

L'enquête sur Télénendaz sera rouverte

VALAIS Le TF confirme l'ouverture d'une enquête sur le dossier de la fusion des remontées de Nendaz et de Veysonnaz.

Le Ministère public valaisan devra bel et bien ouvrir une enquête contre Jean-Marie Fournier, actionnaire majoritaire de Nendaz-Veysonnaz Remontées mécaniques, pour «faux renseignements sur les entreprises commerciales». Les anciens membres du conseil d'administration de Télénendaz sont également concernés.

L'affaire porte sur la fusion, effective depuis 2016, des sociétés Télévevsonnaz et Télénendaz. Deux anciens actionnaires de cette dernière, Paul Glassey et Pierre Délèze, estiment avoir été trompés sur les valeurs réelles des sociétés avant la fusion et ont saisi la justice. Fin avril de cette année, le Tribunal cantonal leur a donné partiellement gain de cause en exigeant la réouverture d'une enquête.

Mais nous le révélerons dans ces colonnes à la mi-juin, les

deux parties avaient fait recours contre cette décision devant le Tribunal fédéral pour des motifs différents. Ce dernier vient de les rejeter. Il estime d'abord le recours de Jean-Marie Fournier irrecevable car l'homme d'affaires ne peut faire valoir de préjudice irréparable à l'ouverture d'une instruction.

Les deux parties déboutées

Les deux plaignants, eux, voulaient que le Tribunal fédéral leur reconnaisse la qualité pour recourir pour des infractions de gestion déloyale, d'escroquerie et d'obtention frauduleuse d'une constatation fautive. Mais sur ce point, le TF a entièrement suivi le Tribunal cantonal en estimant qu'ils n'avaient pas la qualité de lésés puisque seule la société, et non des actionnaires, pourrait prétendre à l'être.

Le Ministère public doit donc désormais vérifier si les actionnaires ont été suffisamment informés d'opérations financières réalisées par Jean-Marie Fournier juste avant la fusion. En parallèle, une procédure civile demandant l'annulation de la fusion est toujours en cours.

JULIEN WICKY

Jean-Marie Bornet se dit déçu par la décision du TF

Pour l'ancien porte-parole de la police cantonale valaisanne, le rejet par le Tribunal fédéral du recours contre son licenciement est «incompréhensible». Jean-Marie Bornet exprimait vendredi soir sa déception. Mais aussi son «soulagement», même si la décision n'est pas en sa faveur, écrit-il.

Il continuera à s'engager pour le Valais en défendant notamment les deux thèmes qui ont mené à son licenciement: un juste fonctionnement de la justice et la nécessité de réviser le programme Via sicura.

Sur trois pages, il revient sur les détails de l'affaire après avoir été «tenu au silence en raison de la procédure». Il accuse tour à tour le procureur général du Valais, des juges, le commandant de la police cantonale, un journaliste et le Conseil d'État de l'époque.

Selon lui, «les vraies raisons de mon licenciement ne sont pas les prétextes figurant dans le dossier, mais bien mon engagement politique et

la création d'une nouvelle formation politique», le «Rassemblement citoyen Valais» (RCV).

Jean-Marie Bornet avait été licencié le 12 avril 2017 par le Conseil d'État. Les autorités avaient évoqué une rupture des liens de confiance, et plus particulièrement des prises de position publiques contraires à la charge d'un chef de la prévention et de l'information et porte-parole de la police cantonale. Alors candidat au Conseil d'État pour le RCV à l'élection de 2017, l'officier s'était notamment vu reprocher ses critiques sur le programme de circulation routière Via sicura.

Dans un arrêt publié vendredi, le Tribunal fédéral estime que le Tribunal cantonal n'a pas versé dans l'arbitraire en considérant que Jean-Marie Bornet, en tant que porte-parole de la police, avait violé ses devoirs de service en tenant publiquement des propos irrespectueux à l'égard d'une juge de district et en mettant en cause l'intégrité du Ministère public. ATS



Le 28 juillet, la finale de «Fortnite» débute à New York, dans le stade de Flushing Meadows. 23 000 spectateurs sont présents.

«Fortnite», la folie jeune

JEU VIDÉO Quatre Romands ont défié les plus grands dans une compétition originale. À New York, ils étaient 200 à s'affronter pour devenir champion du monde de «Fortnite», le jeu phénomène.

SANDRA MIURA

sandra.miura@lematindimanche.ch

Ils étaient cinq Suisses, dont quatre Romands, parmi les 200 joueurs qui se sont retrouvés à New York à la fin juillet pour le Mondial de «Fortnite», un jeu vidéo devenu phénomène planétaire. Ils ont joué à Flushing Meadows, dans le mythique stade où se dispute l'US Open. Là où, dans quelques semaines, Federer, Nadal, Djokovic et les autres se battront pour le titre. Les gains des jeunes joueurs de «Fortnite» sont également comparables à ceux des tennismen (3 millions de dollars pour le vainqueur), à un détail près: ces champions ont entre 13 et 24 ans.

Pour briller à «Fortnite», il faut être capable de survivre sur une île déserte, avec 99 autres joueurs qui rêvent de vous éliminer. Les personnages pilotés par les joueurs peuvent construire des structures sur l'île et y trouver des objets comme des armes qui leur permettront d'accomplir leur objectif. Cette recette, simple et radicale, a permis depuis 2017 à «Fortnite» de séduire près de 250 millions d'adeptes.

