

Toujours plus ouvertes, Les Foulées Littéraires – il fallait l'être pour mêler sport et littérature. Aujourd'hui et demain, le cru 2016, en plus de mettre les femmes en avant*, offre un espace e-sport avec des consoles et une invitée de marque à affronter, Dina, championne de « Just Dance ». Entretien.?

Vous êtes l'une des invitées vedettes d'un festival consacré au sport et à la littérature sportive. Vous étiez sportive avant de vous mettre à « Just Dance » ?
Pas tant que ça. J'avais toujours aimé la danse, j'avais fait un peu de danse modern jazz et hip hop, un peu de zumba et de muscu, mais rien de régulier, je ne m'étais jamais investie à fond. Et puis j'ai découvert le jeu, auquel j'ai pas mal joué… et beaucoup plus quand j'ai entendu parler du premier championnat mondial, pendant l'été 2014. Là, ça a été intensif, je me suis entraînée plusieurs heures par jour et ça a payé : j'ai terminé meilleure Française et troisième mondiale. Et l'été dernier, j'ai décroché l'argent sur le plan mondial, en plus de mon second titre national.

Pour beaucoup de gens, l'e-sport ce n'est pas du sport…
C'est sûr que pour la plupart des e-sports, la dimension physique est minime. Mais on peut dire

la même chose de certains sports comme le billard, la pétanque… Bon, le cas de « Just Dance » est un peu particulier puisque c'est celui qui se rapproche le plus d'un vrai sport puisqu'on joue avec son propre corps, et qu'on est noté à la fois par la console mais aussi par un vrai jury.

Cela dit, tout e-sport nécessite des capacités qu'on ne soupçonne pas et l'entraînement exige un gros investissement, de la rigueur. Les champions de Fifa ou Call of Duty surveillent leur sommeil, leur alimentation, font parfois appel à des coachs… Comme dans le sport, on est tous dans la recherche de l'excellence, de la perfection.

En ce qui me concerne, je n'ai pas de coach mais je passe au moins 3 à 6 heures par jour à m'entraîner, sans compter le temps passé à analyser mes vidéos… Peut-être pas autant qu'un athlète traditionnel mais pas très loin. Et c'est d'autant moins facile que j'ai toujours un travail à côté de ma carrière de Just-
Danceuse.

Ah bon ? Et moi qui croyais que les e-sportifs gagnaient de petites fortunes !
(Rires) Oui et non. Dans certains jeux bien installés, il y a de vrais pros. Pour « Just Dance », il n'y a – pour l'instant – qu'une seule compétition internationale mais sans cash prize. Et si je suis en quelque sorte ambassadrice du jeu, je ne suis pas sous contrat avec l'éditeur. Je ne peux donc pas être considérée comme une pro-gameuse, même si j'ai quelques contrats pub avec des sponsors et suis invitée pour des animations et des rencontres dans des salons.

Les femmes sont au cœur de cette édition des Foulées. Sont-elles bien représentées et respectées dans l'e-sport ?
En règle générale, si le jeu vidéo est perçu plutôt comme un truc de garçons au départ (alors qu'en réalité il y a à peu près autant de filles que de garçons qui jouent), les filles commencent vraiment à être de mieux en mieux acceptées dans l'e-sport. « Just Dance », c'est un peu particulier. On pourrait croire que c'est un jeu de filles mais pas du tout : au dernier championnat il y avait 18 garçons pour 6 filles ! Mais je n'ai jamais été victime de comportements macho – en réalité, ce sont plutôt les garçons qui souffrent parfois de moqueries parce qu'ils jouent à un jeu de danse ! (rires) •

Recueilli par Sébastien Le Jeune

* Astrid Guyart (escrime), Aya Cissoko (boxe) – toutes deux auteures aussi –, Vanessa Boslak (perche), Catherine Cabrol (photo), Lola Lafon (roman)...

Au pôle du Bois fleuri, ces vendredi et samedi, 9h30-20h, entrée libre. www.lesfouleeslitteraires.com

Photo : Dina (à g. et en Une) a fini deux fois sur le podium mondial de « Just Dance » © ESWC / Ubisoft