



Les must de la semaine :
fruits de la passion, retour de
la banane, Corolla hybride...

N°
2117

TENDANCES

QUAND LE SPORT SE MÊLE DE CE QUI VOUS REGARDE

15/04
2023

Le ping entre deux mondes

Le « ping VR », tennis de table en réalité virtuelle, connaît une ascension fulgurante depuis trois ans.

PAR BÉATRICE AVIGNON.
PHOTOS SÉBASTIEN BOUÉ/L'ÉQUIPE





Au club de La Romagne (Pro A), près de Cholet, les pongistes qui jouent en réel ont essayé le virtuel. Verdict : un petit décalage de timing dans la prise de balle mais facilement réglable.

On se croirait dans la vraie vie. Du moins pour qui a déjà mis les pieds dans une salle de ping. Le vert de la table est peut-être un poil criard, mais le sol en PVC rouge, les séparations délimitant l'aire de jeu, le bruit de la balle, les effets produits par la raquette... On y est. Votre adversaire est juste bizarre : une tête de chat flottant en l'air, comme sa raquette. Le service est l'affaire d'une main, la gauche pour les droitiers. Au bout de l'échange, votre balle échoue au pied du filet (ça arrive même face à une tête de chat), vous tendez la main pour la récupérer alors qu'il suffit, dans ce monde du tennis de table en réalité virtuelle, ou « ping VR », de presser sur le bouton de la manette que vous tenez en vrai pour la voir atterrir dans votre main.

La scène est plus insolite de l'extérieur. On vous voit gesticulant au milieu de la salle (ou de votre salon), les yeux cachés par un masque totalement opaque, une manette ronde dans chaque main,

l'une agrémentée d'un manche de raquette de tennis de table. On a connu plus stylé. Pour vous offrir ce plaisir de taper dans la balle depuis n'importe où avec, pourquoi pas, un adversaire à l'autre bout du monde, il vous en coûtera un peu moins de 500 euros, dont 450 pour le casque (l'Oculus Quest 2 fait l'unanimité pour le ping VR), une vingtaine pour le jeu *Eleven Table Tennis* (également plébiscité, baptisé ainsi en référence au nombre de points nécessaires pour gagner un set) et conçu par la société américaine For Fun Labs fin 2019, et 14 pour le manche de raquette adapté proposé par Decathlon (facultatif). Soit ce que peut dépenser un pongiste aguerri pour son matériel en une saison (bois et revêtements de la raquette inclus).

Selon le décompte d'Eleven France, l'association des joueurs de

l'Hexagone, 1,62 million de personnes pratiquent le ping VR dans le monde à ce jour, dont près de 29 000 en France. Des chiffres qui ne cessent de progresser depuis le confinement. « Je cherchais un jeu pour faire parler anglais à mes ados, se souvient Stéphane Pachis, fondateur et président d'Eleven France. Ensuite, j'ai voulu faire jouer la communauté des francophones ensemble. Mais je n'avais pas du tout perçu l'aspect social ni sport-santé du jeu. C'est un vrai sport : en 15-30 minutes, on transpire ! » Les témoignages des pratiquants, au cours de leurs échanges sur la plateforme Discord, s'enchaînent : l'un a perdu 30 kg en un an et demi, un autre, en burn-out, retrouve le goût du lien avec autrui...

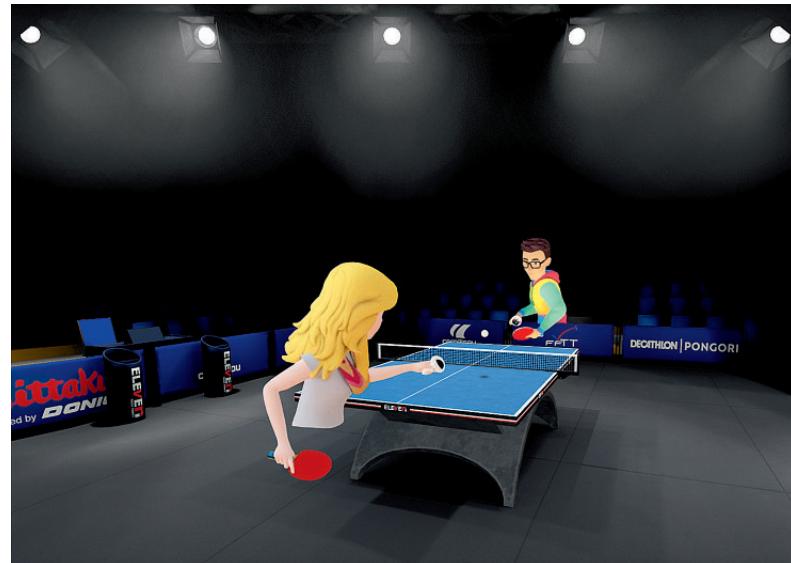
La Fédération française l'a bien compris et saute sur l'occasion pour enrichir son projet de déve-

