



N° 4450

ASSEMBLÉE NATIONALE

CONSTITUTION DU 4 OCTOBRE 1958

QUINZIÈME LÉGISLATURE

Enregistré à la Présidence de l'Assemblée nationale le 21 septembre 2021.

PROPOSITION DE LOI

*visant un développement sain et responsable
de la pratique de l'e-sport en France,*

(Renvoyée à la commission des affaires culturelles et de l'éducation, à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus par les articles 30 et 31 du Règlement.)

présentée par

M. Christophe NAEGELEN,

député.

EXPOSÉ DES MOTIFS

MESDAMES, MESSIEURS,

Qu'on le qualifie de « vrai » sport ou non, l'e-sport se répand dans notre société, et particulièrement chez nos jeunes, à une vitesse impressionnante depuis une dizaine d'années. La France ne fait pas exception à cet enthousiasme pour cette pratique, comme a pu en témoigner la final du Championnat du monde de *League of Legends* qui, le 10 novembre 2019, a réuni près 15 000 personnes dans l'Arena de Paris Bercy.

Pour se rendre compte de l'ampleur qu'a pu prendre le jeu vidéo dans notre quotidien, l'étude annuelle du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) en 2020 a révélé que plus d'un français sur deux joue régulièrement aux jeux vidéo. Bien que cette pratique se fasse surtout les smartphones, près de 38 % des joueurs déclarent jouer quotidiennement notamment sur ordinateur sur des jeux en ligne.

C'est d'ailleurs l'essor de cette pratique du jeu en ligne qui pousse aujourd'hui de nombreux joueurs à trouver dans le jeu vidéo une socialisation à laquelle nous devons être attentifs. En effet, depuis 2018 l'Organisation mondiale de la santé (OMS) classe le trouble du jeu vidéo dans la catégorie des addictions. Cela ne touche qu'une infime partie des joueurs mais elle peut entraîner *« perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes »*.

Pour autant, il est également important de rappeler que la pratique à haut niveau des jeux vidéo développe de nombreuses facultés. Dans ce qu'il est commun d'appeler l'e-sport, les joueurs font preuve d'un grand sens stratégique, d'anticipation, de capacités d'adaptation, de communication ou encore de prise de décision rapide. Loin de l'image abrutissante qu'on lui donne, le jeu vidéo peut ainsi permettre un véritable développement cognitif.

Souffrant de cette image négative, peu d'accompagnements existent aujourd'hui en France pour l'e-sport qui pourtant se développe rapidement et de manière incontrôlée, avec des compétitions qui réunissent des joueurs du monde entier.

De plus, les jeunes qui ont décidé de pratiquer cette discipline le font assidument, c'est pourquoi il est impératif d'en développer un cadre.

La présente proposition de loi souhaite ainsi reconnaître le statut de haut niveau des joueurs de jeux vidéo pratiquant leur discipline de manière professionnelle. Cette reconnaissance passe par l'inscription des e-sportifs aux côtés des acteurs qui participent au rayonnement de la Nation et à la promotion des valeurs du sport. Cela passe également, à l'image de ce qui existe pour le sport, par la création de listes des joueurs de jeux vidéo de haut niveau et des joueurs Espoirs par le ministre du Sport en commun avec le ministre chargé du Numérique, sur proposition des fédérations responsables telles que France e-sport.

Enfin, ces listes des joueurs de haut niveau et des espoirs doivent leur permettre de disposer d'horaires de cours aménagés dans leurs établissements scolaires et de l'enseignement supérieur afin de pouvoir consacrer du temps à leurs entraînements ainsi qu'à la préparation des compétitions.

De telles mesures devraient permettre de développer un véritable accompagnement des jeunes qui souhaitent tenter leur chance dans les jeux vidéo à haut niveau et ainsi promouvoir un développement plus sain et responsable de la pratique de l'e-sport.

PROPOSITION DE LOI

Article 1^{er}

- ① Le chapitre I^{er} du titre II du livre II du code du sport est ainsi modifié :
- ② 1° À l'article L. 221-1, les mots : « et juges sportifs » sont remplacés par les mots : « , juges sportifs et joueurs de jeux vidéo ».
- ③ 2° Après l'article L. 221-2, il est inséré un article L. 221-2-1 A ainsi rédigé :
- ④ « *Art L. 221-2-1 A.* - Le ministre chargé des sports et le ministre chargé du numérique arrêtent, au vu des propositions des fédérations, la liste des joueurs de haut niveau dans les compétitions de jeux vidéo telles que définies à l'article L. 321-8 du code de la sécurité intérieure.
- ⑤ « Ils arrêtent dans les mêmes conditions la liste des joueurs Espoirs dans les compétitions de jeux vidéo.
- ⑥ « Un décret en Conseil d'État fixe les conditions d'application du présent article. »

Article 2

- ① Le code de l'éducation est ainsi modifié :
- ② 1° Après le 2° de l'article L. 331-6, il est inséré un 3° ainsi rédigé :
- ③ « 3° Lorsqu'ils figurent sur les listes des joueurs de haut niveau ou Espoirs dans les compétitions de jeux vidéo mentionnées à l'article L. 221-2-1 A du code du sport. »
- ④ 2° Après le premier alinéa de l'article L. 611-4, il est inséré un alinéa ainsi rédigé :
- ⑤ « Ils mettent en place des aménagements similaires pour les joueurs de haut niveau ou Espoirs dans les compétitions de jeux vidéo mentionnés à l'article L. 221-2-1 A du code du sport. »