

Rencontres autour des jeux vidéo

Les gamers s'affrontent à Lausanne pour leur quartier

Un tournoi d'e-sport organisé par trois centres culturels lausannois a rassemblé ce week-end des jeunes de divers secteurs de la capitale. Reportage.

Liana Menétréy

«La Bourdonnette a une image extérieure lourde, donc des événements comme celui-ci permettent d'apporter un regard nouveau et plus positif sur ces quartiers marginalisés», souligne Lionel Guex, animateur au centre socioculturel de la Bourdonnette.

C'est dans ce quartier lausannois que la compétition d'e-sport «Le Game» s'est déroulée ce week-end sur deux jours. L'événement est organisé par les centres culturels de la Bourdonnette, des Boveresses et du Vallon, tous membres de la FASL, Fondation pour l'animation socioculturelle lausannoise. Ils unissent leurs forces pour la deuxième année d'affilée.

«Rassembler»

«On voulait créer un grand événement pour rassembler les jeunes des quartiers pendant la période hivernale. Un tournoi de jeux vidéo, ça permettait de parler à notre public cible et les motiver à sortir de chez eux pour se réunir», précisent les organisateurs.

Console à la main et yeux rivés sur le grand écran, une dizaine d'équipes d'adolescents du Grand Lausanne se mesurent les uns aux autres en ce premier jour de tournoi sur le jeu «Rocket League». Un jeu de foot où les habitués joueurs sont remplacés par des voitures de course. Ici, ce sont les bolides qui doivent marquer le plus de goals possibles. «On a choisi ce jeu car il est facile, mais surtout parce qu'il est téléchargeable gratuitement. Cela nous tenait à cœur qu'il soit accessible à tous, car on ne souhaitait pénaliser personne et leur donner les mêmes chances pour s'entraîner», insiste l'animateur de la Bourdonnette.



Au centre socioculturel de la Bourdonnette, ce week-end, le Grand tournoi de e-gaming a permis de faire se rencontrer les jeunes des différents quartiers lausannois. JEAN-PAUL GUINNARD

«Nous souhaitons faire de la prévention, mais sans tomber dans le côté moralisateur et péjoratif.»

Lionel Guex, animateur socioculturel

Côté joueur, le jeune Albi de la Maison de quartier de la Pontaise avoue être stressé. «C'est la première fois que je participe et il y a beaucoup de compétition. On a la pression parce qu'on ne sait pas sur quelle équipe on va tomber.» Tout comme la quarantaine d'autres adolescents, il espère remporter le titre avec son équipe et ainsi jouer du gros lot.

À la clé? Un voyage d'une valeur de 2500 francs pour les

trois vainqueurs et deux accompagnants. Certains, comme Mamadou, rêvent de grandes destinations comme Tahiti. D'autres sont plus réalistes et s'imaginent sur la plage à Barcelone.

Rythme cardiaque

Si l'objectif principal de cet événement reste de réunir les jeunes des quartiers, l'envie des organisateurs est aussi de revaloriser l'image des jeux vi-

déo. «On parle beaucoup de ses risques, mais peu de ses qualités (ndlr: en matière d'agilité intellectuelle). Nous souhaitons faire de la prévention, mais sans tomber dans le côté moralisateur et péjoratif, qui est encore prédominant aujourd'hui», précise l'animateur Lionel.

Dans une salle parallèle, des membres de l'association Gaming Federation proposent de découvrir trois jeux différents. Un collaboratif, un compétitif et un individuel. Ce dernier est doté d'un appareil mesurant le rythme cardiaque afin de sensibiliser les gamers à l'impact des jeux vidéo sur le stress.

De l'autre côté, un game designer professionnel offre un atelier pour comprendre le processus de création d'un jeu vidéo. Derrière son logiciel complexe, Sandro Dall'Aglio propose aux jeunes participants de décider eux-mêmes des règles du jeu: «Cela leur permet de réaliser toute la complexité qu'il y a derrière la conception d'un jeu vidéo. Ils se rendent compte que tout est modifiable et que les possibilités sont infinies.»

Les compétitions de jeux vidéo sont un marché en plein essor à travers le monde, mais encore très mince en Suisse. Ce dimanche 29 janvier, Le Lausanne e-sport est aussi de la partie avec des professionnels suisses du gaming pour sensibiliser les jeunes aux opportunités et aux réalités du métier.

Du rétrogaming pour les nostalgiques

● Alors qu'au premier étage les équipes s'affrontent, au deuxième, un espace est dédié uniquement au rétrogaming. Comme son nom l'indique, le rétrogaming est une pratique qui consiste à collectionner et à jouer à d'anciens jeux vidéo. Dans la salle, des téléviseurs Philips sont répartis avec des vieilles manettes et jeux datant des années 90. Parmi ceux-ci, on trouve le jeu FIFA de 1999, totalement pixelisé et qui compte d'anciens joueurs comme Zidane. Cet espace de rétrogaming est proposé par l'association de e-gaming KBird, qui s'est donné pour mission de susciter l'intérêt des jeux anciens en parta-



geant ses «vieilleseries avec la jeunesse». «La plupart des jeux auxquels les jeunes jouent aujourd'hui,

comme FIFA, ne sont pas nouveaux, ce sont juste des versions actualisées et modernisées», précise Joël, membre de

L'espace de jeux rétro, avec ici, la PlayStation 2. JEAN-PAUL GUINNARD

l'association et adepte de rétrogaming depuis des dizaines d'années. «Ma cave ressemble à un stock de magasin, j'ai plus de 500 à 600 jeux à la maison, pour le plus grand désespoir de ma femme, parce que jamais je m'en séparerai», rigole-t-il. En retraçant une partie de l'histoire des jeux vidéo, ces passionnés souhaitent notamment remémorer des souvenirs aux aînés. «On voit des parents avec des étincelles dans les yeux en redécouvrant les jeux vidéo de leur adolescence. Ils sont heureux de partager cela avec leurs enfants», raconte Benjamin, un autre membre de l'association. **LME**