

Avec la réalité virtuelle, l'esport confronté à sa première révolution

Casque sur le visage, répliques d'armes automatiques en main, les joueurs évoluent dans un grand espace, se cachent derrière des obstacles virtuels, en sortent pour tirer sur leur adversaire. Tout autour, des écrans permettent au public de suivre l'action en direct.

Dans les travées de la Paris Games Week, qui a ouvert ses portes mercredi, l'entreprise SmartVR Studio a installé un immense espace de 1.000 m² afin de mener la première compétition esport en réalité virtuelle (VR) sur son jeu de tir à la première personne, After-H. « C'est intrinsèque à l'esport, il faut considérer que son futur sera VR », explique Jean Mariotte, cofondateur de SmartVR Studio, « l'expérience in-game (dans le jeu, NDLR) est un peu le rêve de tout joueur: se sentir bouger dans le jeu, on le vit plus intensément ».

« Il y aura un esport avant et après la VR », assure Laurent Michaud, directeur d'études pour l'Idate, « il deviendra encore plus spectaculaire et permettra au joueur d'incarner véritablement son personnage, ce qui permettra une meilleure identification ».

Comment la France veut prendre le virage de l'esport

Pour le spectateur en effet, le contraste est fort par rapport aux compétitions esport classiques: en plus de suivre l'action du jeu dans les écrans, il peut voir les esportifs se mouvoir dans l'arène devant lui, alors qu'il était jusqu'ici plus habitué à les voir installés derrière leurs écrans, statiques. « Il y a des LED sur les casques, aux couleurs des équipes, mais aussi pour voir le niveau de vie restant de chaque joueur, pour faciliter la compréhension par le spectateur », décrit M. Mariotte.

Certes, l'esport n'est pas à sa première évolution technique. C'est d'ailleurs l'arrivée de la connexion en très haut débit qui a accéléré sa démocratisation, lui permettant de sortir des anciennes LAN Party des années 90 pour être désormais dans des stades avec une retransmission en direct. Mais la VR pourrait profondément transformer l'esport, dans la façon même qu'auront les joueurs d'interagir entre eux et dans leur environnement virtuel.

À lire aussi

Pourquoi les acteurs traditionnels s'intéressent soudainement à l'esport

« Ce sera une nouvelle façon de jouer, c'est certain, et en termes de marketing c'est une révolution. Mais dans les faits ? Parce que d'une part les équipements de VR ne sont pas donnés pour inciter le grand public des joueurs à franchir le pas, d'autre part la latence nécessaire n'est pas encore disponible, même avec la 5G », tempère Frédéric Gau, le directeur général de Gozulting, cabinet de conseil spécialisé dans l'esport.

Rapprocher l'esport du sport

Une réalité qui rappelle que la VR est encore au tout début du chemin et restera fortement tributaire des réseaux disponibles pour pouvoir se développer et de sa compétitivité pour attirer un vivier de joueurs amateurs, susceptibles de devenir professionnels. Mais elle peut également clore définitivement le sujet de la classification, ou non, du esport en tant que sport

à part entière, en mettant les joueurs en mouvement, ce qui apporterait l'aspect performance physique, qui manque pour l'heure à ses détracteurs. « La VR peut rapprocher l'esport du sport mais également l'éloigner: en jouant en simulation, il n'y a plus la sensation de risque ou de peur ressentie dans les mêmes situations en réalité, cela crée une sorte de sport sans limite puisqu'il n'y a plus de risque de blessure. On le voit sur les simulations sur lesquelles on travaille avec Renault Sport par exemple », souligne Frédéric Gau.

Un choix qui peut aussi beaucoup dépendre de la volonté des éditeurs de renforcer ou non l'aspect physique dans leur production. « L'enjeu physique peut dépendre du type d'équipement: si un joueur court plus vite sur un tapis multidirectionnel et qu'il n'y a pas de compensation logicielle, cela avantagera forcément les meilleures performance physiques », confirme Laurent Michaud. Il pointe toutefois aussi « les limites médicales » d'une explosion de la VR où l'esport ne sera plus soumis aux limites de connectivité. « La VR viendra dans tous les cas à côté de ce qui existe déjà », résume M. Gau, « on prévoyait déjà une révolution avec le mobile, au final les esportifs sont restés sur console et PC. Lorsqu'il y aura des armures et des gants connectés, le pari sera gagné, pour l'heure cela reste un marché de niche ».

À lire aussi

[Nicecactus lève 5 millions d'euros pour aider les cyber-athlètes à se professionnaliser](#)