

# L'e-sport encore loin de ses rêves de JO

JEUX Entre les instances olympiques, le jeu, c'est « Je t'aime... Moi non plus »

- ▶ L'e-sport aimerait se faire une place au sein des Jeux olympiques.
- ▶ Mais le manque d'organisation du secteur est un frein.

**L**e jeu vidéo permettra-t-il aux nations asiatiques d'augmenter leurs chances de médailles lors des prochains Asian Games qui se tiendront à Hangzhou en Chine ? C'est la grosse interrogation chez les observateurs de l'e-sport de par le monde.

Les amateurs ont en tout cas de quoi se réjouir puisqu'ont lieu, à partir de ce dimanche, les premières compétitions *esportives* au sein de l'édition 2018 des jeux asiatiques. En vérité, cela fait des mois que les autorités olympiques ont entamé un tango sur un air de « Je t'aime... Moi non plus » avec les acteurs de la scène du jeu vidéo compétitif. Au début

de l'année, un tournoi sur le jeu « Starcraft II » avait déjà pris place dans le cadre des Jeux olympiques d'hiver de Pyeongchang. Mais à titre de démonstration seulement, et donc sans médaille à la clé. Un signal positif pour tous les acteurs du secteur qui y voyaient une forme de reconnaissance.

Idem, l'an dernier, quand Tony Estanguet, coprésident du comité de candidature Paris 2024, laissait entendre que des démonstrations – et donc toujours sans médaille à la clé – de compétitions d'e-sport pourraient avoir lieu durant les JO de Paris en 2024. De même, il semblait acquis que les compétitions de jeux vidéo feraient partie des épreuves officielles durant les jeux asiatiques de 2022. Mais les ardeurs des gamers ont depuis été refroidies.

Husain Al Musallam, directeur général de l'Association des comités olympiques asiatiques, qui

organise les jeux asiatiques, a en effet rétro-pédalé à la mi-août en affirmant que la tenue de compétitions d'e-sport à Hangzhou en 2022 n'était pas gravée dans le marbre. Pointé du doigt : le manque d'organisation des instances du secteur.

## Le manque d'une fédération unique et représentative

« Effectivement, aujourd'hui, c'est un peu le bazar », concède Philippe Bouillon, fondateur de Louvard Game, un des plus gros

acteurs belges de l'e-sport qui organise notamment des compétitions dans la région de Charleroi. Il existe des acteurs internationaux comme ESL qui tentent de fédérer les acteurs et organiser des compétitions. Mais les compétitions sur League of Legends, par exemple, sont organisées par Riot Games, qui a créé le jeu. Les compétitions de Fifa sont organisées par EA, qui édite le jeu. Bref, il existe énormément de référents qui ont l'ambition de créer leurs ligues et leurs compétitions. Et

comme la discipline reste assez jeune, il y a pas mal de compétition. Par ailleurs, le monde politique ne s'est pas du tout emparé du sujet et ne propose aucune forme de soutien pour aider à développer la scène belge. »

Le mois dernier, le CIO et l'association mondiale des fédérations internationales de sport ont invité les acteurs de l'e-sport pour un forum. Pour le directeur des sports du CIO, Kit McConnell, « si le but de ce sommet n'était pas d'ouvrir la voie à

l'admission de l'e-sport au programme olympique, nous avons néanmoins réfléchi à un plan solide pour encourager le dialogue et les échanges [...] ». Suite du programme : la création d'un « groupe de liaison sur l'e-sport qui assurera la communication entre le Mouvement olympique et les secteurs du sport électronique et du jeu vidéo afin d'identifier les éventuels domaines de coopération ». Le tango continue donc. ■

THOMAS CASAVECCHIA

## ÉTHIQUE

### La violence en question

L'an dernier, Thomas Bach, président du CIO, interrogé par le *South China Morning Post*, estimait que tous les jeux n'avaient pas leur place dans les compétitions olympiques : « Nous voulons promouvoir la tolérance, la non-violence et la paix entre les peuples. Ces valeurs ne sont pas en accord avec les jeux vidéo trop violents où l'on retrouve des explosions, des tueries. C'est là que nous devons poser des limites. » Pour Philippe Bouillon, l'argument est recevable mais léger : « Sous leurs directions artistiques plus cartoon, la plupart des jeux demandent de tuer d'autres joueurs. »

T.C.