

Aire urbaine

L'e-sport branche de plus en plus l'IUT Nord Franche-Comté

Désormais, les étudiants de l'IUT de Belfort-Montbéliard ont la possibilité de jouer et s'entraîner aux jeux vidéo le jeudi après-midi. Une nouvelle discipline qui rejoint les sports traditionnels et peut rapporter jusqu'à 0,25 point dans la moyenne du semestre.

En matière d'informatique, l'IUT Nord Franche-Comté a souvent une souris d'avance sur les autres départements universitaires. Il y a quelques années, Pascal Chatonnay et une poignée d'irréductibles du clavier créent la première équipe d'e-sport de l'université de Franche-Comté.

L'enseignant-chercheur en informatique à l'IUT Nord Franche-Comté et Responsable de la sécurité des systèmes d'information (RSSI) de l'université fouille un peu, on se rend compte qu'il n'y a jamais eu aucune recherche sur l'e-sport au niveau de la fac. « Avec ma fille Lena, en master de sciences de l'éducation et Eric Monnin, vice-président de l'université de Franche-Comté, en charge de Polyméisme, nous avons décidé d'organiser un colloque sur l'e-sport et Polyméisme. »

Ils créent une équipe pour mieux assimiler leur sujet de recherche

Pour aller au bout de sa démarche, le trio lance un appel aux 30 000 étudiants de Franche-Comté pour composer une équipe e-sport. « Afin de

comprendre un peu plus de quoi on parle », souffle l'enseignant-chercheur de 55 ans.

Les réponses affluent de toutes parts. À la manière d'un centre d'entraînement, ils organisent un tournoi de détection et sélectionnent des joueurs. « Ça a très vite pris. L'équipe *Unified Champions Club* se crée en quelques semaines », explique Lena Chatonnay.

Que sur des jeux gratuits

Le colloque a lieu en 2022. « Le but était aussi de dédramatiser l'e-sport auprès des autres enseignants et du grand public en général. » Il se termine autour d'un repas mêlant étudiants joueurs, organisateurs et enseignants. Le duo père-fille Chatonnay a de la suite dans les idées.

Cette première équipe d'e-sport de l'université de FC dispose du socle nécessaire pour perdurer. Association de loi 1901, reconnue par l'université, *Unified Champions Club* se développe autour de trois jeux : LOL, Rocket League et Valorant. Des jeux qui ne nécessitent pas de payer pour y jouer (*free to play*) ni de payer pour progresser (*pay to win*).

« On a constitué six équipes, deux pour chaque jeu. Une équipe se compose de joueurs, d'un coach et d'un team manager qui prend en charge tout le côté organisationnel de l'équipe », poursuit Pascal Chatonnay. « Les joueurs ont des horaires à respecter, des entraînements à suivre, chez eux et en présentiel. On surveille aussi leur langage, tant

au niveau de leur communication dans l'équipe qu'avec les adversaires. »

Le professionnalisme n'est pas très loin

En 2023, le travail porte ses fruits, avec une troisième place acquise lors d'un championnat interuniversités. « On a un bon niveau national et certains de nos joueurs ont été contactés pour intégrer d'autres équipes. On n'est pas fermés à leur évolution. » Le rêve de devenir joueur professionnel ne tient qu'à un fil.

Le travail de reconnaissance de cette discipline vient tout juste de franchir un nouveau palier. Depuis ce mois de mars 2024, l'e-sport est devenu une activité sportive de l'IUT Nord Franche-Comté à part entière. Chaque jeudi après-midi, les étudiants de Belfort-Montbéliard peuvent pratiquer l'e-sport comme ils le font déjà avec le football, le handball ou le basket. « C'est une activité qui peut rapporter jusqu'à 0,25 point sur la moyenne du semestre. On note l'assiduité, la progression et les résultats en compétition. L'IUT Nord Franche-Comté est pilote pour toute la région », avance fièrement Pascal Chatonnay.

Et pourquoi pas un diplôme d'e-sport dans une université de Franche-Comté ?

