**Jeux olympiques de l’e-sport : la nouvelle discipline qui révolutionne la pratique sportive**

Le Comité international olympique a validé, mardi 23 juillet, la création de nouveaux Jeux olympiques, une compétition d’e-sport. Un événement avec l’ambition de cultiver « l’attractivité de la marque olympique » auprès des jeunes. La compétition a été attribuée pour douze ans à l’Arabie saoudite.

Emmanuelle Ndoudi - 24/07/2024 – la Croix

« Une nouvelle ère » pour l’olympisme. La session du comité réunie jusqu’à mercredi 24 juillet à Paris a validé la création des Jeux olympiques de l’e-sport. « C’est véritablement une nouvelle ère qui s’ouvre pour le CIO (…) nous suivons le rythme de la révolution numérique », a salué Thomas Bach, président du Comité international olympique.

La première édition de ce format innovant doit se tenir en 2025 en Arabie saoudite. Le royaume a d’ailleurs été choisi pour abriter l’événement, dont la périodicité reste à définir, durant les douze prochaines années. L’un des objectifs de cette nouvelle compétition est de maintenir « l’attractivité de la marque olympique et des valeurs qu’elle représente auprès des jeunes », souligne le CIO.

Fort de sa notoriété grandissante, notamment en Asie, une fédération internationale de cette pratique a été fondée en 2008, à Busan, en Corée du Sud. Mais il a fallu attendre plusieurs démonstrations et tests avant que la CIO n’envisage réellement d’inclure l’e-sport à son catalogue.

Entre valeurs olympiques et règles particulières

Une première démonstration a été organisée par la fédération internationale, lors des Jeux olympiques de Rio en 2016. Deux ans plus tard, aux JO d’hiver à Pékin, une épreuve a même été organisée sous les couleurs olympiques : des « gameurs » s’y sont affrontés sur le jeu vidéo de stratégie StarCraft II.

Le grand test s’est toutefois effectué à Singapour, lors d’une semaine olympique de l’e-sport en juin 2023, avec la participation de plus de 500 000 personnes. Les jeux ont généré plus de 6 millions de vues en direct. Les e-sportifs inscrits dans ces organismes officiels ont dû se plier à des réglementations strictes, à l’instar des athlètes olympiques.

Les associations nationales d’e-sport s’engagent à suivre les préceptes du CIO : l’égalité des genres, l’interdiction du dopage, représentativité de tous les continents ou le respect de l’esprit sportif…

L’e-sport possède toutefois ses caractéristiques distinctes, à commencer par le support électronique. Ces nouvelles pratiques exigent de respecter la propriété intellectuelle des jeux vidéos qui appartiennent le plus souvent à des grands groupes privés. Des négociations délicates attendent donc le CIO pour pouvoir exploiter certains jeux les plus populaires.

Just Dance, Virtual Taekwondo et Fortnite

Ainsi, lors de la semaine olympique de l’e-sport à Singapour, certains jeux n’ont pas été retenus dans le casting. Parmi eux, le célèbre League of Legends, un jeu de combat qui rassemble plus de 100 millions de joueurs dans le monde.

Les incontournables Fifa ou Conter-Strike, un jeu de tir, ont également été écartés des jeux vidéos retenus lors du test. « Le CIO n’est peut-être pas forcément en contact avec des personnes de l’industrie de l’e-sport (…) ou tout simplement le CIO veut des choix d’e-sport qui ressemblent à ses valeurs, donc aux valeurs du sport », avait confié Laure Valée, présentatrice de tournois de jeux vidéos, au Point.

De fait, la plupart des jeux vidéos retenus faisaient écho à des disciplines sportives déjà présentes, mais adaptées au format numérique. La danse avec Just Dance, le Taekwondo via le jeu Virtual Taekwondo ou encore le tennis au travers du jeu Tennis Clash. Les gameurs aguerris ont toutefois pu se consoler avec la présence dans la liste des jeux présentés du jeu de tirs Fortnite, un succès mondial incontournable.