

ID : 1185

Catégorie : FLM

Nombre de mots: 766

L'intégration de l'eSport aux jeux olympiques : une évolution inéluctable ?

Depuis son émergence dans les années deux mille, l'esport a connu une croissance exponentielle et a su s'imposer comme une industrie mondiale majeure. Il s'impose de plus en plus comme une activité compétitive et à part entière qui rassemble le plus de monde. D'où la nécessité d'introduire l'esport comme discipline pour les prochains jeux olympiques. Dès lors, quelles sont les raisons qui sustentent cette inclusion? Toutefois, une telle innovation ne présentera-t-elle pas des limites ? En clair, quelles règles mettre en place pour réguler et encadrer la pratique de l'esport aux jeux olympiques ? Le présent essai se donne pour mission de répondre à chacune de ces questions.

En réalité, inclure l'esport aux jeux olympiques pourrait sembler novateur mais un tel projet a déjà été mené à bien au Japon avec les séries olympiques virtuelles. En effet, l'esport est une discipline compétitive qui méritant sa place, se caractérise par des compétitions organisées au niveau professionnel dans divers jeux vidéo. Les joueurs d'esport sont hautement spécialisés et rivalisent dans des tournois de haut niveau. C'est le cas des joueurs de League of Legends qui sont près de trente millions de personnes à jouer à travers l'Europe. Il va de même de dire que les compétitions d'esport exigent des mêmes compétences mentales et physiques que celles nécessaires pour d'autres sports traditionnels telles que la concentration et la gestion de l'équipe. C'est le sens de la déclaration de Stéphanie Harvey, multiple championne du monde en sport électronique des jeux de la série : « Pour performer dans le jeu, ça prend tellement de focus sur ton corps. Ça demande tellement que, si tu n'es pas en forme, si tu n'as pas une bonne alimentation, ça va se répercuter dans tes performances » 1 . Autant dire qu'il est justifiable de considérer l'esport comme une discipline compétitive à part entière.

Par ailleurs, une autre raison d'introduire les jeux vidéo virtuels dans les jeux olympiques, est son immense popularité et son engouement. Envisager l'intégration de l'esport aux jeux olympiques c'est donner une dimension virtuelle à ces jeux et offrir de nouvelles perspectives à ces jeux. Les compétitions d'esport rassemblent des millions de spectateurs et suscitent un vif intérêt dans le monde entier. Les études parlent d'un marché de près de 2,7 milliards d'adeptes sur la planète. La dernière version de Counter Strike par exemple, n'a pas eu besoin de campagne promotionnelle. Les jeux olympiques, qui visent à promouvoir l'excellence sportive et à rassembler des nations, pourraient tirer parti de cette

popularité pour attirer un public large et plus jeune. C'est pourquoi Louis-David Renaud, président de la fédération québécoise des jeux électroniques a même invité le gouvernement québécois à légitimer juridiquement l'esport comme un métier. L'esport devrait être pris plus au sérieux et exploré comme une discipline olympique au même titre que la course d'obstacles aquatiques. De ce qui précède, il appert que l'inclusion de l'esport dans les jeux olympiques s'avère d'une extrême nécessité car c'est un sport compétitif, connu à travers le monde et attrayant pour les jeunes. Néanmoins, il importe d'explorer les limites de son insertion.

Cependant, l'intégration de l'esport aux jeux olympiques n'est pas sans défis. Tels que l'affirment certains critiques comme Kim Boutin ou Jennifer, l'esport manque de valeurs traditionnelles telles que l'effort physique et la santé. De plus, l'inclusion de certains jeux vidéo violents pose des problèmes éthiques et moraux. Comment résoudre ces préoccupations ?

Pour surmonter ces préoccupations, des critères stricts pourraient être établis pour sélectionner les jeux vidéo à inclure, favorisant les options plus accessibles et incitant les joueurs à adopter un mode de vie sain. L'intégration de l'esport aux jeux olympiques ouvrirait de nouvelles perspectives pour les athlètes d'esport. Les joueurs pourraient être reconnus comme des athlètes à part entière. De plus, cela offrira une autre envergure aux jeux olympiques et apporterait une légitimité et une reconnaissance accrues à l'industrie de l'esport.

En conclusion, à raison de l'avancée que connaît le monde actuel, l'inclusion de l'esport aux jeux olympiques pourrait être un impératif. Les arguments en faveur de cette inclusion, tels que la compétitivité de l'esport, sa popularité mondiale et les opportunités offertes méritent d'être pris en compte. Toutefois, les préoccupations éthiques et les défis liés à la sélection des jeux vidéo à inclure devront être résolus. L'avenir de l'esport aux jeux olympiques dépendra de la volonté des organismes sportifs internationaux d'adopter des mesures pour surmonter ces obstacles et d'accueillir cette nouvelle forme de compétition dans la prestigieuse arène olympique.

1 « Radio-Canada », Sport électronique aux jeux olympiques, est-ce possible ?, 14/05/2021.