Les deux finales du Mondial, disputées en solo et en duo, se sont déroulées à guichets fermés devant 23 000 spectateurs, pas virtuels ceux-là. Il faut le voir pour «croire». Les parties étaient aussi diffusées en direct sur internet. Là encore, les chiffres font tourner la tête. Avec 2,5 millions de spectateurs en ligne, «Fortnite» explose les records pour une compétition de sport électronique. Un phénomène qui pose de nombreuses questions

1. Pourquoi «Fortnite» marche mieux que les autres?

«Tout d'abord, parce que le jeu est gratuit, explique Yannick Rochat, chercheur en sciences du langage et de l'information, au Gamelab de l'UNIL. «Fortnite» se propage beaucoup par le bouche à oreille. Il est fa-

cile à installer et donc vite diffusé. La mécanique du jeu est rapide et offre beaucoup de possibilités. Tout le monde peut y trouver son compte. «Fortnite» propose aussi des mises à jour toutes les deux semaines. Ce qui apporte en permanence de la nouveauté dans l'environnement, les objets et les personnages.»

De son côté, Nicolas Hausmann, CEO de Stratum, une des premières structures d'encadrement pour les e-sportifs professionnels de Suisse romande, trouve que «Fortnite est vraiment intéressant pour les pros, car c'est un jeu complexe avec beaucoup de nouveautés. Il présente beaucoup de possibilités d'amélioration, car il est en constante évolution.»

2. Pourquoi les joueurs sont si jeunes?

La moyenne d'âge des finalistes de la Coupe du monde de «Fortnite» était de 16 ans. Selon Yannick Rochat, cela s'explique car «Fortnite» a une limite d'âge minimale plus basse que beaucoup d'autres jeux en ligne. À cause de la violence, la plupart des autres sont interdits aux moins de 18 ans. Bien que ces limites d'âge soient rarement respectées lors de l'achat de jeux, elles sont strictement appliquées dans les compétitions. La jeunesse des participants n'est pas forcément un problème, si l'on en croit Nicolas Hausmann, qui a accompagné à New York un de ses joueurs sélectionnés pour la Coupe du monde. «On constate que les jeunes joueurs sont plus insouciant. Ils stressent moins que les plus âgés. Ils apprécient le moment et l'expérience unique qu'ils vivent.»

3. Pourquoi le jeu fait-il autant parler de lui?

Chez les jeunes, «Fortnite» revêt un rôle social très important. «L'histoire évolue constamment, ce qui crée des discussions en ligne entre les joueurs, précise Yannick Rochat. Ce n'est pas nouveau de pouvoir chatter sur un jeu en ligne. Ce qui change ici, c'est la moyenne d'âge très basse des joueurs. Souvent les amis en ligne sont les mêmes qu'à l'école. On continue les conversations de la cour d'école dans le jeu. Cependant, le jeu peut aussi avoir un aspect négatif. Ça met une pression pour avoir de bons résultats, car «Fortnite» devient non seulement un élément d'échanges mais également de comparaison. Un

peu comme les vignettes Panini à une époque.»

4. Les jeunes vainqueurs de «Fortnite» gagnent-ils trop d'argent?

«Les sommes engagées peuvent faire tourner la tête des joueurs, observe Nicolas Hausmann. Chacun réagit différemment. Certains participent pour l'appât du gain et d'autres pour le plaisir. Mais ça se ressent tout de suite dans les résultats. Ce sont ceux qui sont là pour le plaisir qui gagnent. Dans le monde francophone, les joueurs professionnels ont une volonté d'économie et d'investissement, et gèrent leurs gains de façon très responsable. De plus, beaucoup sont encore mineurs, ce sont donc souvent les parents qui gèrent ces problématiques.»

5. Où sont les filles?

Parmi les 200 joueurs sélectionnés pour la finale de la Coupe du monde, il n'y avait aucune compétitrice. Comment cela se fait-il? «Ce n'est pas lié à «Fortnite», c'est un problème général dans le monde du jeu vidéo, répond Yannick Rochat. Il y a une forte toxicité envers les femmes. Elles subissent beaucoup de critiques, d'agressivité et de harcèlement. Elles sont moins invitées dans les événements et, quand elles le sont, on s'arrange souvent pour les dégoûter. C'est un vrai problème de fond. Il faudrait agir sérieusement là-dessus. Des chartes de conduite ont été instaurées, mais elles ne sont pas appliquées. On voit aussi des joueurs connus qui vont faire une remarque en citant une femme sur les réseaux sociaux et, par la suite, ce sont leurs fans qui procèdent au harcèlement. On devrait également sanctionner cela plus sévèrement. Avec de telles mesures, les compagnies de jeux vidéo perdront des joueurs à court terme. Mais à long terme, elles faciliteraient l'accès à 50% de la population. Le problème c'est que pour l'instant les compagnies ne pensent qu'à court terme.»

De son côté, Nicolas Hausmann veut trouver des raisons d'espérer: «C'est un domaine qui est à ses débuts. Il y a environ 20% de femmes et 80% d'hommes dans les compétitions. Mais en Corée du Sud, le berceau du e-sport, la proportion est d'environ 50%. Je pense donc qu'avec la popularisation des compétitions d'e-sport on tendra vers un équilibre aussi au niveau mondial.»

Publicité

www.Mythologie.LeMatinDimanche.ch

LE NUMÉRO 12
14 CHF
90
SEULEMENT!

LA TRAGÉDIE D'ANTIGONE

COLLECTION

S'obstinant à sauver l'âme de son frère défunt, Antigone se condamna à la mort. Telle fut sa terrible tragédie.

Chaque numéro de la collection est vendu au prix de CHF 14.90 excepté le n°1, offre de lancement au prix de CHF 2.90 et le n°2 au prix de CHF 7.90. Offre réservée à la Suisse romande, dans la limite des stocks disponibles. Visuels non contractuels. L'achat de cet objet n'est pas lié à l'achat du Matin Dimanche.