

Luis FERNANDEZ – Mes entretiens avec Kirsty COVENTRY

TRANSCRIPTION DE LA VIDEO n°8 :

L'E-sport, l'accélérateur structurel

KIRSTY, bonjour.

Quand on prend du recul et que l'on regarde l'avenir du Mouvement Olympique au prisme de L'Evolution avec un grand E, il y a fort à parier que dans trois ou quatre olympiade - nous sommes à la 34ème, les lignes auront bougées.

Pendant longtemps, l'Olympisme a été une boutique qui a eu une magnifique vitrine, les J.O.

Aujourd'hui, Cette boutique s'est dotée de deux autres belles vitrines :

- Depuis 1960, à Rome, les Jeux Paralympiques
- Depuis 2010, à Singapour, les Jeux Olympiques de la Jeunesse

Cette boutique se prépare à inaugurer une quatrième vitrine :

- En 2027, en Arabie Saoudite, les J.O. de l'E-sport.

Cette dernière vitrine, n'est pas une vitrine comme les autres :

Certes, elle a sa spécificité comme les 3 autres vitrines mais elle se démarque radicalement par trois points :

- **1^{er} point :**

Le rayonnement de l'e-sport pourrait, demain, - c'est-à-dire dans quelques olympiades, - avoir supplanté celui des J.O. actuels. Pourquoi ?

Parce que c'est le loisir privilégié de la jeunesse actuelle.

Parce que, dans notre milieu, le milieu sportif, l'e-sport est le symbole de l'Evolution en accélération que nous constatons tous, partout.

Evolution que nul, ni personne, ni rien ne pourra arrêter.

Par contre, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : J'ai parlé de rayonnement pas de suppression.

● 2ème Point :

L'admission de l'e-sport au sein de la famille olympique va être un accélérateur prodigieux dans l'évolution des structures sportives.

Pourquoi ?

Parce que l'e-sport est le loisir de la nouvelle civilisation qui se déploie chaque jour sur toute la planète. De ce fait, Le C.I.O., tout comme les fédérations et toutes les structures issus de l'ancien monde qui disparaît, seront balayés, engloutis par le nouveau.

Et, à moins de se refonder complètement, ni le C.I.O. ni les fédérations n'y échapperont.

Vieillir c'est se rigidifier et mourir. J'ai dit et écrit qu'il fallait « avoir l'audace de dire, le courage de faire, la force de vaincre. »

Alors, je pose simplement la question :

- Est-ce que le Mouvement Olympique et Sportif planétaire n'est pas vieux ?
- Est-ce que le C.I.O. n'est pas vieux ?

Et, pour que nous soyons d'accord sur la réponse - ou pour que nous puissions débattre sur des bases saines -, voici une proposition de définition de la vieillesse sur laquelle nous pouvons nous entendre :

« La vieillesse a une crainte d'avance, une idée de retard, en vision, la peur et, en guise d'infusion, le scepticisme. »

Etre jeune c'est accueillir à bras ouverts le nouveau jour se lève, plein de magnifiques promesses.

Et l'E-sport est l'une d'elles.

● 3^{ème} Point :

L'organisation de l'e-sport se contrefiche royalement, - se moque complètement- de l'organisation traditionnelle du Mouvement Olympique et Sportif.

Pourquoi ?

Parce que dans l'e-sport, un comité régional, un CNO, une fédération nationale ne servent à rien.

Parlez donc de telles structures à des pratiquants de l'e-sport. Ils vont vous rire au nez et, gentiment, par respect, vont vous traiter de dinosaures fossilisés

Après avoir souligné les 3 points qui différencient l'e-sport des autres vitrines de l'Olympisme que sont les J.O., les Jeux Olympiques de la Jeunesse et les Jeux paralympiques, allons plus loin.

Il y a maintenant plus de 2 ans, le 17 avril 2023 précisément, dans mon blog sur la politique sportive selon Luis, je publiais une vidéo sur l'e-sport.

La voici

Vous l'avez visionné ?

