de lutte anti-corruption et anti-dopage et de listes de prohibition en font le gardien de l'intégrité du secteur. Elle a également publié un tutoriel anti-corruption en ligne en partenariat avec Sportradar permettant de se familiariser avec les principes de base de la lutte anti-corruption dans l'eSport.

La World Esport Association (WESA) réunit l'Electronic Sport League (ESL ; société organisatrice de tournois internationaux, détenue à plus de 80% par le MODERN TIMES GROUP) et des

structures eSport (organisations, marques, plateformes, équipes) telles que Fnatic, Ninjas in Pyjamas, Optic Gaming ou Splyce. Elle participe à l'unification du monde du eSport en homogénéisant les relations contractuelles entre les joueurs et leurs clubs, quelle que soit leur localisation géographique.

La WESA joue par ailleurs un rôle normatif puisqu'elle peut endosser la fonction d'arbitre et qu'elle a édicté une régulation pour des compétitions eSport. Néanmoins, elle reste limitée dans son action car les compétitions qui ne se placent pas officiellement sous le règlement de la WESA n'entrent pas dans son champ de compétences et ses procédures d'arbitrage d'urgence (ACES Emergency Arbitration) ne sont effectives que pour les rencontres fondées sur des accords y faisant explicitement référence.

L'International Esports Federation (IESF), qui regroupe uniquement des fédérations nationales, a également un rôle d'unification et de régulation du secteur. Se donnant pour objectif de surmonter « les barrières linguistiques, raciales et culturelles » pour faire de l'eSport un sport à part entière, cette entité organise des assemblées générales tout comme un championnat mondial. La structure comptait neuf membres à ses débuts. Elle rassemble désormais 46 nations. En tant que fédération internationale, « elle a pour mission d'organiser des tournois internationaux d'eSport, d'élargir son éventail de nations membres et d'établir des normes pour les arbitres, les joueurs, les certifications, les titres et les compétitions ». Elle dispose de Commissions dédiées aux joueurs et aux arbitres, et a établi un corpus de règles spécifique à ses tournois.

Ainsi, bien que des pratiques frauduleuses telles que le match-fixing (trucage de match) ou la triche apparaissent comme des problèmes majeurs pour le développement de l'eSport, il faut avoir conscience des nombreux efforts de formation, de prévention et de détection que les acteurs institutionnels du secteur mettent en place pour y répondre. Des programmes pédagogiques et des campagnes de sensibilisation se développent afin d'amener les joueurs et les parieurs à préférer la beauté du sport à l'appât du gain.

Nos offres en matière de conformité

CEIS propose différentes solutions destinées à accompagner, assurer et développer les activités eSport des acteurs désireux de prendre part à ce secteur économique en pleine ébullition.

Une expertise dans la sécurité économique couplée à des analyses approfondies et des services de communication à destination du grand public ou des institutions permettront à toute structure intéressée par le eSport de s'y engager sereinement et de sécuriser ses investissements.

Vous êtes...	Nous proposons...
<u>Investisseur, sponsor</u>	<ul style="list-style-type: none">- Enquêtes de conformité (risques financiers, de gouvernance et de réputation)- Observation de l'évolution sectorielle (identification et analyse des opportunités, veille concernant les innovations ou les mouvements des acteurs)
<u>Éditeur de jeux</u>	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation aux risques (intégrité) : dopage, fraude, corruption, triche, etc.- Accompagnement pour la rédaction d'un règlement de bonne conduite / corpus de normes
<u>Législateur</u>	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation / acculturation- Préfiguration d'une autorité de tutelle- Soutien à la création d'un label / d'une certification- Cartographie des risques

<u>Opérateur de paris</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Accompagnement opérationnel (soutien pour la création d'une offre de paris eSport en adéquation avec la législation) - Observation de l'évolution sectorielle
<u>Organisateur de compétition</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisation aux risques (intégrité) : dopage, fraude, corruption, triche etc. - Accompagnement pour la rédaction d'un règlement de bonne conduite / corpus de normes - Enquêtes de conformité sur les équipes participantes et les sponsors
<u>Propriétaire d'équipe</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilisation aux risques (intégrité) : dopage, fraude, corruption, triche etc. - Accompagnement pour la rédaction d'un règlement de bonne conduite / corpus de normes - Audit externe - Enquête de conformité en lien avec l'activité principale des sponsors

