



18 Avril 2028

Ascension de l'e-sport

E-sport aux Jeux olympiques 2028 de Los Angeles : Pourquoi ce choix ?

Le verdict est tombé, une nouvelle discipline fait son apparition pour la nouvelle édition des Jeux Olympiques 2028 qui vont se tenir à Los Angeles. Le Comité International Olympique (CIO) a officiellement confirmé l'arrivée de l'e-sport. Bien que contesté par ses détracteurs, elle ouvre grand les portes de ces jeux. De nombreuses interrogations se posent par les sceptiques, mais aussi de la part du public. Pourquoi ce choix ? quelles sont les raisons ? Focus sur l'e-sport au programme olympique et tour d'horizons sur les défis et les réticences qui entourent cette proposition.

L'e-sport : une discipline légitime et en pleine expansion

L'ascension mondiale de l'audience des joueurs

11, 7 millions, c'est le nombre de Français fan d'e-sport en 2023. L'e-sport a vu sa popularité s'accroître ces dernières années. Ce sport rassemble des événements ou des tournois de jeux vidéo qui aboutissent à des championnats au niveau régional et international, au cours desquels des joueurs professionnels et amateurs s'affrontent. Le streaming tient un rôle central dans l'ascension mondiale du marché de l'e-sport. Il s'est de plus en plus démocratisé avec l'essor considérable du jeu vidéo. Cela vient susciter l'intérêt de plus en plus d'investisseurs et de jeunes talents voulant démocratiser la professionnalisation de ce type de sport.

Par ailleurs, on constate une augmentation significative de l'audience des événements e-sport qui dépasse et attirent plus de spectateurs que certains sports dits « traditionnels ».

L'impact des plateformes numériques n'est pas à négliger. Twitch, YouTube et d'autres plateformes ont permis au e-sport de se mondialiser, rendant les compétitions accessibles à tous, partout.

La reconnaissance officielle du e-sport dans certains pays

En France, en 2023, le Président de la République française Emmanuel Macron s'exprimait et réaffirmait sa volonté de faire de la France : "une grande nation de l'e-sport et donner une nouvelle impulsion à la stratégie e-sport 2020-2025". Dans ce but, un plan est mis en place pour accélérer sa structuration et renforcer son attractivité, à travers l'accueil de nouveaux grands événements internationaux.

De ce fait grâce à cette impulsion, les trois ministères ont mené depuis plusieurs semaines des travaux de concertation réunissant près d'une trentaine d'acteurs. La montée en puissance de l'e-sport au niveau mondial se traduit par diverses compétitions :

- Les *Asians Games* : compétition multisports organisée tous les 4 ans par le Conseil olympique d'Asie. Ils rassemblent des sportifs de toute l'Asie.
- Les *Worlds* : tournoi professionnel annuel du championnat du monde de *League of Legends* organisé par Riot Games. On retrouve la Chine, l'Europe et les États-Unis.

La reconnaissance des disciplines telles que *League of Legends*, *Fortnite* ou encore *Pokémon*. Nous avons appris que c'est depuis 2018 que le CIO avait commencé à explorer le potentiel de l'e-sport en organisant des événements de démonstration, notamment avec des compétitions de Just Dance. Six ans plus tard, le CIO saute le pas et introduit officiellement son arrivée. Au-delà d'une popularité croissante, l'e-sport porte des valeurs universelles à travers le monde.

Les valeurs olympiques et l'e-sport

En effet, l'e-sport reste une compétition de hauts niveaux. Il partage donc des valeurs communes avec les autres disciplines olympiques :

- **L'excellence**
- **Le dépassement de soi**
- **L'esprit d'équipe**
- **La performance technique**

Par ailleurs, on constate de grands changements en termes d'équité dans le monde de l'e-sport. De nombreuses équipes féminines fleurissent et sont mises en lumière sur la scène internationale. En effet, on peut le constater avec le *Valorant Game Changers Championship*, dix équipes féminines représentant les meilleures régions de VALORANT (Amérique du Nord, EMEA, APAC, Chine, Brésil et Amérique latine), vont s'affronter lors de cette compétition.

- Eva, joueuse professionnelle de Rocket League nous raconte : « C'est une vraie bonne nouvelle pour le monde des jeux vidéo en général. Cela permettra aux personnes de découvrir ce qu'est l'e-sport et pour certains de donner tort aux clichés ».

Ainsi, l'e-sport, un monde autrefois dominé par les joueurs masculins, laisse leur place pour mettre en lumière les joueuses d'e-sport. L'inclusivité et l'accessibilité sont les maîtres mots des jeux vidéo à présent.

En termes d'accessibilité, l'e-sport peut toucher une population diverse et internationale, indépendamment des barrières physiques, ce qui en fait un sport inclusif, capable de toucher une large variété de pratiquants.

E-sport aux JO : pourquoi son intégration ?

Un nouvel élan pour les audiences olympiques ?

C'est en tout cas l'ambition du président du CIO Thomas Bach qui s'est exprimé à la suite de l'annonce : « En intégrant l'e-sport, nous célébrons une discipline qui passionne les jeunes du monde entier et qui porte les valeurs de la compétition et surtout du fair-play. Ces jeux Olympiques seront les jeux de l'innovation ! » Avec des millions de fans dans le monde, l'e-sport est devenu un

phénomène de masse qui s'est davantage accentué durant la période Covid. Avec une communauté de plus en plus jeune et connectée, mais qui ne laisse pas non plus indifférent les personnes un peu plus âgées. L'intégration du e-sport dans les JO permettrait de maintenir l'attractivité des Jeux auprès de cette génération. Par ailleurs, comme souligner précédemment, les JO doivent faire preuve d'une force d'adaptabilité, car nous sommes dans une ère numérique.

E-sport : un impact économique et médiatique

Ce marché en plein essor génère d'énormes revenus grâce à la publicité, au sponsoring, aux droits de diffusion et à la vente de billets. Son inclusion dans les JO pourrait renforcer l'attractivité économique des Jeux Olympiques.

Des partenariats avec les grandes marques technologiques : Des entreprises comme Intel, Samsung, ou encore Nvidia, qui sont déjà fortement impliquées dans le secteur du e-sport, pourraient apporter un soutien financier et logistique précieux pour l'organisation des compétitions olympiques de sport.

Les défis et les réticences face à l'intégration du e-sport

Les détracteurs diront qu'il ne s'agit pas d'un sport au sens propre de la définition : « une activité physique exercée dans le sens du jeu et de l'effort, et dont la pratique suppose un entraînement méthodique et le respect de règles. » Cependant ne serait-il pas le cas ? Comme tous sports, l'e-sport demande un entraînement quotidien et respecte des règles très précises selon le jeu visé. De plus, on peut parler de gymnastique de l'esprit, cela exige donc une concentration maximale donc un effort intense en termes de réflexion et d'anticipation. Cela demande de ce fait un effort physique, mais qui n'est pas considéré comme classique, en comparaison des sports qui demande des aptitudes physiques tels que la gymnastique ou la natation. Il n'en est pas moins légitime. L'e-sport demande donc bien un effort physique bien que non-conventionnel.

Vous en savez désormais plus sur cette nouvelle discipline olympique, de leur reconnaissance mondiale aux défis qu'elle représente, l'e-sport vous offre pleins de surprises.