

● **Jeux Olympiques de l'esport : une pause révélatrice des fractures entre mouvement olympique et économie du jeu vidéo**

Annoncés à grand renfort de communication en amont de Paris 2024, puis officiellement validés par la 142e session du CIO, les Jeux Olympiques de l'esport devaient constituer en 2027 la vitrine mondiale du sport électronique, portés financièrement et opérationnellement par l'Arabie saoudite. Quelques mois plus tard, le projet est « en pause », la commission dédiée est mise à l'arrêt, et l'accord avec le comité olympique saoudien a été résilié « d'un commun accord ».

Derrière cette marche arrière, c'est moins l'esport qui recule que le modèle olympique qui bute sur ses propres limites, dans un secteur où les rapports de force économiques, technologiques et politiques ne ressemblent en rien à ceux du sport traditionnel.

Un projet olympique sans doctrine claire sur l'esport

Depuis près de dix ans, le CIO courtise l'esport pour rajeunir et diversifier son audience, tout en refusant de s'aligner sur ce qui fait réellement l'attractivité du secteur : les grands jeux compétitifs mondiaux (League of Legends, Counter-Strike, FC ex-Fifa, etc.).

La stratégie expérimentée avec l'Olympic Esports Week et les Olympic Esports Series reposait sur une priorité donnée aux « sports virtuels » – simulations sportives avec dépense physique (hometrainer, etc.) – très pratiqués mais peu suivis, reléguant au second plan les titres phares de l'esport. Le signal envoyé était doublement brouillé. Pour le public, qui n'y retrouvait ni les jeux ni les formats compétitifs emblématiques. Pour les éditeurs, détenteurs des droits, peu enclins à déléguer la gouvernance de leurs propriétés intellectuelles à une instance sportive traditionnelle.

En parallèle, le CIO tenait à arrimer le projet aux fédérations internationales, chacune avec ses intérêts propres, en les associant directement à des jeux du programme. Ce schéma, cohérent avec l'écosystème olympique classique, s'est avéré difficilement conciliable avec l'économie de l'esport, structurée autour d'éditeurs propriétaires, de ligues commerciales et de clubs privés.

Collision de modèles de gouvernance

La crise des Jeux Olympiques de l'esport cristallise la rencontre de deux architectures de gouvernance incompatibles à court terme.

D'un côté, le mouvement olympique repose sur un triangle CIO – fédérations – comités nationaux, avec un corpus de valeurs, une temporalité (cycle quadriennal, processus de consultation longs) et une logique de régulation sportive héritée du XXe siècle. De l'autre, l'esport est un écosystème où l'éditeur et le joueur sont centraux, où les décisions stratégiques sont dictées par la détention des droits et la dynamique de marché.

Comme le résume Ralf Reichert, président de l'Esports World Cup Foundation, « le CIO a son propre modèle de valeurs, son propre rythme, son modèle de gouvernance, qui se bâtit autour du sport traditionnel et des fédérations. Alors que l'esport fait passer le joueur et les éditeurs avant tout ».

Cette divergence de philosophie s'est doublée d'un manque de consensus interne au sein même du mouvement olympique. Une absence de consensus, particulièrement au niveau des fédérations

internationales, qui n'ont pas des visions alignées. Autrement dit : même le camp olympique ne savait pas encore précisément quel sport il voulait, ni avec quels partenaires, ni à quelles conditions.

L'Arabie saoudite, catalyseur... puis concurrent

Le partenaire saoudien, censé accélérer la concrétisation des JO de l'esport grâce à un engagement financier sur douze ans et l'accueil de la première édition, a joué un rôle paradoxal.

Habitée à des calendriers courts et à une exécution industrielle (Esports World Cup chaque été à Riyad), l'Arabie saoudite s'est heurtée à la lenteur délibérative du CIO. Pour Riyad, « à partir du moment où la création des JO était actée, ce n'était plus qu'une question de logistique » ; pour le mouvement olympique, tout devait encore être validé, aligné, discuté.

Plutôt que d'attendre que les fédérations et le CIO harmonisent leurs positions, le Royaume a choisi d'avancer seul avec l'Esports Nations Cup (ENC), véritable « remplaçant de luxe » des JO de l'esport.

Cette ENC concentre tous les attributs d'un méga-événement sportif concurrent :

- un format par nations, très lisible pour le grand public ;
- seize jeux annoncés progressivement, dont Counter-Strike, League of Legends et même les échecs ;
- plus de cent pays impliqués et un prize-money cumulé de 45 millions de dollars, assorti de fonds de soutien aux fédérations nationales participantes.

