

L'e-sport permet aux joueurs de se dépenser grâce à la réalité virtuelle

L'e-sport n'a pas lieu que derrière un écran d'ordinateur. La réalité virtuelle donne la possibilité de s'y adonner en se déplaçant. Un exercice physique d'un nouveau genre, qui séduit de plus en plus à l'orée des Jeux olympiques de Paris 2024.

Temps de lecture : minute

9 août 2022

"*Pour courir, courez !*" Avec la réalité virtuelle, l'e-sport s'affranchit des manettes et permet à plusieurs joueurs de s'affronter sur un même terrain, bien physique. En France, la jeune pousse Esports Virtual Arenas (EVA) ambitionne d'ouvrir une centaine d'"arènes" en 2024. Côté réalité, ces terrains sont d'immenses QR codes dessinés à même le sol de hangars situés en zone industrielle. Comme un "laser game", une dizaine de joueurs s'y déplacent en même temps armés d'un fusil permettant la visée, mais affublés d'un casque de réalité virtuelle relié à un ordinateur embarqué dans un sac à dos.

Côté virtuel, l'action peut se dérouler au cœur de la jungle, en plein désert ou sur la planète Mars. Suivant le mode de jeu, c'est chacun pour soi, ou un sport d'équipe pour contrôler le territoire adverse. Lorsqu'un avatar est touché, le joueur est éliminé et doit marcher jusqu'à un point de réapparition. Le "*manque de réelle dépense physique*" est "*l'une des raisons pour laquelle l'e-sport n'est pas considéré comme un vrai sport*", affirme Jean Mariotte, le fondateur d'EVA, lors d'une démonstration à la presse à Beauchamp (Val-d'Oise), première des 14 salles franchisées ouvertes en France et en Belgique.

Les commandes sont simples : "*Pour courir, courez ! Pour vous accroupir, vous vous accroupissez.*" Les participants, dont la position est détectée par des capteurs sur le casque et le fusil, ont le sentiment d'être réellement dans le jeu, et finissent généralement en sueur. Attention toutefois aux mouvements brusques, les collisions ne sont jamais très loin. "*EVA est une grosse structure, avec des installations et des équipements qui valent très chers*", explique Ludovic Donati, gérant de Volt Events, qui commercialise plusieurs solutions concurrentes, dont Hado, une "balle au prisonnier" en réalité augmentée, véritable phénomène et nouveau sport au Japon.

Des compétitions physiques

"Vous voyez l'environnement tel qu'il est réellement, mais par dessus vont venir se rajouter des effets spéciaux", explique-t-il, citant notamment le projectile virtuel en forme de boule de feu. Une partie dure seulement 80 secondes, car "c'est très physique". Les deux expériences font partie des solutions dites de déplacement libre, à l'inverse des expériences où l'utilisateur est statique et n'avance que virtuellement, une discordance qui entraîne souvent une sensation de nausée, nommée cinétose. "Une personne sur deux ne le supporte pas, précise Ludovic Donati. C'est pour cela que beaucoup de salles VR ont fermé."



À lire aussi

Dopage, tricheries, paris illégaux... Faut-il réglementer l'eSport en France ?

EVA comme Hado et d'autres solutions plus ou moins simples à développer et à exploiter sont destinées à devenir des sports plutôt que de simples attractions, veulent croire leurs promoteurs qui tentent aujourd'hui d'investir le marché américain. De premières équipes et des compétitions ont été mises sur pied, et les deux expériences comptent capitaliser sur les Jeux olympiques de Paris 2024 pour gagner des adeptes.

Après un test d'EVA lors d'un évènement d'entreprise, Mathieu Lacrouts, patron de l'agence de communication spécialisée dans le jeu vidéo Hurrah s'est dit surpris par un "retour d'expérience unanimement positif". "Tout le monde s'est pris au jeu, des moins gamers aux plus compétitifs", raconte-t-il. Par rapport aux jeux immersifs qui ont investi le créneau du sport, comme FitXR (racheté par Meta) ou le fameux jeu de rythme Beat Saber, le vrai point fort de ces salles est de "proposer une expérience impossible à reproduire chez soi", incitant les joueurs à revenir pour

progresser, explique-t-il. Et pour toucher un public toujours plus large, Jean Mariotte a annoncé avoir levé 5 millions d'euros pour notamment développer une expérience "*qui ne soit pas un shooter*" (jeu de tir).

Article écrit par Maddyne, avec AFP