



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/culture-geek/article/actualite-la-france-championne-d>
[u](#)

Actualité : La France championne du monde !

- Espace culturel - Culture geek -



te de mise en ligne : mardi 25 octobre 2011

Description :

La France n'a certes pas décroché le titre de championne du monde de rugby cette année, mais a brillé dans des sports plus méconnus...

Inside Electronic Pipo

Nos grands gagnants !

Peu de gens connaissent **Ilyes Satouri**, qui vient pourtant d'apporter à la France un titre mondial, en ce dimanche où nous en avons bien besoin. La coupe du monde de rugby, certes, ne s'est pas trop mal déroulée : après tout, nos Bleus descendus en flammes par la presse sportive internationale finissent vice-champions du monde à un point seulement des All Blacks en finale. Mais la performance tricolore a été bien plus impressionnante dans **une autre compétition beaucoup moins médiatisée, l'ESWC, à savoir Electronic Sport World Cup 2011**, la coupe mondiale du sport électronique, qui s'est tenue à la Paris Games Week ces derniers jours.

En tant qu'adepte assumé des jeux vidéos, je tenais à saluer la performance de nos représentants. Cité en début d'article, Ilyes Satouri, alias Stephano, a remporté en fin d'après-midi **la finale de Starcraft II**, le jeu de stratégie en temps réel le plus populaire du moment avec plus de cinq millions de joueurs. Notre jeune compatriote âgé de dix-huit ans seulement décroche enfin le titre mondial après une série d'excellentes performances dans des compétitions internationales jusque là largement dominées par la Corée du Sud.

Bravo également aux membres de **l'équipe féminine de Counter Strike**, le jeu de tir à la première personne bien connu, qui deviennent vice-championnes du monde derrière les Américaines. Et n'oublions pas Yoann Cook, alias YoYo, qui termine honorablement sur la dernière marche du podium pour Trackmania Nations, un jeu de course automobile.

Une compétition peu médiatisée...

On peut regretter que ces victoires et le monde l'e-sport en général ne soient pas plus populaires auprès du grand public. La faute à la mauvaise image des jeux vidéos, qu'on associe généralement aux adolescents boutonneux et asociaux, alors même que les rangs de leurs adeptes sont aujourd'hui constitués en majorité de jeunes adultes. Car à part ce cliché persistant, l'e-sport a tout pour connaître un succès plus large : une très grande variété de jeux, un format qui favorise bien souvent le suspense et les retournements de situation, et bien sûr une professionnalisation progressive du milieu.

Atteindre un très haut niveau dans ce genre de domaine n'est en effet pas plus facile que dans d'autres sports. Entraînement extrêmement régulier, réflexes très développés, sang-froid à toute épreuve... à ceux qui pointeront du doigt l'absence de performance physique au sens strict, on pourra rétorquer que le **niveau de concentration nécessaire** pour analyser en permanence la situation et prendre des décisions complexes (dans les jeux de stratégie en temps réel notamment) compense largement. Les échecs sont bien reconnus comme sport olympique depuis 1999 !

L'espoir est toutefois permis, et il vient d'internet. Les diverses compétitions sont de plus en plus suivies en direct ou reprises sur les sites de vidéos à la demande par des commentateurs de plus en plus célèbres. Citons par exemple les Français Pomf et Thud, deux frères spécialisés dans Starcraft II et dont les parties commentées ont été vues plus de trente millions de fois sur Youtube. Les mille deux cents places pour leur prochain événement au Bataclan à Paris ont été écoulees en moins de deux jours. Aux États-Unis, des personnalités comme Day9 font

encore mieux et disposent de leurs propres WebTV. De plus en plus de leurs spectateurs déclarent ne pas jouer eux-mêmes, ou n'avoir commencé qu'en y prenant goût grâce à ces hérauts de l'e-sport.

Du côté des joueurs également, **l'Europe rattrape son retard** avec des structures comme Millenium, qui regroupe des équipes rémunérées et coachées dans beaucoup de jeux phares du moment. Stephano est l'un de leurs membres les plus performants actuellement. Enfin, les marques ne se tiennent pas à l'écart, et nombre d'entre elles financent et sponsorisent des poulains : celles qui sont spécialisées dans le matériel informatique bien sûr, comme ASUS, Razer ou MSI, mais aussi, plus étonnant, des entreprises comme Gazprom, Winamax, ou Coca Cola Zéro.

Bravo donc à nos champions du jour, et bonne chance à l'e-sport et à tous ceux qui s'attachent à le populariser !

Article rédigé par Lucien Leclerc. [Voir son blog.](#)