Là où l'Olympic Esports Week testait un format hybride encore mal identifié, l'ENC assume pleinement le modèle multijeux et la starification des meilleurs joueurs du monde, qui représenteront leurs pays sous les couleurs de leurs clubs et de leurs sélections.

Un désengagement politique du CIO sous nouvelle présidence

La mise en pause du projet porte clairement la marque de la transition de leadership au CIO. Thomas Bach, artisan du rapprochement entre esport et mouvement olympique, avait initié une dynamique d'ouverture. Sa successeure, Kirsty Coventry, nommée en juin 2025, n'a pour l'instant adressé que des signaux de prudence.

Ses déclarations se limitent à acter une « pause » destinée à « voir comment le mouvement peut procéder », dans le cadre d'un processus « Pause and Reflect » puis « Fit for the future ». La commission esport du CIO est mise en veille, et la responsable dédiée, Zeynep Gencaga Dechelotte, a quitté sa mission.

Pour les acteurs de l'esport, le diagnostic est clair : il y avait déjà un groupe de travail en place avec des acteurs de l'industrie, qui avaient une vision du business et des activations : c'est en stand-by, donc les acteurs de l'esport n'ont plus accès au mouvement olympique, en tout cas n'ont plus d'échanges formels avec eux.

Juridiquement comme politiquement, le CIO se replace dans une logique de maîtrise du tempo : avant de s'engager davantage, il veut redéfinir sa doctrine sur un objet qu'il ne contrôle ni sur le plan des droits, ni sur le plan des infrastructures, ni sur celui des audiences.

Quelles leçons en tirer ?

La séquence des JO de l'esport livre plusieurs enseignements structurants.

D'abord, elle rappelle que l'esport n'est pas un simple segment du sport traditionnel ; il s'agit d'une industrie native du numérique, fondée sur la propriété intellectuelle des éditeurs et sur des modèles de ligues fermées ou semi-ouvertes. La tentative d'y superposer mécaniquement la matrice

olympique (fédérations, reconnaissance étatique, logique de service public sportif) expose à des conflits de compétences, de marques et de gouvernance.

Ensuite, la montée en puissance d'acteurs étatiques comme l'Arabie saoudite, capables de financer et d'opérer seuls de grands événements mondiaux, rebat les cartes de la diplomatie sportive. Pour les juristes, cela pose des questions concrètes de contractualisation (accords d'hébergement, droits médias, partage de revenus, normes de conformité ESG) dans un cadre où l'instance de référence n'est plus nécessairement une fédération internationale, mais un Etat-plateforme et ses fondations.

Enfin, l'épisode met en lumière la compétition croissante entre cadres de légitimation :

- reconnaissance olympique et cadre sportif international classique ;
- légitimité de marché portée par les audiences, les éditeurs et les clubs ;
- légitimité étatique, lorsque des pays construisent leur propre soft power sportif.

À court terme, l'esport démontre qu'il peut « très bien se passer des anneaux ». À moyen terme, le CIO se retrouvera sans doute contraint de clarifier son approche, sous peine de voir se consolider, en marge du mouvement olympique, un ordre sportif parallèle, doté de ses propres normes, compétitions et équilibres économiques.

Vers un nouveau cycle de négociation ?

Un dernier acteur pourrait rebattre les cartes : la Corée du Sud. Le pays, pionnier de l'esport, a lancé début 2026 un groupe de travail interministériel associant sport et gaming, avec l'ambition affichée d'obtenir l'organisation de futurs Jeux Olympiques de l'esport.

Si cette initiative se concrétise, elle pourrait offrir au CIO une plateforme plus alignée culturellement et institutionnellement sur la place de l'esport dans la société, permettant d'envisager un compromis plus stable entre éditeurs, Etats, mouvement sportif et acteurs économiques. Encore faudra-t-il que le CIO sorte de sa phase d'« immobilisme stratégique » et accepte que, dans l'esport, le contrôle total est illusoire.

Le dossier des JO de l'esport doit être appréhendé non comme un simple échec de projet, mais comme un laboratoire de ce que seront, demain, les nouvelles formes de régulation des industries sportives nativement numériques.

François Lhospitalier (Of Counsel - Economie du sport) – BCTG Avocats