La suite ? Comme Nancy, dont un lycée dispose d'une section e-sport et Poitiers dont la fac propose un diplôme universitaire de management en



Melissa Pollane, joueuse, Pascal et Lena Chatonnay, respectivement président et vice-présidente de la première équipe d'e-sport de l'Université de Franche-Comté : Unified Champions Club. Photo Janis Mischl.

e-sport, les étudiants du Nord Franche-Comté pourraient avoir un jour l'e-sport intégré dans leurs cursus. Pascal Chatonnay y croit dur comme fer :

« On a les moyens humains et les ressources pour le faire. Cela drainerait des étudiants de la France entière. »

■ Janis Mischl

Lena Chatonnay : « Les étudiants sont moins passifs »



Lena Chatonnay : « Grâce à l'e-sport, les étudiants se retrouvent dans une autre position pour apprendre. »

Lena Chatonnay, 23 ans, n'est pas une gameuse. On la connaît plus dans son implication avec Sociochaux, où elle est chargée de coordination. Étudiante en sciences de l'éducation, son domaine c'est la recherche, l'humain et les valeurs que le sport peut véhiculer.

« Durant ma première année de master, j'ai fait un stage au Centre d'études et de recherches olympiques universitaires (CEROU). » C'est à ce moment-là que la Montbéliardaise se retrouve embarquée dans l'histoire du colloque avec son père et Eric Monnin. Pas qu'une caution étudiante dans cette aventure, elle apporte le regard des premiers concernés. « Je suis intéressée par les étudiants et surtout par l'apprentissage par les compétences. L'e-sport

m'attire car il a une mauvaise connotation pour le grand public. Il est souvent associé à l'addiction. L'idée est de voir comment quelque chose de très mal perçu peut être un moteur à l'université. »

« C'est très important que l'université se saisisse de ces nouvelles disciplines »

Elle se prend aux jeux des League Of Legends, Valorant et Rocket League et pousse sa recherche auprès des pratiquants, de leurs habitudes et de leur encadrement. « Je n'écris pas un mémoire mais une note de problématique. C'est plus frustrant mais ça me semble utile. Je fais un travail de recherche pour éclairer sur la reconnaissance des compétences non-disci-

plinaires à l'université avec cet exemple de l'e-sport. »

Jouer aux jeux vidéo pourrait donc être quelque chose de sérieux ? Pas uniquement un loisir ? Un peu de sérieux... « Si, si, justement. Avec cette équipe et cette association, on démontre que c'est une manière pour les étudiants d'être acteurs et non pas uniquement consommateurs. Ils prennent en main les choses, organisent, se répartissent le travail et se structurent. C'est quelque chose qui se fait avec d'autres associations. Les étudiants se retrouvent dans une nouvelle position pour apprendre. C'est super intéressant que l'université se saisisse de ces nouvelles disciplines qui permettent aux étudiants de se sentir bien dans leurs études. »

■ L.M.

Dormez, jeu le veut

Pour exceller en e-sport, il faut se comporter comme dans tous les autres sports et donc avoir une bonne hygiène de vie. « Cela passe évidemment par un bon sommeil et une bonne alimentation. Il m'arrive des fois de passer dans le Discord et de suggérer à un joueur d'aller se coucher. À 1 heure du matin, on ne joue pas bien et on met en danger ses études », prévient Pascal Chatonnay.

Second point majeur : l'assise. Un fauteuil de gamer coûte entre 90 et plus de 1 000 €. Leurs forme et hauteur diffèrent en fonction des thémati-

ques pratiquées. Un jeu de tir ne demande pas le même maintien qu'un jeu de stratégie ou qu'un jeu de courses.

On prend donc soin du dos mais aussi du ventre avec une alimentation adaptée. « Lors d'un BO5, le joueur peut enchaîner jusqu'à cinq fois 50 minutes de jeu. Soit plus de 4 heures. Il faut une très bonne hydratation et une bonne alimentation pendant et entre les parties. »

Comme chez tout bon sportif qui se respecte, l'alcool et les cigarettes n'ont pas leur place lors de la pratique de ce sport. ■ L.M.



Une bonne gestion du sommeil est indispensable pour performer dans cette discipline. Photo Alexandre Marchi

Petit abécédaire du non geek

Gamer - un joueur de jeux vidéo, en anglais. On distingue le joueur occasionnel (casual gamer), le joueur passionné (hardcore gamer) et le joueur professionnel (pro gamer).

