

Les must de la semaine :
shorts de plage, lunettes révolutionnaires,
berline DS 9...

tendances

2027

10/07
2021

QUAND LE SPORT SE MÊLE DE CE QUI VOUS REGARDE



Les jeux vidéo dans le rétro

Après une carrière dans le monde du tennis, Sébastien Hette a tout quitté pour faire de son étonnante collection, près de 3 000 jeux vidéo de sport vintage, son métier.

Un parcours qui n'a rien de surprenant : le rétrogaming a le vent en poupe.

PAR PAUL MANDIN. PHOTOS ALEXIS RÉAU/L'ÉQUIPE

TENDANCES

«O n ne se doute pas que l'on va trouver ça ici, hein ! », lance Sébastien Hette en ouvrant la porte de son local, accolé à sa résidence. Perdu au milieu des champs au sud de Dreux, en Eure-et-Loir, le « petit temple » – comme il le surnomme – de ce quadragénaire a effectivement de quoi surprendre. Sûr d'entrée, la magie opère. Deux bornes d'origine de Super Nintendo, une autre de Playstation 1, des dizaines de Game Boy allant du rose au jaune, de vieux modèles d'ordinateurs Atari et surtout des centaines de jeux, méticuleusement classés par type de sport, stockés dans de grandes caisses en plastique allant du sol au plafond. Une caverne d'Ali Baba qui fait tout de suite appel aux souvenirs d'enfance et aux premières parties endiablées devant la télé.

« Ici, il y a environ 2 000 jeux vidéo, la plupart de sport, qui vont de 1975 jusqu'au début des années 2000 », explique Hette en parcourant du regard l'ensemble des boîtes. On distingue plusieurs boîtiers des premiers FIFA, une disquette du jeu Sega officiel des JO d'Atlanta 1996 et des dizaines de jeux de tennis avec Pete Sampras ou André Agassi sur la jaquette. « Je pense que je dois être le seul à avoir une telle collection », glisse-t-il au milieu de ce joyeux amoncellement.

SON RÊVE : ORGANISER UNE EXPO AUX JO DE PARIS



Évidemment, son histoire d'amour avec le jeu vidéo a commencé dès l'enfance. En cadeau de Noël l'année de ses 8 ans, une console Pong. « J'ai passé des heures dessus », se souvient-il. Loin de l'écran, le gamin est aussi doué sur les courts de tennis. Il entre à l'Insep à l'adolescence et sera même sacré champion de France des moins de 16 ans en 1987. Il partage alors la chambre de Fabrice Santoro. « J'ai failli le battre une fois en minimes. On avait fait un match de quatre heures, mais il m'avait eu à l'issue », sourit-il. Après une brève carrière chez les pros au début des années 1990 – il se hissera jusqu'à la 380^e place mondiale –, il entre à la Fédération française de tennis. Entre 2010 et 2019, Sébastien Hette se retrouve en charge de l'organisation des rencontres de Coupe Davis, tout en profitant de son peu de temps libre pour développer sa collection. « Je suis à la fois un passionné de sport et un collectionneur dans l'âme. Les jeux de tennis, c'est une vraie passion qui remonte aux années 1990. J'adore l'objet et la console qui va avec. C'est ma mademoiselle de Proust. » Avec la réforme de la Coupe Davis, votée fin 2018, Hette se dit qu'il est peut-être temps de changer d'air. « J'avais déjà créé ma société, Reset XP, en 2016, pour protéger ma collection et mon concept autour des jeux de sport. J'ai eu envie de me lancer. » Il quitte son poste fin 2019 pour se consacrer exclusivement au rétrogaming. Avec Reset XP, il

propose désormais des expériences interactives et des expositions sur les jeux vidéo vintage aux entreprises et professionnels. Et le concept semble bien prendre. Durant le dernier tournoi de Roland-Garros, l'ex-joueur de tennis a organisé un événement sur l'histoire du tennis dans le jeu vidéo, directement dans les hôtels des joueurs. L'expérience offrait la possibilité aux participants de jouer à plusieurs jeux sur différentes consoles vintage. « Je suis un collectionneur un peu particulier puisque je donne accès à ma collection à mes clients, qui peuvent directement jouer avec. »

Le rétrogaming a le vent en poupe. Fin 2018, un sondage dirigé par l'IFSE (Interactive Software Federation of Europe) et Ipsos soulignait qu'un gamer sur deux aimait passer du temps sur des jeux d'époque. « On cherche à retrouver les sensations que l'on avait eues, il y a une vraie dimension nostalgique qui nous fait replonger », constate Cyril Assous, ancien champion de France sur le jeu de foot PES 2003. Auparavant délaissé par les producteurs, ce marché est aujourd'hui pris très au sérieux. Une logique qui passe aussi par la réédition d'anciennes consoles. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : les rééditions des mythiques NES et SNES de Nintendo en 2018 cumulent aujourd'hui plus de 10 millions de ventes dans le monde. Et pour ceux qui ne jurent que par des modèles d'origine, les ventes au enchères régulières sont souvent une opportunité pour dénicher des petits trésors, moyennant des prix toujours en hausse, les bornes de Playstation 1 s'élevant parfois à plus de 3 000 euros. Cette nostalgie touche une génération de trentenaires et quadragénaires, ceux qui ont assisté, ados, à l'explosion du jeu vidéo. « Ça rapproche physiquement les gens parce que ces jeux-là ne peuvent pas être joués en

réseau », explique Assous. « Quand je vois les jeux vidéo de mes enfants, les trucs à 14 boutons et 150 combos, je suis complètement dépassé ! », dit Hette. Le rétrogaming est un cocktail gagnant, qui peine encore à être représenté en compétition. « À très haut niveau, aucune compétition rétro n'existe hormis quelques tournois de Mario Kart. Le rétrogaming reste surtout un plaisir », souligne Cyril Assous. « Mais je me dis qu'il y a quelque chose à faire pour que les gens de ma génération découvrent l'e-sport eux aussi, par le rétrogaming, juge Sébastien Hette. J'ai quand même réussi à faire jouer des personnes âgées à Pong en Etpad » Hette a un autre rêve : organiser une exposition sur l'histoire des JO dans le jeu vidéo, dans l'idéal pour les Jeux de Paris. « Les gens vont progressivement prendre conscience que les jeux vidéo sont un vrai patrimoine culturel. C'est un domaine qui a quand même plusieurs décennies d'existence ». D'ici là, le petit temple sera devenu encore plus grand. ■ PAUL MANDIN



SUPER NINTENDO, PLAYSTATION 1, GAME BOY, ATARI, GAME & WATCH... LE « PETIT TEMPLE » DE SÉBASTIEN HETTE COMPTE « ENVIRON 2 000 JEUX VIDÉO, LA PLUPART DE SPORT, QUI VONT DE 1975 JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES 2000 ».

