



## DROIT DE L'ESPORT : ENTRE VOLONTÉ D'UN "DÉVELOPPEMENT SAIN ET RESPONSABLE" & PRINCIPE DE RÉALITÉ

Une [proposition de loi](#) visant un développement sain et responsable de la pratique de l'esport en France a été présentée à l'Assemblée Nationale le 21 septembre dernier par le député Christophe NAEGELEN, rattaché au groupe politique UDI et Indépendants.

### PARTICIPATION DE L'ESPORT AU RAYONNEMENT DE LA NATION

Dans son article premier, le député projette de faire évoluer le droit naissant de l'esport en reconnaissant le statut de pratiquant de haut niveau des joueurs esports professionnels.

Dans ces conditions, et à l'instar des acteurs du sport (*ndlr : sportifs, entraîneurs, arbitres et juges sportifs de haut niveau*), les esports professionnels seraient alors reconnus dans le Code du Sport comme acteurs parties « *au rayonnement de la Nation et à la promotion des valeurs du sport* » par la modification de l'article L.221-1.

Ceci aboutirait à une reconnaissance majeure quant au positionnement de l'esport en tant que discipline de haut niveau, laquelle serait alors assimilée à une pratique réglementée en France et assimilable, du moins en partie, au fonctionnement juridique du sport.

Toujours dans ce même article, Christophe NAEGELEN soutient l'intention de la création d'un article L221-2-1 A dans le Code du Sport, lequel conduirait le Ministre chargé des Sports ainsi que son homologue, du Ministère du Numérique, à agir conjointement dans l'établissement de listes de joueurs de haut niveau et de joueurs espoirs, dans le respect des principes actuellement pratiqués par le secteur sportif, à savoir sur proposition des fédérations.

### UN PATRONAGE MINISTÉRIEL BICÉPHALE

Notons qu'en promouvant le patronage hybride de ces 2 ministères, Christophe NAEGELEN semble ici donner crédit au 3<sup>ème</sup> scénario de gouvernance de l'étude PIPAME de juin 2021 de la DGE portant sur l' « *Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport* », prévoyant notamment l'inscription de l'esport dans le cadre de politiques publiques sportives et s'appuyant sur la considération d'une activité représentant un potentiel économique notable.

Rappelons par ailleurs à cet effet :

- qu'il n'existe à date aucune fédération esportive ;

*(Ndlr : La structure la plus légitime quant à une évolution de son statut restant l'association France Esports, qui contribue depuis 2016, dans un contexte de ressources très limitées, à la promotion de la discipline comme à construction d'un cadre entre les acteurs publics et les différentes parties de la chaîne de valeur des acteurs privés. Faute de budget, France Esports n'est pour autant aujourd'hui pas en capacité de déployer des initiatives nationales ni de piloter des antennes régionales au sein des territoires).*





- que les fédérations sportives ne sont, du moins actuellement, et nonobstant les enjeux de légitimité, pas davantage en capacité d'intégrer dans leurs missions, les nouveaux champs de compétence inhérents à la pratique de l'esport de haut niveau ;
- que la proposition de loi ne prétend pas davantage répondre aux contraintes organisationnelles, légales et réglementaires auxquelles s'exposeraient lesdites fédérations, compte tenu des enjeux de propriétés intellectuelles propres à l'exploitation de jeux appartenant à des éditeurs privés, lesquels conservent l'ensemble des droits de leurs jeux, quand bien même ces derniers consentiraient à l'octroi, comme c'est le cas aujourd'hui lors de la tenue d'évènements et tournois, de quelques licences d'exploitation.

S'il est à noter que Christophe NAEGELEN fait mention dans son préambule de l'association France Esports (*ndlr : présentée à tort comme une fédération*) comme exemple de structure qui pourrait être amenée à soumettre lesdites listes d'esportifs, cette proposition appelle donc de nombreuses interrogations et il apparaît en ce sens particulièrement difficile d'imaginer comme le sous-tend la présente proposition que des fédérations soient dans l'immédiat en capacité de soumettre aux ministères de tutelle de quelconques propositions de listes de joueurs de haut niveau.

## UN SUIVI SCOLAIRE ADAPTÉ

Dans le second article de la proposition, le député prône, sur la base des listes précitées, la mise en place d'un suivi scolaire adapté et aménagé aux joueurs esports de haut niveau et joueurs espoirs, en soumettant la modification des actuels articles L. 331-6 et L. 611-4 du Code de l'Éducation, lesquels permettraient alors les aménagements appropriés de scolarité et d'études qui devraient être mis en œuvre pour permettre aux sportifs de haut niveau ainsi qu'à ceux identifiés comme sportifs Espoirs de mener à bien leur carrière sportive, à l'instar des modalités existante dans le sport traditionnel.

A titre de comparaison, rappelons qu'en France :

- Le sport de haut niveau se définit comme une pratique d'excellence sportive dans les disciplines olympiques ou reconnues de haut niveau par la commission nationale du sport de haut niveau (CNSHN) ;
- Aux termes du Code du Sport, il revient à l'Etat d'en définir le champ et les modalités d'organisation comme d'y affecter des moyens importants à travers notamment son réseau d'établissements publics spécialisés, le soutien financier et les ressources humaines qu'il apporte au mouvement sportif, mais aussi l'accompagnement personnalisé des sportifs et le financement de certains équipements ;

Et qu'en revanche :

- Il n'existe pas de définition reconnue pour les pratiquants de l'esport de haut niveau, faute notamment d'organisation fédérale ;
- Qu'il n'existe pas davantage d'instance de concertation institutionnelle et que ne sont ainsi aujourd'hui pas définis ni les critères de reconnaissance de disciplines sportives de haut niveau ni les orientations de la politique nationale d'esport afférentes;

Si ces propositions témoignent bien de l'intérêt croissant du législateur pour le secteur de l'esport et il faut s'en féliciter, elles ne sont donc pas sans poser quelques questionnements quant à la compréhension par ce dernier, tant de ses actuelles gouvernances et organisations, que des problématiques (*juridiques, représentatives, organisationnelles et financières*) intrinsèques aux parties-prenantes de la chaîne de valeur.





**the pawn**  
Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#Esport #Reglementation

8 octobre 2021

## A 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 4 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change.

### The Pawn

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

[contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 [www.thepawn.gg](http://www.thepawn.gg) – [contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)