Informations de base

2022/2027(INI) INI - Procédure d'initiative	Procédure terminée
Sport électronique et jeux vidéo **Subject** 4.10.03 Protection de l'enfance, droits des enfants 4.10.13 Sports 4.60 Protection des consommateurs, généralités 4.60.02 Information du consommateur, publicité, étiquetage	

Acteurs principaux

Parlement européen

Commission au fond	Rapporteur(e)	Date de nomination
CULT Culture et éducation	FARRENG Laurence (Renew)	17/12/2021
	Rapporteur(e) fictif/fictive FRANKOWSKI Tomasz (EPP) FRITZON Heléne (S&D) NIENASS Niklas (Greens /EFA) POREBA Tomasz Piotr (ECR) DA RE Gianantonio (ID) GEORGOULIS Alexis (The Left)	

Commission pour avis	Rapporteur(e) pour avis	Date de nomination
IMCO Marché intérieur et protection des consommateurs	La commission a décidé de ne pas donner d'avis.	

Commission européenne

DG de la Commission	Commissaire
Éducation, jeunesse, sport et culture	-- --
Marché intérieur, industrie, entrepreneuriat et PME	-- --

Evénements clés

Date	Evénement	Référence	Résumé

10/03/2022	Annonce en plénière de la saisine de la commission		
03/10/2022	Vote en commission		
12/10/2022	Dépôt du rapport de la commission	A9-0244/2022	Résumé
09/11/2022	Débat en plénière		
10/11/2022	Décision du Parlement	T9-0388/2022	Résumé
10/11/2022	Résultat du vote au parlement		

Informations techniques	
Référence de la procédure	2022/2027(INI)
Type de procédure	INI - Procédure d'initiative
Sous-type de procédure	Rapport d'initiative
Base juridique	Règlement du Parlement EP 55
Autre base juridique	Règlement du Parlement EP 165
État de la procédure	Procédure terminée
Dossier de la commission	CULT/9/08496

Portail de documentation

Parlement Européen

Type de document	Commission	Référence	Date	Résumé
Projet de rapport de la commission		PE731.488	26/04/2022	
Amendements déposés en commission		PE732.723	31/05/2022	
Rapport déposé de la commission, lecture unique		A9-0244/2022	12/10/2022	Résumé
Texte adopté du Parlement, lecture unique		T9-0388/2022	10/11/2022	Résumé

Réunions avec des représentant(e)s d'intérêts, publiées conformément au règlement intérieur

Rapporteur(e)s, rapporteur(e)s fictifs/fictives et président(e)s des commissions

Transparence

Nom	Rôle	Commission	Date	Représentant(e)s d'intérêts
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	05/10/2022	Video Games Europe
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	27/09/2022	CD Projekt
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	14/09/2022	Tencent International Service Europe B.V.
FARRENG	Rapporteur			

Laurence	(e)	CULT	19/07/2022	Asobo Studio
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	05/07/2022	Google Ireland Limited and its affiliates
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	23/06/2022	Groupement Européen des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs
GEORGOULIS Alexis	Rapporteur (e) fictif /fictive	CULT	18/05/2022	- Yesports.gg , (blockchain/NFT/Metaverse platform) - Gameworld.gr - Pr Agency Pr World - Loresoft - Greek Gaming Academy - Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Σύγχρονη Αθλητική Επικοινωνία, Δημοσιογραφία και Φωτοειδησιογραφία - University of Peloponnese - Master of Science in Modern Sport Communication,Journalism and Photo Press - Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - Εργαστήριο Δρομικού Κινήματος - Οργάνωσης και Διαχείρισης Αγώνων - University of Peloponnese - Running Movement Lab-Management and Organization of Running Events
GEORGOULIS Alexis	Rapporteur (e) fictif /fictive	CULT	11/05/2022	Katarzyna GORGOL-MAEDER International Olympic Committee (IOC), Sergi MESONERO Interactive Software Federation of Europe (ISFE), Marius LAUER International e-sports commentator and consultant, Kimmo LEINONEN City of Espoo/ Board member of the Finnish Esports Federation (SEUL), Samy OUERFELLI Freaks 4U Gaming GmbH, Head of New Business
FRITZON Heléne	Rapporteur (e) fictif /fictive	CULT	03/05/2022	Europe's and Sweden's video games industry
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	21/04/2022	Asobo Studio
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	19/04/2022	Team Vitality
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	06/04/2022	European Games Developer Federation Video Games Europe Asociación Clubes Esports France Esports CD Projekt ESL Gaming
NIENASS Niklas	Rapporteur (e) fictif /fictive	CULT	06/04/2022	European Games Developer Federation Asociación Clubes Esports France Esports Interactive Software Federation of Europe CD Projekt ESL Gaming Esports Research Network
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	31/03/2022	Ubisoft
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	30/03/2022	DigixArt
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	29/03/2022	Capital Games Leikir Studio
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	29/03/2022	Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC)
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	29/03/2022	Dataspelsbranschen Amplifier Game Invest
FARRENG Laurence	Rapporteur (e)	CULT	23/03/2022	Spielfabrique

Autres membres

Transparence

Nom	Date	Représentant(e)s d'intérêts
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	05/10/2022	Video Games Europe AEVI
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	05/07/2022	Video Games Europe
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	30/03/2022	Equipo de Asuntos Públicos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI)

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.

Sport électronique et jeux vidéo

2022/2027(INI) - 12/10/2022 - Rapport déposé de la commission, lecture unique

La commission de la culture et de l'éducation a adopté un rapport d'initiative de Laurence FARRENG (Renew Europe, FR) 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 le rapport, 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.

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 pour soutenir et fournir aux décideurs et aux parties prenantes des données harmonisées, des évaluations et des recommandations concrètes en vue de développer le secteur.

Propriété intellectuelle

Les députés ont souligné que la propriété intellectuelle est au cœur des jeux vidéo et constitue un facteur clé de croissance et d'investissement. Ils ont souligné la nécessité de développer une **stratégie européenne en matière de propriété intellectuelle** des jeux vidéo, en recourant à la fois à la création de droits de propriété intellectuelle nouveaux et originaux et à la promotion des créations européennes et des droits de propriété intellectuelle existants.

Éducation et bien-être

Le rapport 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.

Selon le rapport, les jeux vidéo et les sports électroniques peuvent apporter des bénéfices significatifs en matière de **santé mentale** pour de nombreux joueurs et ont la capacité de diffuser des valeurs positives, ce qui devrait être poursuivi pour le jeune public en particulier.

Des compétitions équitables de jeux vidéo dans un cadre européen

Le rapport 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. 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.

Les députés ont 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.