

Le Comité international olympique aimerait rajeunir son public et se penche donc sur les compétitions de jeux vidéo. Mais avec des choix de jeux discutables, il peine à convaincre qui que ce soit.

DOSSIER

THOMAS CASAVECCHIA

À la stupeur générale, la première édition de l'« Olympic Esports Series » s'est déroulée cet été sans compétition de Fifa, ou de NBA 2K, qui sont pourtant parmi les plus éminents représentants de jeux vidéo de sport sur la planète. À la place, les sportifs se sont affrontés sur un jeu d'échecs virtuel, sur un jeu mobile de tir à l'arc, un autre de tennis. Autant de jeux inconnus au bataillon dans le monde de l'e-sport, qui ont laissé les joueuses et joueurs du monde entier perplexes, pour ne pas dire franchement moqueurs.

Aux yeux de ce public, cela ne fait pas l'ombre d'un doute : le Comité international olympique (CIO) s'est embarqué par opportunisme dans une galère qu'il ne connaît pas. Surtout, s'il cherche à gagner en popularité auprès des jeunes, au mieux il vise à côté, au pire il se ridiculise.

Draguer les jeunes, c'est pourtant l'objectif assumé du Comité. Depuis des mois, il multiplie les appels de pied. Le dernier en date émane du président du Comité, Thomas Bach, qui a déclaré avoir demandé à la nouvelle « commission e-sport d'étudier la création de Jeux olympiques de l'e-sport », lors de la cérémonie d'ouverture de la 141^e session du CIO à Mumbai en octobre. En se lançant dans le jeu vidéo compétitif, le CIO espère bien rajeunir l'audience des compétitions. De l'aveu même de Thomas Bach, « sur les trois milliards de personnes qui jouent aux jeux vidéo, 500 millions sont intéressées par l'e-sport. Surtout, la majorité de ce public a moins de 34 ans ».

Cela fait déjà quelques années que le CIO fait les yeux doux au public de l'e-sport. En réalité, la structure internationale explore cet univers depuis 2018. Des compétitions ont même été organisées en pleine période covid. « La première fois que l'on a observé un vrai rapprochement du Comité olympique avec l'e-sport, c'était lors des JO de Tokyo en 2021 », observe Jean Gréban, coordinateur de Walga, l'Association des studios de jeux vidéo wallons. « A cause de l'annulation de nombreux événements, les chaînes de télévision ne pouvaient trop rien proposer dans leurs grilles et le CIO a proposé cette alternative. Ça a beaucoup accéléré le mouvement de rapprochement entre les deux mondes. »

2021 a donc vu naître l'Olympic Virtual Series dans laquelle des amateurs de baseball, d'aviron, de voile ou de courses cyclistes ont pu s'affronter virtuellement. Un galop d'essai réussi qui a finalement convaincu le CIO de créer officiellement une « semaine olympique de l'e-sport » chaque année à partir du mois de juin 2023.

Des questions de droits

Mais au vu des jeux proposés par la compétition, difficile de comprendre le choix de jeux du Comité qui sélectionne des titres à la qualité toute relative et snobe les plus gros cartons de l'e-sport. Pas de quoi convaincre le public qui ne jure que par *League of Legends* ou *Counter Strike*.

Mais le CIO n'a pas les mains aussi libres qu'on pourrait le croire. « Il ne faut pas oublier ce qu'est le CIO », explique Nicolas Besombes, professeur en sociologie du sport à l'Institut des sciences du



E-sport : mais dans quelle galère veut s'embarquer le CIO ?

sport-santé de Paris. « Il s'agit avant tout d'un organisateur d'événements qui représente le mouvement olympique. Ce dernier compte les fédérations sportives internationales ainsi que les pays. Ce sont ces fédérations qui, aujourd'hui, font le choix de ne sélectionner que des jeux qui simulent leur sport. »

Or, la plupart des disciplines sportives ne disposent pas d'un pendant vidéoludique populaire. Pas de jeu de judo ni de gymnastique ou encore moins de saut à la perche. A moins de se tourner vers des titres comme *Mario* et *Sonic* aux Jeux olympiques, qui ne feraient pas beaucoup plus sérieux.

