



## L'ÉVÉNEMENT

Quand la pratique virtuelle vient  
au secours des sportifs confinés

Les jeux vidéo et les nouvelles technologies permettent aux athlètes de s'entretenir et de se divertir.

CÉDRIC CALLIER [ccallier@lefigaro.fr](mailto:ccallier@lefigaro.fr)

CE MERCREDI va débiter le Tour de Suisse cycliste... virtuel. Pandémie de Covid-19 oblige, les coureurs n'ont pas le loisir de sillonner physiquement les routes helvétiques – comme cela aurait dû être le cas du 6 au 14 juin prochain – si ce n'est depuis leur domicile, sur des home-trainers spécialement adaptés et avec des écrans positionnés devant eux pour simuler le parcours, grâce à la plateforme américaine Zwift. Cette initiative, retransmise en direct sur la chaîne L'Équipe jusqu'à dimanche, n'est pas une première, cependant, puisque le coureur belge Greg Van Avermaet avait remporté au début du mois le Tour des Flandres virtuel. Une expérience qui lui avait beaucoup plu : « C'était amusant à faire. Je pense que nous avons tous passé un bon moment. Cela faisait longtemps que mon rythme cardiaque n'avait pas été aussi élevé. C'était une très bonne idée. » Qui, depuis, a fait de nombreux petits, puisqu'un Giro virtuel est parti le week-end dernier et que de nombreuses autres épreuves fleurissent au calendrier pour les semaines à venir.

Ce mercredi s'élancera donc un véritable peloton de « cyclistes confinés » puisque 19 équipes doivent prendre part à ce Tour de Suisse, dont quelques très belles têtes d'affiche internationales (Vincenzo Nibali, Remco Evenepoel, Primoz Roglic ou encore Adam Yates) et françaises, puisque Julian Alaphilippe et Romain Bardet seront au départ des cinq étapes

(pour un total de 178 kilomètres). Ce dernier confie, au sujet de cette expérience totalement nouvelle pour lui : « À l'heure actuelle, on a juste ça à se mettre sous la dent donc je le prends volontiers. Dire que je vais continuer ça une fois qu'on aura retrouvé la route et des vraies courses, c'est négatif. Mais c'est un bon palliatif pour faire quelques petits efforts, en se prenant au jeu, même si j'ai du mal avec tous les codes parce qu'il y a une petite attente quand on appuie sur les pédales, il faut deux ou trois secondes pour que cela s'affiche à l'écran. Je ne suis pas très jeu vidéo, ça me paraît un peu étranger mais à l'heure actuelle, cela permet de rouler avec les copains, de se faire mal un peu, de casser la routine... Même si rien ne vaudra jamais le plaisir de rouler en montagne ou de faire de vraies compétitions. »

**Rivalité virtuelle entre clubs**

Une opinion partagée par l'athlète Christophe Lemaitre qui, lui, est un véritable amoureux des jeux vidéo. « Il ne faut pas oublier le contexte dans lequel on se trouve, qui favorise l'utilisation du home-trainer par exemple, détaille au Figaro le médaillé de bronze olympique du 200 mètres à Rio en 2016. Cette activité physique d'intérieur, aidée par les nouvelles technologies, continuera-t-elle après le confinement ? Honnêtement, je ne pense pas. En ce qui me concerne, rien ne remplacera jamais le fait de courir sur du tartan, en avançant vraiment d'un point A à un point B. Sans compter que pour



progresser, on a ce besoin de confrontation directe, sur la piste. Courir tout seul devant un écran peut-il me faire progresser ? Je ne crois pas. Cela peut simplement être utile lors d'une préparation pour mesurer l'état de forme. »

Néanmoins, Lemaitre estime que cette intrusion du virtuel dans le monde du sport, latente depuis déjà quelques années mais qui bénéficie d'un coup d'accélérateur bien involontaire en raison du confinement mis en œuvre dans de nombreux pays, devrait encore se développer. « Je pense qu'il y aura de plus en plus un usage technologique et numérique qui viendra s'immiscer dans la pratique sportive. En athlétisme, il existe de plus en plus d'appareils ou d'applications pour améliorer votre entraînement, pour aller chercher des petits détails pour progresser. Les simulateurs, par exemple, vont devenir petit à petit des éléments incontournables de la préparation d'un sportif dans certaines disciplines, et pas uniquement en ce qui concerne les sports mécaniques comme c'est déjà le cas. »

En effet, les pilotes de Formule 1 ou d'autres disciplines automobiles sont déjà pour la plupart familiers de l'entraînement sur simulateur, qui fait partie intégrante de leur préparation avec l'évolution des outils technologiques (lire ci-dessous).

