

L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel

Si le CIO a fait un premier pas vers les sports électroniques, les obstacles pour figurer aux JO restent nombreux

Les temps changent. Après le croquet, la pelote basque et le tir à la corde, à quand les jeux vidéo au programme des Jeux olympiques? Tout cela relève encore de l'hypothèse, mais la question se pose. Samedi 28 octobre, à l'occasion d'un sommet à Lausanne, le Comité international olympique (CIO) a fait un pas vers les adeptes du clavier et de la manette.

Désignés sous l'anglicisme d'e-sports, les sports électroniques de compétition «pourraient être considérés comme une activité sportive», a déclaré l'institution. Les joueurs qui les pratiquent se préparent et s'entraînent avec une intensité comparable à celle des athlètes d'autres sports plus traditionnels». Cette prise de position fait suite à une première déclaration de Tony Estanguet, en août: «On doit se pencher dessus parce qu'on ne peut pas l'ignorer», déclarait alors le codirecteur de la candidature parisienne pour les JO 2024.

Décrochage du public jeune

Ce soudain intérêt peut se comprendre. Il traduit le besoin du CIO de parler à la jeunesse, public sur lequel les Jeux semblent exercer de moins en moins d'attrait. L'historien Patrick Clastres souligne «un décrochage des publics de moins de 30 ans, les "digital natives", ceux qui sont nés avec Internet». De surcroît, le contenu des Jeux olympiques a évolué «très lentement» depuis la fin du XIX^e siècle, estime ce spécialiste de l'olympisme. Dans l'immédiat, la tendance affecte déjà les chaînes de télévision. Et donc potentiellement, les futures recettes du CIO. Aux Etats-Unis, le *Wall Street Journal* citait un chiffre alarmiste à l'issue des Jeux 2016 de Rio: tout en faisant valoir les résultats de ses retransmissions sur Internet, la chaîne NBC a enregistré une baisse d'environ 30 % de téléspectateurs en soirée chez les 18-34 ans par rapport aux JO de 2012.

À l'échelle régionale, le Conseil olympique d'Asie a déjà pris une résolution: il intégrera les sports électroniques comme discipline «médaillable» aux Jeux asiati-

ques de 2022, en Chine. De là à envisager pareil scénario pour les Jeux olympiques 2024 à Paris? Le CIO a posé deux prérequis à une éventuelle reconnaissance, et donc à leur possible candidature au programme olympique. D'abord, l'adhésion aux «valeurs olympiques». Puis, surtout, «l'existence d'une organisation garantissant la conformité aux règles et réglementations du mouvement olympique (antidopage, paris, manipulations, etc.)».

En France, Denis Masseglia se montre «prudent». «Rien n'est à exclure, tout est à discuter», estime le président du Comité national olympique et sportif français (CNOSF), qui admet la possibilité de reconnaître un jour une fédération française de sport électronique avec l'agrément du ministère de tutelle. A propos des Jeux olympiques d'été, le dirigeant rappelle cependant un élément important: l'événement a atteint le plafond de 28 disciplines et d'autres ont déjà manifesté leur volonté d'entrer au programme comme sports additionnels, c'est-à-dire ponctuels: squash, ski nautique, billard ou sports de boules.

Pour le monde du jeu vidéo, l'entrée de l'e-sport dans le cénacle olympique marquerait un signe fort. Elle «offrirait une reconnaissance sociale et une légitimité institutionnelle supplémentaire à l'e-sport et aux e-sportifs», résume Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport et membre de l'association France eSports.

Surtout, une reconnaissance olympique ferait les affaires des éditeurs de jeux vidéo. «Ce serait une manne financière non négligeable pour cette industrie, car le CIO reverse une partie de ses bénéfices aux fédérations qui y ont pris part», rappelle le chercheur. «On ne fait pas de l'e-sport pour faire joli, mais pour améliorer le bénéfice opérationnel et transformer les joueurs en relais de communication», reconnaît le responsable jeu vidéo de l'entreprise française Big Ben, Benoît Clerc. Ce dernier évoque aussi la perspective «d'optimiser les ventes sur la durée», alors qu'historiquement l'essentiel de la car-

rière commerciale d'un jeu tient à ses trois premières semaines en boutique.

Ces derniers temps, dans l'industrie du jeu vidéo, la prudence prédomine toutefois. Car l'impératif olympique de constituer une fédération internationale place l'e-sport face à ses responsabilités... et ses contradictions. «Il aura beau y avoir des

rassemblements et des tentatives pour fédérer les acteurs, le cœur du problème réside dans les intérêts commerciaux, l'hyper concurrence du secteur et la fameuse propriété intellectuelle, synthétise Jean-Baptiste Saelens, rédacteur en chef adjoint du Canal eSport Club, sur Canal+. Quelle discipline? Quel jeu? Quel support? Quel matériel? Sous quels critères? L'équation est tellement complexe et les intérêts tellement divergents qu'elle devient politique.»

Concurrence entre éditeurs

«Aujourd'hui nous n'avons pas de discussion avec quelqu'un qui représenterait toute l'industrie des jeux vidéo», constate Kit McConnell, directeur des sports au CIO. La seule question du choix des jeux à intégrer à d'hypothétiques compétitions olympiques laisse entrevoir les conflits d'intérêts entre leurs différents éditeurs.

«Dans un monde idéal, il existerait des jeux libres de droits qui permettraient d'éviter ces questions», sourit Remy Chanson, auteur du *Guide de l'eSport* et président d'une équipe parisienne, Armateam.

