



HAL
open science

Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités

Nicolas Besombes

► **To cite this version:**

Nicolas Besombes. Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités. Sociologie. Université Paris Descartes Paris Sorbonne; Sorbonne Paris Cité, 2016. Français. NNT: . tel-01517861v1

HAL Id: tel-01517861

<https://hal.science/tel-01517861v1>

Submitted on 22 May 2017 (v1), last revised 3 Jun 2019 (v2)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



THÈSE

pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES
en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives

présentée par
Nicolas BESOMBES

SPORT ÉLECTRONIQUE, AGRESSIVITÉ MOTRICE ET SOCIABILITÉS

Co-Directeurs de thèse
M. Luc COLLARD
M. Éric DUGAS

**THÈSE SOUTENUE PUBLIQUEMENT LE 30 NOVEMBRE 2016
DEVANT LE JURY COMPOSÉ DE :**

RAPPORTEUR(E)S

Mme FABIENNE MARTIN-JUCHAT, *Professeure à l'Université Grenoble Alpes*
M. OLIVIER SIROST, *Professeur à l'Université de Rouen*

EXAMINATEURS

M. BERNARD ANDRIEU, *Professeur à l'Université Paris Descartes*
M. GILLES BROUGÈRE, *Professeur à l'Université Paris 13*

CO-DIRECTEURS

M. LUC COLLARD, *Professeur à l'Université Paris Descartes*
M. ÉRIC DUGAS, *Professeur à l'Université de Bordeaux*

REMERCIEMENTS

Au moment de clore ce travail, il m'apparaît maintenant évident que la thèse est loin d'être un travail solitaire. En effet, je n'aurais pu mener à bien ce travail sans le soutien d'un grand nombre de personnes qui, par leur générosité et leur bienveillance, m'ont permis de progresser jour après jour. Il me semble particulièrement difficile de toutes les remercier en quelques lignes et de n'en omettre aucune.

En premier lieu, je tiens à remercier mes deux directeurs de thèse. Je témoigne ainsi toute ma reconnaissance au Professeur Luc Collard pour la confiance qu'il m'a accordée en acceptant d'encadrer ce travail doctoral sur un objet d'étude encore assez marginal dans notre champ scientifique, pour m'avoir régulièrement fait avancer dans mes réflexions par ses remarques et ses conseils pertinents, et pour avoir appuyé mes candidatures au poste d'Attaché d'Enseignement et de Recherche. J'exprime également toute ma gratitude au Professeur Éric Dugas pour avoir décelé en moi les qualités requises d'un « apprenti-chercheur », et m'avoir constamment encouragé depuis mes années de Master à poursuivre un travail scientifique rigoureux. Malgré l'éloignement géographique, il a toujours porté un regard critique judicieux sur mes recherches.

Je remercie également les Professeur(e)s Fabienne Martin-Juchat et Olivier Sirost de m'avoir fait l'honneur d'être les rapporteur(e)s de ce travail, et les Professeurs Gilles Brougère et Bernard Andrieu pour leur implication dans le jury de thèse.

Ce travail est indéniablement le fruit d'expériences, de collaborations et de discussions quotidiennes avec mes collègues du laboratoire Techniques et Enjeux du Corps (TEC) que j'ai régulièrement côtoyés pendant quatre années. Je tiens à exprimer ma plus grande reconnaissance à Hélène Joncheray et Pauline Maillot pour leur bienveillance à l'égard de mon travail, leur constante disponibilité, leurs innombrables conseils, leurs

relectures d'articles sur leur temps libre, et leurs encouragements, notamment lors de mes premières communications en congrès.

Je remercie également Renaud Laporte pour son aide précieuse au moment d'effectuer mes analyses statistiques. Un grand merci à Antoine Lech pour nos échanges fréquents et ses remarques perspicaces qui ont stimulé mes réflexions. Je n'oublie pas les nombreuses discussions que j'ai eues avec David Sudre et Alexandre Obœuf autour de notre repas mensuel, qui m'ont donné une vision plus claire du travail attendu d'un doctorant.

Je remercie également tous les membres du laboratoire qui ont porté un regard bienveillant sur mon travail : Haïfa Tlili pour son écoute et ses nombreux conseils, Lou Counil et Rémi Richard pour m'avoir montré la voie qu'il fallait emprunter pour travailler dans la bonne humeur, ainsi que Ludovic Ténèze, Alexandre Legendre et Franck Dolif-Perros avec qui j'ai fréquemment partagé mes doutes et qui m'ont apporté en réponse le soutien nécessaire.