Une évolution qui pourrait ouvrir aussi de nouvelles perspectives au secteur de l'e-sport, les compétitions de jeux vidéo qui ne concernent le plus souvent pas le sport, comme nous le rappelle Fabien Devide, le président de Team Vitality, le principal club de la discipline en France : « En fait, le mot e-sport en soi ne veut pas dire grand-chose. Nous nous sommes structurés sous cette appellation au début car il fallait qu'on se raccroche à quelque chose qu'on connaissait déjà mais aujourd'hui, je me dis que ce terme ne nous rend pas toujours service. Dans le cadre des home-trainers, nous sommes dans la vraie

définition de l'e-sport. À savoir faire du sport de manière virtuelle. Avant, il y avait déjà le jeu Just Dance qui était à la fois un jeu vidéo et une manière de se dépenser. Mais je pense qu'avec le

développement de la réalité virtuelle et des moyens technologiques, nous en verrons de plus en plus. »

Car le virtuel vient à l'aide des sportifs de multiples façons. Dans leur entraînement et leur manière de s'entretenir physiquement. Pour assouvir aussi leur esprit de compétition, comme on le voit en voile avec des transats virtuelles réunissant plus de 50 000 participants, amateurs ou professionnels (lire notre encadré), ou en aviron avec le challenge #ramecheztoi, composé de huit épreuves réparties sur quatre semaines où chacun peut comparer ses résultats avec d'autres participants aux quatre coins de la planète. Et, enfin, pour s'amuser, se divertir. Ainsi, pas un jour ne passe sans qu'apparaisse sur internet une vidéo montrant deux champions en train de s'affronter sur un jeu de football ou de basket. Certains, même, en profitent pour changer de discipline, comme le

gardien de football belge Thibaut Courtois, champion du jeu NBA 2K20, qui a défié certains de ses adversaires sur le pré vert (Mats Hummels, Sergio Agüero...) manettes en main. Ou alors certains footballeurs qui entretiennent une rivalité virtuelle entre leurs clubs, comme les jeunes joueurs anglais Mason Mount (Chelsea) et Declan Rice (West

Ham) qui se sont défiés en dirigeant leur propre équipe sur FIFA 20.

**« Je découvre un monde qui me fascine »**

Le confinement permet ainsi à cer-

tains sportifs de haut niveau d'avoir plus de temps pour assouvir leur passion vidéoludique. Comme l'explique le meneur de l'équipe de France de basket, Andrew Albicy, au chômage technique avec son club de Saint-Petersbourg et qui en profite pour défier des champions de l'univers e-sport sur différents jeux. « La période de confinement est un moment particulier à vivre. Avec les jeux vidéo et le renforcement musculaire que je fais tous les jours, je trouve un petit rythme. Et je n'aurais jamais pensé un jour jouer contre des membres de la Team Vitality ou affronter Broky ou Wazz (des stars de l'e-sport). C'est cool car je découvre un monde qui me fascine, qui est assez proche du nôtre où plusieurs anciens sportifs de haut niveau sont aujourd'hui en poste, que ce soit Julien Benneteau (capitaine de l'équipe de tennis de Fed Cup, chez Team GameWard) ou Matthieu Pêché (champion du monde de canoë-kayak devenu manager de l'équipe Vitality sur le jeu Counter-Strike). » Et peut-être que cette sombre période changera la perception de certains sur l'e-sport, comme le souhaite Lemaitre : « J'espère que bientôt, on considèrera enfin l'e-sport comme un vrai sport, avec qui il partage de nombreuses similitudes. » ■

**FOOTBALL : L'UEFA RECOMMANDE DE REJOUER.** L'Union européenne de football a émis, lors d'une réunion téléphonique avec ses 55 fédérations membres, une « forte recommandation » en vue d'achever les compétitions nationales suspendues à cause du coronavirus, sans toutefois concrétiser un calendrier de reprise.

# 178

## kilomètres

répartis en cinq étapes  
au programme  
des coureurs du Tour  
de Suisse virtuel



Pour progresser, on a ce besoin de confrontation directe, sur la piste. Courir tout seul devant un écran peut-il me faire progresser ? Je ne crois pas. Cela peut simplement être utile lors d'une préparation pour mesurer l'état de forme

CHRISTOPHE LEMAITRE  
ÉDAILLE DE BRONZE  
OLYMPIQUE DU 200  
MÈTRES À RIO EN 2016



Dans son jardin de Gravenwezel, le Belge Mathieu Van der Poel, de l'équipe Alpecin-Flirx, participe, le 5 avril, à un Tour des Flandres virtuel sur la plateforme américaine Zwift. À droite, l'écran sur lequel se déroule la course.

© VU PHOTO NEWS - PANGRANKE ET WAKIPPY BELGA/ALAMY