« LES JOUEURS BOUGENT ET SONT TOTALEMENT IMMÉRGÉS » **Un cadre de la FFTT**

loppelement autour de la santé et de la pratique pour tous. « On a vu qu'on peut faire jouer tout le monde, partout, appuie Stéphane Lelong, directeur du pôle développement de la FFTT. On continue d'en découvrir tout le potentiel, et on pense pouvoir l'améliorer sur l'aspect sport-santé. » Il y a un an, le ministère des Sports accordait à la FFTT une délégation pour développer et organiser la pratique du ping VR. Sur le modèle de l'e-sport, même si l'activité diffère car « les joueurs bougent et sont totalement immergés », précise Stéphane Lelong. Depuis, le pôle qu'il dirige s'est penché sur l'écriture d'exercices à télécharger qui viendraient compléter ceux déjà inclus dans le jeu (visée de cible, robot), et d'un module de formation pour les encadrants. Si le ping VR s'adresse au départ aux CSP+ et que les deux-tiers des joueurs ont entre 30 ans et 60 ans, des Ehpad comme des collèges se sont déjà montrés intéressés.

« Tout va presque trop vite », constate Lelong, conscient des gardes-fous à imaginer pour sécuriser le ping virtuel, actuellement déconseillé aux moins de 13 ans et recommandé dans un espace minimal de 6 m². Les risques (épilepsie, nausées...) sont les mêmes que pour n'importe quel jeu en VR. D'éventuelles blessures s'ajoutent, en cas de choc avec un vrai meuble ou de déconnexion totale, comme ce joueur atteint de la maladie de Parkinson qui a tenté de se reposer en s'appuyant sur la table, sa femme lui évitant une chute de justesse.

Qu'en pensent, de leur côté, les pongistes de la vie réelle ? Rendez-vous est pris à La Romagne, à une dizaine de kilomètres de Cholet, dans le Maine-et-Loire. Chez ce pilier de la Pro A se côtoient les quatre joueurs de l'équipe professionnelle et le premier champion de France de ping VR de l'histoire. Antonin Landreau, 18 ans et membre de l'équipe de Nationale 1 (le 3^e niveau), a glané son titre sous le nom d'« Anto » en décembre dernier. Il est aujourd'hui numéro un



Un espace de 6 m², un casque de VR, éventuellement un manche de raquette adapté... et vous voilà prêt à taper dans une petite balle virtuelle. En haut, le rendu lorsque le casque est porté.



TENDANCES

C'est le Français Antonin Landreau, 18 ans, qui est aujourd'hui numéro un mondial de ping VR.

mondial et peut s'entraîner jusqu'à deux heures par jour, en plus de sa pratique en réel, commencée à l'âge de six ans. Toujours à la salle, son domicile étant trop exigu pour son jeu de jambe. « J'ai un jeu plutôt offensif, avec priorité au revers, décrit-il. J'ai réussi à l'adapter en virtuel, où les capteurs favorisent ce côté. C'est ce qu'il faut faire pour atteindre le top 50 mondial, avec un minimum d'engagement physique. » Ancien pro, Brice Ollivier, 40 ans, est le premier à avoir apporté des casques de réalité virtuelle au club, après avoir été sollicité par Eleven France pour tester le jeu. « Les bases sont là, estime-t-il. Il y a juste un petit problème de timing au moment de la prise de balle et de vision, puisqu'il faut davantage suivre la balle des yeux. » L'expérience aidant, la communauté de joueurs a répertorié les réglages à

effectuer sur la manette pour que la raquette virtuelle aient les mêmes caractéristiques que la réelle. « Ça correspond alors totalement », témoigne Ollivier. Dès lors, le niveau comme le nombre de joueurs ne devrait cesser de croître. Salon du sport pour tous à Rouen, semaine olympique et paralympique à Paris, Grand Chelem à Singapour... chaque événement est l'occasion de faire tester le ping VR. La FFTT a lancé en février les Classic Series, un circuit de six tournois qualificatifs pour les prochains Championnats de France. En attendant, peut-être, l'intégration de la discipline à la première Olympic Esports Week, événement chapeauté par le Comité international olympique, à Singapour, en juin. Et l'éventuelle consécration : une présence, en démonstration, aux JO de Paris en 2024. ● bavignon@lequipe.fr



PRODUIT
OFFICIEL
SOUS
LICENCE



LIMITÉE

ÉDITION
**MONNAIE
DE 10 EUROS ARGENT⁽¹⁾
DESSINÉE ET FRAPPÉE
PAR LA MONNAIE DE PARIS**



DISPONIBLE SUR MONNAIEDEPARIS.FR

EN VENTE EN BUREAUX DE POSTE⁽²⁾

(1) Pièce de 10 euros argent 333 millièmes - Ø 31 mm - 13 g - 75 000 exemplaires. Les 9 premières pièces de 10 euros sont disponibles à partir du 11 avril et les 9 pièces suivantes à partir du 9 octobre 2023. (2) Offre valable du 11 avril 2023 au 24 février 2024 en France métropolitaine, sur stock ou sur commande dans une sélection de bureaux de poste et en Agences Communales (liste disponible sur www.laposte.fr). Dans la limite des stocks disponibles. La Poste - Société anonyme au capital de 5 620 325 816 € - 356 000 000 RCS PARIS. Siège social : 9, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. La Monnaie de Paris - EPIC160 020 012 RCS Paris - Siège : 11 quai de Conti - 75006 Paris. Photos et tailles des pièces non contractuelles.