Aujourd'hui, Je n'en change pas une virgule. Et si je vais plus loin :

Un regard phénoménologique sur l'apparition de ce nouveau loisir conduit à mettre en évidence :

- a- D'abord que ce loisir, version sport, connaît les mêmes errements que les fédérations traditionnelles à leur création : Avec tous les essais –erreurs inhérents à toute nouveauté. Aucune fédération, à sa naissance, n'a échappé à cette étape.
- b-
- c- Ensuite, que ce loisir a une véritable dimension éducative
- d-
- e- Enfin, que ce loisir est un terrain propice à l'affirmation de valeurs et d'une éthique.

Jugez plutôt :

Regardez ce tableau.

LA DIMENSION EDUCATIVE DE L'E-SPORT

1. Le temps objectif n'est plus une donnée intangible : On joue quand on veut
2. L'espace objectif n'est plus une donnée intangible : on joue avec qui on veut sur la planète
3. Le joueur est, dès le départ, de par son pseudonyme, dans la peau d'un personnage
4. Ce personnage peut occuper plusieurs rôles.
5. Les univers de jeu varient. Le joueur apprend donc à évoluer dans différents milieux.
6. L'e-sport est, de ce fait, un excellent 4X4 pour la vie réelle. L'interpénétration de 3 virtualités (le pseudo, les différents rôles, les différents univers) favorise et développe la plasticité adaptative cérébrale.
7. Les règles édictées sont respectées : on ne peut pas les contester, elles sont programmées. L'arbitre fait partie intégrante du jeu.
8. Le rapport au corps est quasi inexistant. D'où l'émergence de quelques dérives soit biologique (obésité) soit psychologique (déconnexion du réel)
9. Le rôle éducatif de l'e-sport peut s'imposer de lui-même.
10. Ce rôle éducatif doit être favorisé par les institutions.
11. Ces sports électroniques sont à la pointe de la première industrie de loisirs au monde.
12. La géographie sportive n'est plus de mise.

Si je dis quelques mots sur chacune de ces caractéristiques :

1- Le temps objectif n'est plus une donnée intangible : On joue quand on veut

Le terrain de jeu du e-sportif est l'écran de son ordinateur, de son portable de son i-phone. Le joueur peut jouer seul, ou avec des partenaires quand il veut, 24 h sur 24, 7 jours sur 7.

2- L'espace objectif n'est plus une donnée intangible : on joue avec qui on veut sur la planète

Ce terrain de jeu est relié à tous les autres terrains de jeu situés sur toute la surface du globe. A l'instar des autres disciplines sportives, les contacts, les échanges, la lecture du jeu adverse sont immédiats, même si les deux joueurs sont situés physiquement à plus de 10 000 kms de distance ;

3- Le joueur est, dès le départ, de par son pseudonyme, dans la peau d'un personnage

Avant de lancer le jeu, de la même façon que le joueur dans un vestiaire se change pour se mettre en tenue, le joueur de e-sport prend un pseudonyme. Il peut alors se retrancher derrière ce masque pour laisser exprimer tout son potentiel.

4- Ce personnage peut occuper plusieurs rôles.

A l'inverse des sports traditionnels dans lesquels le joueur occupe un poste ou pratique une seule discipline, là, dans le e-sport, il peut passer de l'un à l'autre à sa guise ou même jouer plusieurs rôles. Imaginez par exemple qu'en foot ball, le jeune pratiquant apprend dans la même saison non seulement à jouer aux différents postes mais encore à coacher ou diriger l'équipe.

5. Les univers de jeu varient. Le joueur apprend donc à évoluer dans différents milieux.

En général lorsqu'un jeune pratique un sport, il signe une licence pour une saison sportive et, en général, il l'a renouvelée. De ce fait, l'univers dans lequel il évolue, est assez stable. Dans l'e-sport, le pratiquant, à l'inverse peut s'adonner à tous les sports, tous les jeux existants, à sa guise, sans contrainte.

6. Le jeu vidéo est, de ce fait, un excellent 4X4 pour la vie réelle. L'interpénétration de 3 virtualités (le pseudo, les différents rôles, les différents univers) favorise et développe la plasticité adaptative cérébrale.