Les offres et solutions de CEIS concernant l'intégrité du eSport ont été conçues pour répondre aux problématiques et aux enjeux touchant directement un nouvel entrant, ou inhérents au développement d'une activité eSport déjà établie :

1) Préparation à l'entrée dans le secteur eSport

La préparation à l'entrée en activité grâce à une communication externe (vers des acteurs publics ou privés), une sensibilisation interne (vers les joueurs et le staff). Le cabinet propose notamment des services relatifs à l'établissement d'une cartographie des risques, de mises en place de procédure de contrôle et de gestion des risques.

Par ailleurs, CEIS dispose d'outils de sensibilisation et d'e-learning destinés à former les individus au sujet des risques de corruption, de fraude ou de triche.

2) Vérification de l'intégrité des parties prenantes (partenaires, investisseurs, joueurs, etc.)

CEIS vous accompagne dans le déploiement des activités eSport par des services de conseil stratégique et d'analyse sectorielle. Cette deuxième phase correspond à la conception et la mise en œuvre d'une politique de due diligence idoine et de prestations de renseignement concernant

les personnes morales et physiques avec lesquelles vous envisagez d'entrer en relation. CEIS permet une validation assurée des partenaires, des sponsors, des investisseurs ou des membres d'une équipe (staff ou joueurs) grâce à des enquêtes de conformité et de réputation approfondies.

Des services plus spécifiques comme l'établissement d'un observatoire de l'évolution sectorielle grâce à des outils de veille ou l'accompagnement opérationnel (par exemple : aide à la création d'une offre de paris lorsque l'environnement légal le permet ou mise en relation pour l'organisation de rencontres avec d'autres acteurs du secteur) peuvent être fournis.

3) Conception d'une charte éthique ou d'un code de conduite

Toute entité désireuse de devenir un acteur légitime de l'eSport se doit d'établir une charte éthique ou un code de conduite servant de référence à ses membres.

CEIS dispose d'une expérience en matière de conformité lui permettant de guider et d'enrichir la rédaction de tels documents, nécessaires pour la pérennité de son activité

4) Audit du dispositif de gestion des risques et des processus de contrôle de la conformité

Le développement du projet économique censé découler de la réussite des étapes précédentes doit être contrôlé et mesuré. Ainsi, CEIS propose des services d'audit externe axés sur la conformité, tel que le contrôle des processus d'organisation d'une compétition de manière à s'assurer de leur validité ou de ceux relatifs à la gestion d'une équipe eSport.

L'accompagnement pour l'obtention d'un agrément (nécessaire pour l'emploi de joueurs pro) ou la création d'un label ou d'une certification permettant d'informer le public sur le caractère qualitatif des activités du partenaire fait également partie des services de CEIS.

1. Préparation à l'entrée dans le secteur eSport

2. Vérification de l'intégrité des parties prenantes

3. Conception d'une charte éthique ou d'un code de conduite

4. Audit de gestion des risques et des processus de contrôle de la conformité

Une activité eSport pérenne et assurée



PUBLICATIONS RECENTES

A télécharger sur www.ceis.eu

Les Black Markets francophones. Structure et fonctionnement. Janvier 2019

Fuites de données : gestion de crise, mode d'emploi. Janvier 2019

Blockchain, Enjeux, usages et contraintes pour la Défense. Octobre 2018

Le secteur de la santé face au risque cyber : enjeux, risques, remédiations. Janvier 2018

Sécurité des grands événements sportifs. Janvier 2018

Blockchain : état des lieux et perspectives. Janvier 2018

Guide pratique Sport Compliance : gérer vos risques en toute sérénité. Janvier 2017

Société Anonyme au capital de 150 510 €

SIRET : 414 881 821 00022 - APE : 741 G

Tour Montparnasse – 33, avenue du Maine – BP 36 75 755 - Paris
Cedex 15

Tél. : 01 45 55 00 20 - Fax : 01 45 55 00 60

Tous droits réservés