«Boeing et Airbus ont du mal à travailler ensemble, surtout pour créer un aéroport», ironise Alban Dechelotte, responsable marketing chez Coca-Cola, marque partenaire aussi bien d'événements sportifs que e-sportifs. «Comment faire travailler ensemble des éditeurs dont le métier est de vendre leur jeu plutôt que celui des concurrents? Il y a des enjeux qui ne sont pas compatibles avec les valeurs nécessaires à la création d'un sport et d'une fédération.» De quoi décontenancer une industrie du jeu vidéo jusqu'alors peu habituée aux marques d'intérêt du Comité international olympique. ■

WILLIAM AUDUREAU ET A. PT

Pour les disciplines candidates, l'important, c'est de participer

Les sports de boules, le squash ou le ski nautique espèrent toujours intégrer une liste additionnelle lors des JO de Paris en 2024

Le cadre est plutôt surprenant pour des Mondiaux de ski nautique. En bordure d'une ligne de RER et à proximité de l'autoroute A86, le lac de Créteil (Val-de-Marne) accueille en ce début septembre les meilleurs spécialistes d'une discipline que l'on associe plus volontiers à la Floride qu'à la banlieue pari-

sienne. L'enjeu dépasse pourtant le simple cadre sportif. Le président de la Fédération française de ski nautique, Patrice Martin, reçoit en grande pompe la toute nouvelle ministre des sports, Laura Flessel. L'objectif de cette opération séduction: permettre à son sport de devenir discipline olympique à Paris en 2024.

Multiple médaillé mondial, l'ex-champion n'a jamais eu l'occasion de décrocher l'or olympique, mais il espère bien que ses successeurs auront cette chance: «Nous avons été sport de démonstration en 1972 à Munich. Nous avons été sur la short list des disciplines susceptibles d'intégrer les Jeux en 2016 et en 2020. Sans succès, mais cela

prouve que nous figurons parmi les sports auxquels le CIO réfléchit.»

Le ski nautique ne pourra dans tous les cas intégrer définitivement le programme olympique. Depuis Rio, et jusqu'à nouvel ordre, le nombre de disciplines a en effet été fixé à 28. C'est seulement une place dans la liste des sports additionnels que peuvent donc vi-

ser le ski nautique et d'autres candidats tels que les sports de boules, le squash ou encore le billard.

Pour les Jeux de 2020, le CIO a admis cinq disciplines supplémentaires qui auront ainsi la chance de faire leurs preuves lors de cette édition tokyoïte. Les médailles décernées en karaté, en surf, en baseball et dans sa version féminine du softball, en escalade et en skateboard, seront aussi comptabilisées dans le traditionnel classement des nations. Le CIO avait pourtant déjoué les pronostics. Tout le monde imaginait que seuls un ou deux sports seraient choisis, afin de ne pas dépasser le contingent de 400 à 500 athlètes supplémentaires préconisé par le CIO.

A Paris, la démarche sera sans doute similaire. C'est d'abord le comité d'organisation des Jeux olympiques de Paris 2024, dont la création est prévue début 2018,

qui proposera une liste. *« Nous la transmettrons au Comité international olympique qui sera seul habilité à décider à la fin. Mais cette liste sera construite grâce à un partenariat étroit avec le CIO »*, explique Denis Masseglia, président du Comité national olympique et sportif français (CNSOF).

Lobbying à long terme

Certaines fédérations sont déjà en ordre de bataille. Un temps pressenti pour être sport de démonstration à Barcelone en 1992, la pétanque n'a jamais eu les honneurs de cette grand-messe planétaire. Ce sport typiquement français compte bien profiter de l'aubaine de Paris 2024. *« Seules les fédérations reconnues par le CIO peuvent présenter un dossier et c'est le cas de la Confédération mondiale des sports de boules (CMSB) »*, précise le Français Claude Azema, président de cette institution.

Candidats dès 2015, quand il était encore question de pouvoir modifier le programme olympique, les dirigeants des sports de boules ne se sont pas découragés après l'échec de Tokyo où ils n'ont pas été retenus comme sports additionnels. Claude Azema poursuit inlassablement son lobbying. *« Je suis invité aux sessions du CIO, aux réunions des comités olympiques mondiaux. Je vois des gens et je tente de développer des appuis et des connaissances. »*

Le discours est déjà bien rodé et tente de coller aux critères édictés par le CIO. *« On est universels puisque nous avons environ 20 millions de licenciés et plus de 200 millions de pratiquants occasionnels. Nous ne participerons pas à l'accroissement du nombre de participants, car un contingent de 70 à 80 athlètes suffit à organiser nos épreuves, avance-t-il. Nous avons déjà une épreuve de dou-*

blette mixte, ce qui correspond au désir de mixité du CIO. Enfin, nous pouvons mettre en avant un faible coût des installations: deux tribunes aux Invalides ou au Champ-de-Mars suffisent. »

Cette opération séduction est avant tout une course de longue haleine. Aucune décision ne sera prise avant 2020, voire 2021. *« Ce qui est probable, c'est que le CIO attende que les JO de Tokyo se déroulent pour en tirer les enseignements en termes d'athlètes engagés, d'audience et d'affluence du public, avance Denis Masseglia. Qu'il n'y ait qu'un, deux, trois, cinq ou six sports additionnels à Paris, le choix sera extrêmement délicat. Le CNSOF n'est pas là pour sélectionner mais pour assurer l'égalité des chances à chacun. »* Malgré la prudence affichée, il sera dur d'éviter frustration et déception pour les recalés. ■

ANTHONY HERNANDEZ