Discord - forum de discussion qui permet de communiquer oralement et par écrit. Conçu au départ pour les communautés de joueurs de jeux vidéo.

LOL - League Of Legends (développé par Riot Games) est un jeu vidéo sorti en

2009 de type arène de bataille en ligne, free-to-play.

Free-to-play - jeu vidéo à l'accès gratuit.

Pay-to-win - le fait d'acheter des packs ou options qui donnent un avantage dans le jeu, tant matériels que temporels.

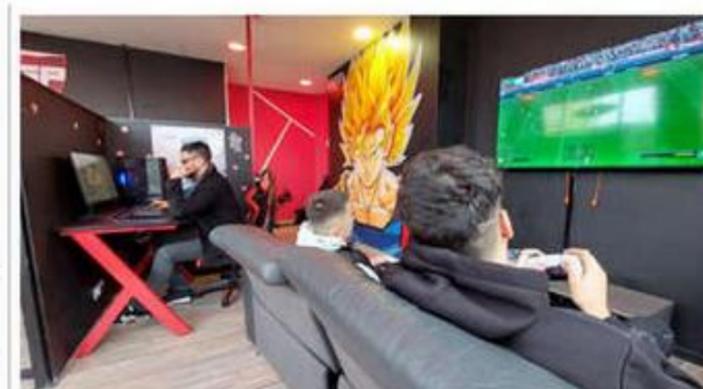
BO5 - de l'anglais Best Of 5 (meilleur des 5). En compétition de sport électronique, il faut remporter trois des cinq manches pour gagner le match. Le BO3 se joue lui au meilleur des trois manches.

La première salle d'e-sport de Belfort a ouvert ses portes

C'est une première dans la cité du Lion. Malgré l'essor du e-sport ces dernières années, aucune structure n'avait tenté d'implanter la pratique dans un lieu ouvert au public. C'est désormais chose faite depuis le début d'année avec l'E-sport Gaming Player Belfort. Le gérant, Abdelaziz Sabi, n'est pas un adepte de longue date du e-sport. S'il est un grand amateur du célèbre jeu vidéo de football FIFA, le Belfortain est plaquiste de formation. À cause d'un handicap physique, il est contraint d'abandonner son activité en 2022.

« L'e-sport se professionnalise à grande vitesse »

Après une année d'étude afin de préparer sa reconversion professionnelle, son choix se porte sur l'ouverture d'une salle de gaming. « J'avais pensé à un lieu plus



La première salle de e-sport est installée au 201 avenue Jean Jaurès à Belfort. Photo Benjamin Cornuez

classique au départ. Avec du billard, des jeux traditionnels, mais j'ai vite compris que ce n'était plus trop à la mode. Ce qui prime aujourd'hui, c'est l'e-sport, qui se professionnalise à grande

vitesse. Au niveau mondial, c'est un chiffre d'affaires de plus d'un milliard d'euros à l'année. »

Son statut lui permet de profiter d'aides de l'État et de récolter un budget pour se

lancer. Environ 15 000 euros sont injectés dans le projet, notamment pour permettre l'acquisition du matériel.

« Nous avons quatre PC gaming de qualité, un clavier mécanique, une console de

salon, des pédales pour les simulateurs de voitures ainsi qu'une dizaine de jeux à disposition. Je me suis fait accompagner par des spécialistes pour être sûr de m'équiper correctement. »

À terme, si la pratique se développe à Belfort, Abdelaziz Sabi n'exclut pas de créer le premier club e-sport de la ville. Pour l'instant, le gérant tente de se faire connaître auprès du jeune public, sa clientèle la plus importante. Le lieu accueille des groupes, des tournois y sont organisés ainsi que des anniversaires pour les enfants de huit à quinze ans. Une salle annexe avec des jeux de société permet la réception du jeune public lors des goûters.

■ Benjamin Cornuez

E-sport Gaming player Belfort, 201 avenue Jean Jaurès. Ouvert le mercredi, vendredi et week-end de 14 h à 22 h (tous les jours en période de vacances). Réservation au 03 84 90 52 48.