



PUBLICATION PAR LE PARLEMENT EUROPÉEN D'UN PROJET DE RAPPORT PORTANT SUR LE JEU VIDÉO & L'ESPORT

Le rapport¹, contenant les projets de résolutions sur l'esport et le jeu vidéo, porté par madame Laurence FARRENG, députée Groupe Renew Europe en sa qualité de rapporteur et publié le 26 avril dernier, sera présenté pour discussion et amendements à la Commission de la culture et de l'éducation (CULT) du Parlement Européen le 17 mai prochain avant d'être de nouveau présenté en session plénière pour adoption définitive devant l'ensemble du Parlement.

Le projet, rappelle notamment en préambule :

- l'importance économique de l'écosystème du jeu vidéo, devenu la première industrie culturelle et créative (ICC) au niveau mondial, avec un marché européen quant à lui estimé à 23,3 milliards d'euros en 2020² ;
- les perspectives de son potentiel de croissance illustrées par les performances de la filière, seule ICC à avoir connu une croissance de son chiffre d'affaires pendant la crise du COVID-19³ ;
- que l'industrie du jeu vidéo dispose d'une chaîne de valeur complète basée sur l'innovation et la créativité, réunissant un large éventail de compétences et de savoir-faire mais qu'elle est néanmoins principalement composée de petites et moyennes entreprises (PME);
- l'appartenance de l'esport, non seulement au secteur du jeu vidéo, mais également aux secteurs de la culture, des médias, du sport et comporte des dimensions numériques et concurrentielles spécifiques ;
- la difficulté pour l'écosystème de bénéficier de données, de définitions et de dispositions juridiques harmonisées leur permettant d'exploiter pleinement leur potentiel;
- le caractère privé de l'écosystème du jeu vidéo mais le bénéfice qu'il peut parallèlement tirer des mesures et des incitations financières aux niveaux national et européen ;
- l'utilisation qui est la sienne des technologies de pointe telles que l'IA, les technologies immersives et les espaces virtuels alternatifs tels que les métaverses ;
- le fort potentiel d'utilisation de l'écosystème en matière d'éducation et d'apprentissage continu comme en matière de développement de compétences dans un société toujours plus numérique ;
- les différences marquées entre l'esport et les sports traditionnels en ce qu'ils sont numériques par définition et que l'esport se déroule dans un cadre essentiellement privé, avec les droits de propriété intellectuelle et de concurrence détenus par les éditeurs de jeux ;
- les caractéristiques du secteur de l'esport qui en font une activité de divertissement de masse portée par un petit nombre d'équipes professionnelles, dans un marché quant à lui fortement internationalisé ;

Afin de soumettre à la CULT et au Conseil différentes propositions d'opportunités dans le cadre de la mise en œuvre d'une stratégie européenne adaptée, parmi lesquelles :

