



Signataires : Souheil Sayegh, Jean-Marc Guinchard, Thierry Arn, Patricia Bidaux, Jacques Blondin, Sébastien Desfayes, François Erard, Christina Meissner, Masha Alimi

Date de dépôt : 2 mars 2026

Projet de loi
modifiant la loi sur le sport (LSport) (C 1 50) (Pour que l'e-sport soit considéré comme un sport traditionnel)

Le GRAND CONSEIL de la République et canton de Genève
décrète ce qui suit :

Art. 1 Modifications

La loi sur le sport, du 14 mars 2014, est modifiée comme suit :

Art. 1, al. 3 (nouveau)

³ L'Etat reconnaît et soutient la pratique du sport électronique (e-sport) dès lors qu'elle s'exerce dans un cadre compétitif structuré, favorisant l'intégrité physique et mentale des pratiquants ainsi que les valeurs d'éthique sportive.

Art. 17, al. 4 (nouveau)

⁴ L'e-sport est éligible aux mesures d'encouragement cantonales, au même titre que les sports physiques, pour faciliter l'accès aux infrastructures ou aux subventions.

Art. 2 Entrée en vigueur

La présente loi entre en vigueur le lendemain de sa promulgation dans la Feuille d'avis officielle.

EXPOSÉ DES MOTIFS

Les temps changent, les mœurs évoluent. Ce qui dans le passé était considéré comme un simple jeu vidéo est en passe de devenir, sous l'impulsion du CIO, une catégorie de sport à part entière. En effet, la 142^e Session du CIO a approuvé, en juillet 2024, la création des Jeux olympiques de l'e-sport.

A la Ville de Genève, la M-1327 *Pour la promotion du sport électronique en Ville de Genève à travers des mesures d'encouragement*, déposée le 6 décembre 2017, a été acceptée par le Conseil municipal lors de la séance du 5 octobre 2021¹.

L'e-sport s'impose aujourd'hui comme un véritable pilier du sport moderne. A l'instar des échecs, il mobilise une intense réflexion stratégique, une concentration de tous les instants et une gestion du stress de haut niveau. A l'image des disciplines olympiques, il demande rigueur, entraînement et esprit d'équipe.

Il est bien plus qu'un jeu : c'est un vecteur puissant de lien social. C'est l'une des disciplines les plus inclusives au monde. Elle permet aux personnes en situation de handicap de concourir sur un pied d'égalité avec les valides, ce qui répond directement aux objectifs d'intégration du sport et de la société, en favorisant le brassage social et intergénérationnel.

Que ce soit en ligne ou en présentiel lors de compétitions, l'e-sport favorise la rencontre entre individus de tous horizons, brisant les barrières culturelles, sociales et générationnelles. Il constitue une réponse concrète à l'isolement, en particulier chez les jeunes, en offrant des espaces d'échange, de collaboration et de reconnaissance.

Paradoxalement, pour réussir dans l'e-sport de haut niveau, une hygiène de vie stricte est indispensable (sommeil, nutrition, activité physique et préparation). Une fois inscrit dans la loi, l'Etat pourrait conditionner ses aides à des programmes de prévention contre la sédentarité et les addictions, encadrés par des professionnels, plutôt que de laisser les jeunes isolés devant leurs écrans.

En forte croissance, avec des millions de pratiquants dans le monde, l'e-sport génère des retombées économiques majeures : création d'emplois, sponsoring, événements internationaux, investissements technologiques. Il

¹ <https://www.geneve.ch/sites/default/files/filecm/CM/objets/M-1327-175/reponses/M-1327.pdf>

représente une véritable industrie culturelle et sportive du XXI^e siècle. Sa reconnaissance facilite l'organisation d'événements majeurs à Palexpo, générant des nuitées hôtelières et une visibilité internationale pour le canton.

Genève possède déjà des pratiquants reconnus mondialement.

En l'absence d'une reconnaissance légitimée, Genève prend le risque de voir ces acteurs s'installer dans des cantons ou pays plus flexibles.

Actuellement, beaucoup de clubs e-sportifs genevois fonctionnent sans reconnaissance officielle, ce qui freine leur accès aux salles communales ou aux soutiens financiers. Une reconnaissance légale permettrait de professionnaliser l'encadrement (coachs, moniteurs certifiés) et de stabiliser le modèle économique des associations locales.

La Fédération cantonale genevoise d'e-sport œuvre depuis plus de dix ans à l'organisation de championnats cantonaux et à la structuration de la scène locale. La présence remarquée d'un stand de 300 m² dédié aux métiers du jeu vidéo et de l'e-sport à la Cité des métiers témoigne de l'ancrage de la discipline dans les enjeux de formation et d'orientation professionnelle.

Notre actuelle loi sur le sport date d'une époque où le numérique n'était pas un vecteur de lien social et d'intégration. Intégrer cette nouvelle discipline dans la loi, c'est rendre sa pratique en adéquation avec les pratiques réelles de la jeunesse genevoise.

Genève serait ainsi précurseur en Suisse, et permettrait d'attirer des structures professionnelles et des centres de formation.

Au vu de ces explications, nous vous remercions, Mesdames et Messieurs les députés, de réserver un bon accueil au présent projet de loi.