

Communauté gaming

Visite du lounge e-sports de la Michigan State University

🕒 Lire 10 minutes

Bienvenue dans l'E-sports Competition Hub de la Michigan State University ! Cet espace bouillonnant rassemble des étudiants de multiples horizons, mais qui tous partagent la passion des jeux vidéo.

C'est ici que les trois équipes du campus se retrouvent pour les entraînements et les tournois interuniversitaires. C'est là également que siège la MSU Esports Club Association qui, avec ses quelque 2 000 adhérents, est l'une des plus importantes de l'université. C'est ici encore que des étudiants interviewent des athlètes et visionnent des matchs en streaming – une manière comme une autre d'explorer une carrière potentielle. Mais c'est ici, surtout, que les jeunes se retrouvent pour jouer, étudier et faire communauté.

« L'e-sport, pour nous, ce n'est pas que la compétition, analyse Christopher Bilski, directeur e-sports à la Michigan State University. L'un de nos principaux objectifs en concevant cette salle était de créer un espace de relations pour les étudiants, un endroit où ils trouveraient des pairs partageant leurs intérêts, leurs passions. Ici, n'importe qui peut trouver une famille, un foyer qui l'accueille à bras ouverts. C'est très important dans la vie de nos étudiants. »

De fait, le centre de gaming est rapidement devenu un refuge pour les athlètes numériques et les étudiants du campus. Le responsable insiste : tournoi, travail ou besoin de compagnie, qu'importent leurs motivations, les étudiants n'ont qu'à pousser la porte pour être accueillis comme ils sont.

À son arrivée à la MSU, Christopher Bilski a constaté que malgré l'existence d'un groupe d'athlètes numériques et de gamers étudiants en croissance rapide, il manquait un lieu pour les réunir. Une salle de classe désaffectée au sein de Hubbard Hall, une résidence étudiante à l'est du campus, a heureusement permis d'y remédier.

Des sièges adaptés, de grandes surfaces de travail, des écrans faciles à régler : ces postes de jeux offrent les meilleures conditions d'entraînement et de compétition.

« Nous voulions avant tout un espace multifonctionnel, poursuit Christopher Bilski. Pas d'ordinateurs alignés à perte de vue, pas de salle obscure zébrée de lasers. Je voulais un espace confortable, à l'agencement équilibré, et qui donne envie de venir se relier aux autres. »

Son équipe a sollicité Steelcase pour sélectionner les meubles et l'équipement qui allaient transformer l'ancienne salle de classe en un centre de gaming moderne. Aujourd'hui, les postes de jeux sont pourvus de surfaces de travail suffisamment spacieuses pour accueillir claviers, périphériques et écrans réglables. Les sièges, confortables et ergonomiques, s'adaptent à toutes les morphologies, et à toutes les postures qui rythment les sessions de jeux.

« Il ne faut pas négliger les détails qui peuvent affecter les joueurs, souligne le directeur des e-sports. La position, le placement des bras et des mains, la hauteur des écrans... Autant de petites choses qui sont plus agréables avec le bon équipement, et qui, mises bout à bout, font une vraie différence. Les étudiants peuvent rester des heures devant un écran ; leur fournir du matériel qui les incite à adopter la meilleure position, c'est une question de santé et de sécurité. »

Pas de barrière entre les stations de jeux : les joueurs et les entraîneurs peuvent plus facilement collaborer, échanger et jouer en équipe.

Des canapés, de grandes tables, de confortables tabourets délimitent des zones où chacun est libre de s'installer pour buller, bavarder, regarder la télévision ou réviser.

Pour Kiley Slevin, étudiante, cet espace a été un lieu de rencontres, mais aussi d'exploration de ses passions. « L'e-sport a été un vrai lieu de soutien, confie-t-elle. J'y ai trouvé une communauté qui aime les mêmes activités que moi et qui, en plus, cherche à valoriser les aspects créatifs que j'adore dans l'e-sport. »

Le centre comporte une pièce pour visionner et analyser les captations de tournois, ce qui permet aux athlètes de parler stratégie avec leurs entraîneurs, et d'étudier le jeu de l'adversaire. Symétriquement, une cabine vitrée insonorisée permet aux spectateurs de suivre le jeu sans distraire les joueurs.

« Lorsque je suis entré ici pour la première fois, j'ai cru rêver, se souvient Rodrigo Arce, étudiant et e-sportif à la MSU. Les fauteuils et les écrans sont d'un confort incroyable. C'est tellement plus agréable de jouer ici ! »

L'espace prévoit toutes sortes d'assises pour que les équipes universitaires d'e-sports et les étudiants gamers puissent jouer, travailler et diffuser des compétitions.

À la MSU, l'e-sport comporte également une forte composante pédagogique. Membres du College of Communication Arts and Sciences, les étudiants explorent les activités qui les intéressent professionnellement, de la radio au graphisme, en passant par la photo ou le marketing, et prennent part à des activités qui constitueront les premiers éléments de leur portfolio.

« On pense aux quatre années qu'ils passent ici, mais aussi aux quarante qui suivront. Nous sommes curieux de voir ce que cet espace peut apporter aux étudiants, en termes de collectif, de compétitivité et de carrière. »

CHRISTOPHER BILSKI, DIRECTEUR E-SPORTS, MICHIGAN STATE UNIVERSITY

Ainsi, dans le studio de diffusion du centre de gaming, les étudiants prennent en charge de A à Z la retransmission des tournois. Ils annoncent les matchs à venir sur les réseaux sociaux et commentent les parties en direct, ils réalisent des spots publicitaires, proposent des interviews d'athlètes et d'entraîneurs à l'issue de la compétition...

Les étudiants de la MSU s'occupent de produire et d'animer la chaîne de streaming live du club. Ils proposent également des analyses de partie depuis le centre de gaming.

« C'est super que l'espace mis à notre disposition tienne autant compte des aspects ludiques du gaming que des composantes académiques propres à la MSU, observe Kiley Slevin. C'est un lieu d'entraînement, bien sûr, mais on y apprend aussi un tas d'autres choses. »

« L'ancienne salle de classe a été métamorphosée, se réjouit Christopher Bils. C'est maintenant un espace qui déborde de vie et d'énergie. Entrez, jouez, faites des rencontres ! Quelle que soit votre expérience du gaming, vous avez toute votre place ici ! »

Découvrez les études de Steelcase Learning sur l'e-sport et les quatre piliers d'un espace de gaming optimal.

(en anglais)