¹ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/CULT-PR-731488_EN.pdf

² ISFE, Europe's Video Games Industry, ISFE-EGDF Key Facts, 2021

³ EY, Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis, January 2021





SUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

1. La reconnaissance formelle de la valeur de l'écosystème vidéo-ludique en tant qu'ICC majeure et à fort potentiel de croissance à travers le développement d'une stratégie long-terme du jeu vidéo, intégrant pleinement l'esport;
2. L'augmentation du nombre de coproductions impliquant les acteurs européens afin de viser la création d'un écosystème européen pleinement intégré; Le rôle du programme Creative Europe est par ailleurs salué tout en regrettant le faible montant des financements jusqu'à présent engagés;
3. La nécessité d'identifier et cartographier les acteurs de l'industrie européenne du jeu vidéo ainsi qu'à favoriser la création d'un label « Jeu Vidéo Européen » pour améliorer la découvrabilité et favoriser la diffusion des jeux vidéo créés en Europe ;
4. La création d'un observatoire européen du jeu vidéo en capacité de fournir aux décideurs et parties prenantes du développement du secteur, des données harmonisées, des évaluations et des recommandations ;
5. Le soutien aux studios et catalogues de jeux vidéo européens à travers la stratégie européenne pour le développement culturel et créatif s'appuyant sur la définition, la protection et la valorisation des actifs culturels stratégiques;
6. L'identification de synergies entre le secteur du jeu vidéo et les stratégies d'innovation défendues par CULT, notamment dans le cadre de la recherche sur le métavers ;
7. La reconnaissance du potentiel social et culturel important portés par les jeux vidéo et l'esport dans le développement des rapports sociaux des Européens de tous âges, sexes et origines, y compris les personnes âgées et les personnes en situation de handicap ;
8. La reconnaissance du rôle des jeux vidéo et de l'esport en matière de promotion de l'histoire, de l'identité, du patrimoine, des valeurs et de la diversité à travers des expériences immersives ;
9. Le financement de la mise en place d'une Académie Européenne du Jeu vidéo chargée de la promotion des jeux vidéo, eux-mêmes porteurs des valeurs européennes ;
10. Le soutien à la création d'archives conservant les jeux vidéo européens les plus culturellement significatifs afin d'en préserver le patrimoine ;
11. La reconnaissance de l'utilité potentielle des jeux vidéo comme outils pédagogique de qualité aux services de apprenants, et la nécessité d'un déploiement des jeux vidéo à l'école parallèlement à la sensibilisation des enseignants à une meilleure utilisation des jeux vidéo dans leur pratique d'enseignement;
12. L'importance des formations européennes dédiées aux professionnels du jeu vidéo comme du développement de programmes éducatifs permettant de mener une politique volontariste en faveur de l'égalité et de l'inclusivité dans le secteur ;
13. La reconnaissance du travail effectué par la Pan European Game Information (PEGI) depuis 2003 pour informer les





the pawn
Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

*#Jeux vidéo #Esport
#Legislation #Europe
09/05/2022*

joueurs de jeux vidéo et les parents sur le contenu des jeux vidéo et protéger les mineurs des contenus potentiellement inappropriés ;

SUR L'INDUSTRIE DE L'ESPORT

1. La reconnaissance des différences sectorielles entre l'esport et les sports traditionnels, considérant que les jeux vidéo utilisés appartiennent à des entités privées et sont joués dans un environnement numérique, comme de leurs caractères complémentaires en matière de promotion des valeurs et de partage de compétences, telles que le fair-play, le travail d'équipe, l'antiracisme et l'égalité des sexes ;
2. La mise en place d'une cartographie européenne des acteurs de l'esport aux niveaux local, régional et national, permettant aux européens d'entrer en contact avec des structures de proximité, ainsi que de faciliter l'organisation de compétitions et l'encouragement de l'écosystème esport amateur ;
3. Le développement, en partenariat avec les éditeurs, les clubs et organisateurs de tournois, d'une charte pour promouvoir les valeurs européennes dans les compétitions esports;
4. La possibilité de la création d'un cadre législatif harmonisant le statut d'emploi des joueurs d'esports professionnels ;
5. L'intérêt de la création d'un visa pour les joueurs d'esports professionnels similaires au visa sportif Schengen ;
6. L'adoption par l'Union Européenne d'une approche responsable des jeux vidéo et de l'esport qui viserait à les intégrer dans le cadre d'un mode de vie sain incluant une activité physique ;

À PROPOS DU CABINET THE PAWN

THE PAWN est une société de conseil indépendante, fondée en 2017, spécialiste des industries du jeu vidéo, de l'esport, des technologies immersives et de l'entertainment dont le rôle est de créer de la valeur pour les entreprises et leurs dirigeants actionnaires. Elle intervient autour de 5 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change et Innovation.

The Pawn

Site Internet : <https://thepawn.gg>

contact@thepawn.gg



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 www.thepawn.gg – contact@thepawn.gg