Cette triple possibilité du joueur – être quelqu'un d'autre, jouer différents rôles, évoluer dans différents milieux - est un atout éducatif indéniable pour sa vie réelle. Ceux qui réussissent le mieux et sont les plus heureux sont ceux qui connaissent leurs points forts et leurs points faibles. Pour cela, faut-il encore varier les expériences. C'est précisément cette possibilité d'expérimentation qui est offerte à tous les joueurs de jeu vidéo.

7. Les règles édictées sont respectées : on ne peut pas les contester, elles sont programmées. L'arbitre fait partie intégrante du jeu.

Ici plus que dans tout autre sport, « l'arbitre fait partie intégrante du jeu » pour reprendre l'expression consacrée. Le joueur s'habitue donc, dès le départ, et même dans la solitude de son entraînement, à les respecter. Cela c'est pour ce qui se passe sur l'écran. Maintenant, dans un milieu compétitif, il y a tout ce qu'il y a autour. Et là, il suffit que les règles soient aussi simples et aussi appliquées que dans le jeu pour que la notion d'intégration de la règle soit pleinement un élément éducatif. Ce dernier point étant de la responsabilité de la fédération internationale des e – sports.

8. Le rapport au corps est quasi inexistant. D'où l'émergence de quelques dérives soit biologique (obésité) soit psychologique (déconnexion du réel).

Ces dérives sont souvent mises en avant pour masquer une hésitation à découvrir ces nouvelles activités. Sans les nier, il convient néanmoins d'une part de le resituer dans une véritable perspective pour en connaître la réelle importance et d'autre part d'y apporter des parades. Devrait-on nier les plaisirs de la baignade, de la conduite ou du ski au prétexte que quelques accidents surviennent ? Mieux encore, devrait-on empêcher les jeunes de les pratiquer ? et ... qui le pourrait ?

9. Le rôle éducatif de l'e-sport peut s'imposer de lui-même.

Une triple conjonction favorise cette dimension éducative : l'attraction spontanée vers ces activités, le respect obligatoire des règles, la prise en compte effective des éventuelles dérives.

10. Ce rôle éducatif doit être favorisé par les pouvoirs publics.

Le jeu vidéo est un indispensable complément à tout système éducatif Dans le jeu vidéo, « tu es qui tu veux être, sans contrainte de langue, de race, de physique ou de compétence ». Sans parler de l'excellent outil de contact pour intégrer des jeunes en déshérence.

11. Ces sports électroniques sont à la pointe de la première industrie de loisirs au monde.

Outre le fait que les pratiquants de ces sports électroniques peuvent aussi bénéficier de toutes les sources de financement développées par les sports traditionnels : sponsoring, produits dérivés, gambling, naming... Le lien entre sport et économie est immédiat, direct, réel,

12. La géographie sportive n'est plus de mise.

Les notions de comités départementaux, régionaux, fédérations nationales tombent d'elles mêmes. Elles n'ont plus de sens. Ici se situe le véritable défi de cette Fédération Internationale par rapport à toutes celles existantes. Mettre en place des structures pérennes qui respectent et anticipent même toutes les caractéristiques du XXI^e. C'est pour cette raison que les statuts de cette Fédération Internationale seront votés par tous les licenciés après la période de mise en place.

En guise de conclusion

Si j'ai pu contribuer à changer, ne serait ce qu'un peu le regard sur l'e sport, je m'estime satisfait. Même si certains responsables sportifs le perçoivent mal encore, l'e-sport est une des voies du rayonnement de l'Olympisme pour le XXI^e siècle

Depuis son origine, la mission de l'Olympisme n'a pas dévié « Rendre la jeunesse confiante et sereine. »

Quel que soit les disciplines sportives, les dirigeants, les éducateurs essayent d'inculquer que « le propre de l'athlète est de se connaître, se conduire, se vaincre ».

Pourquoi en serait-il autrement avec les dirigeants, les éducateurs de l'e-sport ?

Merci