

Source éditoriale: Libération (Web)

Date de publication: 18/12/2020

Typologie: Article

Au programme des Jeux asiatiques de 2022, le e-sport lorgne les JO

Il est officiellement intégré au programme de la compétition organisée dans deux ans en Chine. Une étape de plus dans sa quête de reconnaissance olympique, malgré ses nombreux détracteurs.

Par **ROMAIN MÉTAIRIE**

Le pas franchi par le [e-sport](#) est énorme. Ce vendredi, l'activité - qui englobe la pratique des jeux vidéo compétitifs - est définitivement intégrée, avec le [breaking](#), en tant que discipline officielle au programme des Jeux asiatiques 2022 de Hangzhou (Chine), lors de l'assemblée générale du Conseil olympique d'Asie (OCA), qui s'est tenue cette semaine à Mascate (Oman). «*J'espère que les sports électroniques apporteront une valeur ajoutée aux Jeux asiatiques et je suis sûr que ce sera le cas à l'avenir, pendant les Jeux asiatiques de 2022 et même au-delà*», s'enthousiasmait Haider Farman, membre du comité directeur de l'OCA.

Est-ce pour autant une surprise de les retrouver à Hangzhou dans deux ans, quand on se souvient que [le e-sport était déjà présent](#) - en version test et non-officielle - lors de la précédente édition des Jeux asiatiques de 2018 à Jakarta (Indonésie) ? Plus récemment encore, la discipline octroyait même des médailles aux Jeux du Sud-Est asiatique de 2019, organisés aux Philippines.

«Les institutions ont besoin de renouveler leur programme»

Au-delà des débats récurrents sur le caractère réellement sportif des jeux vidéo, leur apparition au menu de ces jeux continentaux doit permettre aux institutions olympiques de répondre à un objectif crucial : recréer du lien avec la jeunesse, qui boude certaines compétitions lors des grands événements. «*Depuis vingt ans, ces institutions enregistrent une chute de l'adhésion et de l'audience des jeunes pour les JO, dont le programme remonte à la fin du XIX^e siècle, décrypte l'historien spécialiste de l'olympisme Patrick Clastres, professeur à l'université de Lausanne, contacté par Libération. Il existe des disciplines sportives ésotériques pour les jeunes d'aujourd'hui, réservées à une élite sociale : l'équitation, le golf, la voile. D'autres semblent être d'un autre âge, comme l'haltérophilie. Les institutions ont donc besoin de renouveler leur programme.*»

Ces dernières années, les instances olympiques ont pu observer l'engouement toujours croissant d'un public résolument jeune envers l'e-sport. Particulièrement en Asie du Sud-est, à tel point que l'e-sport est devenu l'activité numéro 1 en Corée du Sud, un pays où les premières compétitions attireraient déjà du monde dès les années 1990. Aujourd'hui, l'e-sport y a même dépassé le cadre de la compétition pure pour devenir un phénomène de société avec des joueurs professionnels élevés au rang de stars. «*En Asie, beaucoup de pays sont sortis du sous-développement pour devenir des puissances économiques. Les sociétés ont bougé et les jeunes ont adopté des pratiques sportives qui ne sont pas représentées aux Jeux d'été. La jeunesse asiatique, elle, est convertie de longue date aux jeux vidéo*», note Patrick Clastres.

Il y a donc un public à aller chercher même si, structurellement, le e-sport ne présente pas les mêmes caractéristiques qu'un sport classique. «*Le label e-sport a été inventé par les producteurs de jeux pour rendre cette activité acceptable, car le terme de sport bénéficie encore d'une sorte d'aura symbolique, analyse Patrick Clastres. Ce champ d'activité n'est pas organisé comme le sport international ou celui du mouvement olympique. On est dans une logique de consortium industriel et commercial, avec des constructeurs de jeux qui se sont organisés en fédération de e-sport. Il ne s'agit pas d'une discipline sociale comme les autres pratiques sportives. Elle est née dans le monde économique et organisée par le monde économique, tout en se donnant l'apparence d'une organisation en fédération sportive.*»

Les Jeux olympiques dans le viseur

Pas évident, donc, de transposer ces réalités sur le terrain de l'olympisme. Encore moins sur le plus prestigieux d'entre tous, les Jeux d'été. D'où l'importance pour le secteur d'acquiescer un début de reconnaissance à Hangzhou dans deux ans. Adoués par le Comité international olympique (CIO), les Jeux asiatiques constituent le deuxième événement multisportif le plus important au monde après les Jeux olympiques. Jusqu'à présent, les efforts visant à inclure l'e-sport aux Jeux d'été ont échoué. «*Le comité olympique asiatique (en tant qu'institution régionale) a moins de contraintes qui pèsent sur lui donc il peut intégrer ces activités en Asie. Pour le CIO, c'est plus compliqué, car il a à gérer une histoire séculaire, un système de valeurs. Il va au préalable devoir faire un certain nombre de distinctions.*» En début de semaine, une commission du CIO s'est justement réunie afin de séparer deux types de jeux : les jeux vidéo qui n'ont recours qu'à des clics de souris ou des manettes de jeu ; et ceux mobilisant le corps et l'activité physique avec un appareillage, qui s'apparentent plus à du sport virtuel.

Une accélération sans doute due au Covid, qui semble avoir déclenché un changement d'attitude, les organisateurs ayant exploré de nouvelles idées. En avril dernier, le président du CIO, Thomas Bach, a ainsi demandé à son organisation d'enquêter «*d'urgence*» sur les versions électroniques des sports et d'approcher les éditeurs de jeux. «*Le CIO demande aux fédérations internationales d'essayer de prendre le contrôle de ces compétitions sportives virtuelles (les jeux développés appartiennent à des compagnies), décrypte Patrick Clastres. Pour les jeux qui concernent des sports (Fifa pour le foot par exemple), le CIO demande aussi aux fédérations d'exercer leur droit de propriété commerciale afin d'essayer de reprendre le contrôle de ces jeux.*»

Suivant ces démarches, «*on peut imaginer qu'un jour, les sports virtuels intègrent les JO, mais pas les jeux vidéo*», prophétise Patrick Clastres, qui imagine une autre option : «*Le CIO pourrait aussi, de la même manière qu'il a créé les Jeux Olympiques de la Jeunesse, inventer les JO virtuels.*»