

Juin 2006 **Stéphane Zaubitzer**  
**Le monde à part  
des jeux vidéo**

Pendant trois jours, quelque 800 joueurs de plus de 50 nationalités se sont virtuellement affrontés dans la salle immense du palais omnisports de Paris-Bercy pour l'*Electronic sports world cup*. Seuls ou en équipes, souvent coachés, regroupés en pools en fonction des jeux (*Counterstrike*, *Warcraft III*, *Gran Turismo 4*, etc.), ils étaient là pour récolter 400 000 euros de prix et faire partager à 15 000 spectateurs la passion de ce qu'ils considèrent comme un «sport électronique».

«L'écran est une fenêtre ouverte sur un autre monde, pourtant devant l'ordinateur les attitudes sont très fermées. Les jeunes sont totalement dans le jeu, car tout dépend de leur capacité de réaction, de leur absorption totale. Ce sont des têtes hagardes et stressées. C'est cet état de réflexion-action devant un écran qui m'intéressait. J'ai aussi été étonné par les tics nerveux: ils criaient, s'interpellaient...»





Avril, Bordeaux (France). "Sieste verte", travail en résidence au Tout Nouveau Théâtre (TNT) de Bordeaux