« Si les fédérations sportives veulent privilégier un jeu de tir à l'arc comme *Tic Tac Bow*, largement inconnu du grand public, le CIO doit se plier à la décision. On peut regretter les choix posés dans la sélection de jeux, mais il est logique que cette structure serve les intérêts de ses membres avant ceux des éditeurs dont le chiffre d'affaires dépasse déjà largement le sien. Electronic Arts, c'est 40 milliards par an là où le CIO ne dépasse pas les 2 milliards. »

Car, bien entendu, quand on parle e-sport et jeux vidéo, il y a des noms qui s'imposent d'eux-mêmes : Fifa (désormais appelé EA Sports FC), NBA 2K ou encore NFL. Même si ces deux derniers ne sont pas des sports olympiques. Mais quand on parle e-sport tout court, on pense avant tout à *Rocket League*, un jeu de football acrobatique en voitures, à *League of Legends*, un jeu de stratégie en temps réel en arène ou à *Counter Strike*, un jeu de tir. Et ça, ça rentre moins dans l'escarcelle de l'une ou l'autre fédération.

D'autant que contrairement au football, à l'aviron ou au 100 mètres haies, les jeux vidéo les plus populaires de l'e-sport ne sont pas libres de droit. « Le détenteur de la propriété intellectuelle, l'éditeur du jeu, dicte les règles. C'est lui qui décide de ce que l'on peut faire ou pas dans le jeu, mais aussi de ce qui est autorisé de faire ou non avec le jeu », note Jean Gréban. « Pour les éditeurs, l'e-

sport n'est plus seulement un outil promotionnel. Ils ont créé leurs ligues, leurs events, leurs championnats du monde, et on les paie pour participer ou utiliser leur licence. Ils attendent un retour sur investissement. Ils ne sont pas prêts à voir le CIO récolter ces fruits. »

De possibles conflits d'intérêts

D'un côté, les éditeurs sont loin d'être prêts à donner gracieusement l'accès à leur jeu au CIO. De l'autre, il est inenvisageable pour les organisateurs des JO de payer les éditeurs pour, de surcroît, faire leur publicité. Car organiser des compétitions internationales avec les jeux les plus pratiqués en e-sport pourrait rapidement générer des conflits d'intérêts. « La majorité des revenus du mouvement olympique vient de ses sponsors », fait remarquer Nicolas Besombes. « Il y en a une quinzaine en tout. Etre sponsor olympique coûte extrêmement cher. Assez logiquement, si le CIO organise un événement dans lequel les éditeurs peuvent faire la promotion de leur jeu tout en se faisant payer les droits d'exploitation de ces derniers, cela risque de mettre mal à l'aise les sponsors olympiques. Si on prend un exemple concret : Ali Baba est un des plus gros sponsors des JO aujourd'hui. En Asie, son principal concurrent est Tencent. Ce dernier est justement propriétaire du studio Riot Games qui développe deux poids lourds de l'e-sport : *League of Legends* et *Valorant*. On imagine assez mal

la réaction d'Alibaba à ce que le CIO fasse gratuitement la promotion de son principal concurrent. »

Dans ces conditions, on voit mal comment l'organisation pourrait devenir un acteur majeur de la scène internationale de l'e-sport dans les prochaines années. Sans doute, les fédérations sportives vont devoir revoir leur politique. « Il est plus difficile de rajeunir son audience en diffusant des compétitions de *Tic Tac*

Bow qu'une compétition internationale de *League of Legends*. Le CIO doit composer avec ces différentes données et on n'en est qu'aux prémices », tempère Nicolas Besombes. « Dans dix ans, la proposition n'aura sans doute plus rien à voir avec ce que l'on connaît aujourd'hui. Les jeux vont évoluer, de même que les positions des différentes fédérations. Et il est aussi à espérer que le secteur de l'e-sport s'ouvre un peu de son côté. J'ai beaucoup d'affection pour ce milieu, mais il faut reconnaître qu'il est très élitiste et a une vision étriquée de ce qu'est l'e-sport. Il y a cinq ans, on ne considérait pas que *Just Dance* (un jeu où il faut danser devant son écran, NDLR) pouvait être un jeu d'e-sport. Quelques années plus tôt, de nombreuses personnes estimaient que *Fifa* n'avait pas sa place en compétition. Avant cela, c'était *Counter Strike* qui était moqué par ceux qui ne juraient que par *Quake*. Aujourd'hui,

en e-sport, *Counter Strike* est une discipline reine. Quand elle le sera aux JO, on pourra dire que le CIO aura réussi son pari. »

ABONNÉS



A retrouver sur notre site:

Reportage

Des événements nécessaires pour favoriser les rencontres

Podcast

E-sport : un modèle économique en plein développement



Jean Gréban

Coordinateur de Walga, l'Association des studios de jeux vidéo wallons