

## Fegersheim / Festival du jeu vidéo

# Record réel pour manifestation virtuelle

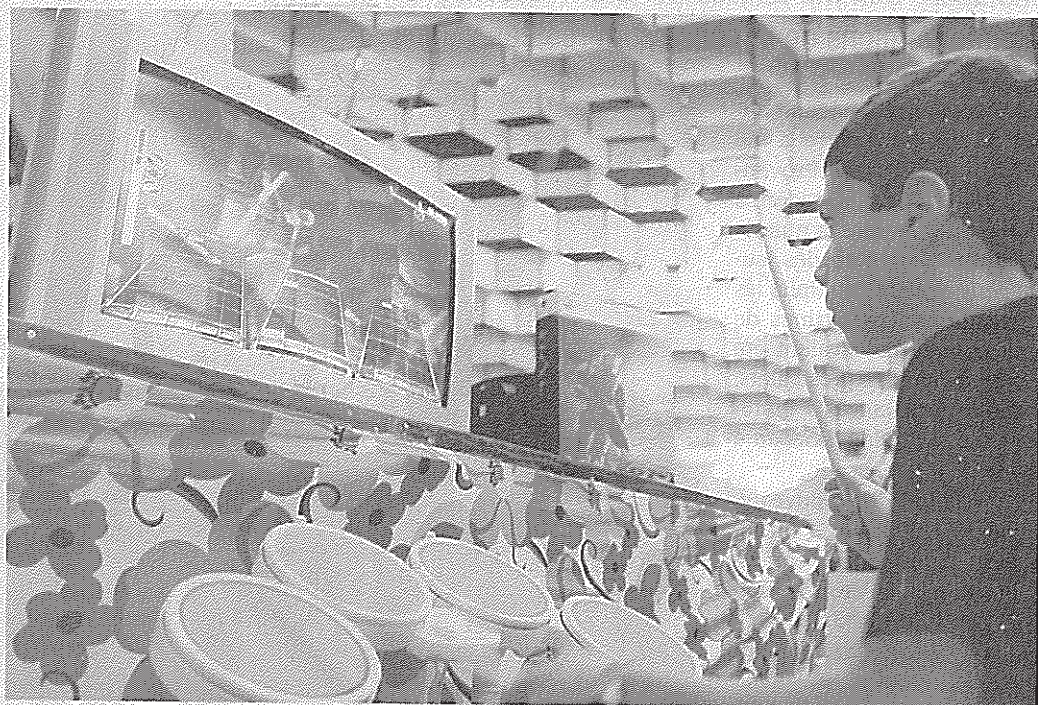
Le cinquième festival du jeu vidéo chapeauté par l'animation jeunes de Fegersheim a battu des records : près de 800 personnes sont venues y chatouiller les 60 consoles et 650 jeux présents, trois jours durant.

■ Le festival du jeu vidéo, à Fegersheim, c'est toute une histoire. Elle commence en 2002. Hervé Caspar, responsable de l'animation jeunes à Fegersheim, se souvient. « Nous avons organisé une nuit du jeu vidéo, du samedi 17h au dimanche 7h du matin. A l'époque, nous étions dans la salle du conseil municipal ».

## Le maire de Fegersheim René Lacogne a testé Dance dance revolution en personne

Huit ans plus tard, la formule a changé, les dimensions aussi. Ce week-end, du vendredi soir 17h (avec des pauses la nuit, bien entendu), le festival du jeu vidéo a accueilli près de 800 gamers, dans la salle du centre socioculturel de Fegersheim. A raison de 4€ l'entrée par jour, l'occasion de jouer avec 60 consoles et de défier les 650 jeux rassemblés pour la manifestation est offerte à qui veut.

Et l'événement regorge d'anecdotes qui démontrent l'intérêt suscité par le festival, des plus jeunes aux moins joueurs. Alain est un des bénévoles chargés de l'organisation : « Samedi à 10h30, alors qu'on ouvrait les portes qu'à 11h, un adolescent de 16 ans attendait déjà dehors, en sourit encore Alain. Il s'est alors précipité sur le jeu *Guitar Hero* dès l'ouverture ». C'était un des jeux phares du festival, comme *Dance dance revolution*, qui consiste à s'exécuter sur un tapis aux cases colorés. A chacun de



Le cinquième festival du jeu vidéo a attiré près de 800 personnes cette année. Gros succès! (Photo DNA-N.K.)

trouver son rythme, selon la musique. Le maire de Fegersheim, René Lacogne, est témoin de la difficulté de la chose : il a testé le jeu en personne.

Si les consoles récentes ont été plébiscitées, les plus anciennes ont attiré nostalgiques et connaisseurs : la Néo-Geo ou la Supergrafx, deux machines des années 1980-1990, n'ont pas été laissées pour compte durant ces trois jours. « Certains sont venus exprès pour ces consoles », précise Alain.

Jouer n'est pas sans dangers. Les organisateurs ont voulu cette année sensibiliser le public aux interdits : comme à la télévision, des pictogrammes existent sur les boî-

tes qui précisent la catégorie d'âge concernée. Une salle spéciale, interdite aux moins de 16 ans, recèle des jeux un peu spéciaux. *Call of duty*, où la violence s'affiche à chaque écran, fait partie des favoris. Mais à chaque âge son jeu vidéo, c'est l'avis des organisateurs : « On a voulu s'adresser à des publics spécifiques en créant des salles particulières. Mais si des parents autorisent l'enfant à se rendre dans la salle en question, on le tolère », raconte Hervé. Preuve en est, l'animateur jeunes remarque un adolescent qui semble avoir moins de 16 ans. Renseignements pris, ses parents l'ont en effet autorisé à pénétrer dans cette salle obscure, à l'ambiance particulière.

Et quand on parle des parents, c'est qu'ils ont eux aussi fréquenté le festival. « L'an passé, déjà, des parents sont venus, mais c'était plus pour déposer le gamin et repartir. Cette année, ils sont venus pour jouer », se réjouit Alain. C'est vrai, dans la grande salle, on remarque vite les différentes générations, ici ou là. Un très bon point pour les bénévoles en charge de l'organisation : Hervé Caspar confirmait, dimanche soir, le record battu pour le nombre d'entrées de ce cinquième festival. Un record bien réel, pour cette grosse manifestation virtuelle. Avec, aux manettes, des jeunes encadrés et motivés.