Sport électronique et jeux vidéo

2022/2027(INI) - 10/11/2022 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 560 voix pour, 34 contre et 16 abstentions, une résolution sur le sport électronique et les jeux vidéo.

L'écosystème des jeux vidéo est devenu un secteur de la culture et de la création de premier plan dans le monde entier, avec un marché européen estimé à 23,3 milliards d'euros en 2021. Bien que ces écosystèmes aient connu une forte croissance structurelle, il manque encore les données, les définitions et les cadres juridiques harmonisés nécessaires pour leur permettre d'exploiter pleinement leur potentiel.

Jeux vidéo et sport électronique: défis, possibilités et stratégie européenne

Les députés ont invité la Commission et le Conseil à **reconnaître la valeur de l'écosystème des jeux vidéo** en tant que secteur de la culture et de la création majeur présentant un fort potentiel de croissance et d'innovation. Ils ont appelé à l'élaboration d'une **stratégie européenne cohérente et à long terme** en matière de jeux vidéo, qui devrait bénéficier à tous les acteurs impliqués de manière équitable et adéquate, tout en tenant compte du sport électronique et de la dépendance actuelle aux importations et en s'appuyant sur les stratégies nationales existantes afin de soutenir les acteurs et les jeunes pousses de l'UE dans ces secteurs.

Selon la résolution, la création d'un **secteur européen du jeu vidéo véritablement intégré** nécessitera davantage de productions et de coproductions de jeux vidéo par des acteurs européens. Les députés ont salué le fait que les programmes Europe Créative et Horizon Europe prévoient un financement pour le secteur européen des jeux vidéo, y compris la recherche et l'innovation, par le biais d'appels d'offres spécifiques présentant une valeur ajoutée européenne.

Les députés ont toutefois regretté le **faible montant des financements** engagés jusqu'à présent, et le fait que les critères d'éligibilité ne soient pas toujours adaptés aux besoins du secteur, notamment des PME. Ils ont appelé, à cet égard, à un soutien et à des investissements accrus dans la recherche et le développement (R&D) et la formation, afin de maximiser les possibilités de création de jeux dans tous les États membres et d'encourager le développement des talents européens et de les retenir dans l'Union.

Le Parlement a souligné que les incitations et le soutien nationaux au développement local de jeux vidéo, y compris aux PME, devraient être encouragés et facilités par les règles de l'UE en matière d'aides d'État, telles que le règlement général d'exemption par catégorie.

Afin de promouvoir et de soutenir le commerce international et la commercialisation des jeux vidéo créés en Europe, la Commission est invitée à cartographier et à définir l'industrie européenne du jeu vidéo et à envisager la création d'un **label «jeu vidéo européen»**, ainsi qu'à encourager d'autres initiatives aux niveaux national et européen afin d'améliorer la visibilité des jeux vidéo et d'encourager la diffusion et la reconnaissance des jeux vidéo créés en Europe, y compris au niveau mondial.

Il est également proposé de créer un **Observatoire européen du jeu vidéo**, une Académie européenne du jeu vidéo ainsi que des archives européennes pour préserver les jeux vidéo européens les plus importants sur le plan culturel.

Éducation et bien-être

La résolution note que les jeux vidéo ont la capacité de rapprocher l'environnement scolaire de la réalité quotidienne des élèves, dans laquelle les jeux vidéo occupent souvent une place importante. Selon les indications, les enseignants du primaire qui ont utilisé des jeux vidéo en classe ont, dans certains cas, observé une **amélioration significative de plusieurs compétences clés**, telles que la résolution de problèmes et l'analyse, les compétences sociales et intellectuelles, la coordination spatiale et le travail d'équipe, ainsi que de meilleurs niveaux de concentration.

Les sports électroniques peuvent également être intégrés à l'éducation et contribuer à l'acquisition de compétences et d'aptitudes numériques. À cet égard, les députés ont insisté sur le fait que les jeux vidéo peuvent être **un outil d'enseignement précieux** et ont appelé à améliorer l'équipement et la connectivité dans les écoles.

Des compétitions équitables de jeux vidéo dans un cadre européen

La résolution indique que le sport électronique et le sport sont des secteurs différents, notamment parce que les jeux vidéo utilisés pour des compétitions ou le sport électronique sont joués dans un environnement numérique et appartiennent à des entités privées qui jouissent d'un contrôle juridique total et de tous les droits exclusifs et illimités sur les jeux vidéo eux-mêmes. Les députés estiment toutefois que les deux secteurs peuvent se compléter et apprendre l'un de l'autre et promouvoir des valeurs et des compétences positives similaires, telles que le fair-play, la non-discrimination, le travail d'équipe, le leadership, la solidarité, l'intégrité, l'antiracisme, l'inclusion sociale et l'égalité des sexes.

La Commission est invitée à élaborer **une charte visant à promouvoir les valeurs européennes** dans les compétitions de sport électronique en partenariat avec les éditeurs, les organisations d'équipes, les clubs et les organisateurs de tournois.

Le Parlement a demandé à l'UE d'envisager la création d'un **visa** pour le personnel des sports électroniques inspiré des visas culturels et sportifs Schengen, applicable à tout le personnel impliqué dans l'organisation et la participation aux compétitions, et d'envisager des mesures pour faciliter les procédures de visa afin de permettre aux travailleurs des jeux vidéo de venir dans l'UE.

Tout en soulignant que les jeux vidéo peuvent être une activité sociale permettant aux utilisateurs de socialiser et de passer du temps ensemble, l'UE devrait adopter **une approche responsable** des jeux vidéo et des sports électroniques en les promouvant dans le cadre d'un mode de vie sain, incluant de l'activité physique, des interactions sociales en présentiel et la participation à la vie culturelle.