Je tiens ensuite à exprimer ma plus grande gratitude à mon ami Alexandre Corte sans qui cette recherche n'aurait sûrement pas été possible. Il est à l'origine de mon intérêt pour le sport électronique et des questionnements sur lesquels portent ce travail, tandis que les innombrables heures passées ensemble à échanger sur l'actualité de mon objet d'étude ont été une source intarissable de réflexions.

Ces remerciements seraient incomplets si je n'en adressais pas à l'ensemble des joueurs que j'ai rencontrés au cours de mon travail, notamment au sein de la communauté Finish Him et du clan YUZU. Je les remercie pour leur accueil chaleureux et leur disponibilité. Je pense évidemment à Mickadi, Shyndoa, RZA et Whitebl4ck qui m'ont offert de leur temps pour répondre à mes questions parfois naïves, mais également à Viewtiful Mad, Vodka et Neg B avec qui j'ai passé de nombreuses heures à échanger sur leur pratique lors de déplacements à travers la France pour organiser les compétitions.

Je remercie également Bruno Picard, président de l'association Republic of Fighters qui a, dès notre première rencontre, manifesté un intérêt non feint pour mon travail et qui s'est révélé être un interlocuteur précieux.

Mes remerciements vont aussi à mes parents, ma sœur, mon frère, ma marraine et mes amis qui partagent les moments importants de ma vie depuis tant d'années. Merci à Quentin, Audrey S., Pierre, Vinz, Jaïna, Sarah A., Léo, Nico, Sarah D., Jerem, Laurence, Delphine, Julien F., Paul, Michael, Magalie et Charlotte, ainsi qu'à mes coéquipiers Tonio, Reza, P.E., Bena, Iban et Gaspard. Ils ont été un vent de fraîcheur constant durant ces quatre années, et leurs encouragements m'ont soutenu jusqu'à la fin.

Je tiens à remercier tout particulièrement Chloé et Baptiste pour nos discussions jusqu'à des heures tardives, leurs suggestions et leurs relectures rigoureuses de la majorité de mes travaux, dont ils ont consciencieusement décortiqué chaque phrase.

Je remercie enfin ma compagne Valérie qui, par sa simple présence à mes côtés depuis plus de dix ans, est mon plus infaillible soutien. Son enthousiasme constant à l'égard de ce projet universitaire et de la vie en générale, a été l'un des piliers majeurs de mon épanouissement.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	2
INTRODUCTION GÉNÉRALE	11
1. Un phénomène de grande ampleur.....	12
2. Des préjugés tenaces	13
3. Naissance et définition de l'e-sport	15
4. Source d'un questionnaire personnel.....	22
5. Les sciences du jeu.....	23
6. Le sport électronique comme objet de recherche.....	26
7. Problématique	29
8. Choix du terrain d'étude	30
9. Annonce du plan, méthodologies et approches	32
PARTIE 1	37
LE SPORT ÉLECTRONIQUE AU PRISME DE LA DÉFINITION DU SPORT	37
Introduction : Jeu vidéo compétitif et jeu sportif, une comparaison complexe.....	39
Chapitre 1 : Le « sport », un terme ambigu.....	42
Chapitre 2 : Méthodologie et outils.....	49
1. L'observation directe	49
2. Les entretiens semi-directifs.....	55
Chapitre 3 : Le sport électronique, une activité motrice ?.....	60
1. L'engagement corporel dans la pratique du jeu vidéo.....	60
2. Une première intuition : les blessures physiques et les stigmates du corps.....	63
3. Présentation et mise en situation : <i>Mortal Kombat</i> en compétition.....	67

4.	La mise en jeu du corps.....	74
4.1.	L'« exécution » ou la présence physique du corps	76
4.2.	Le « <i>mindgame</i> » ou la présence cognitive du corps	78
5.	Incorporer un jeu vidéo ? De l'incorporation à l'inconscient moteur.....	85
5.1.	Le matériel informatique.....	85
5.1.1.	L'écran	85
5.1.2.	Le stick arcade	88
5.1.3.	La manette	91
5.1.4.	Le <i>fighting pad</i>	93
5.1.5.	La hitbox.....	95
5.2.	Le <i>gameplay</i>	98
5.3.	Les différents personnages	102
6.	Concordance entre actions virtuelles et réelles : le retour au corps conscient	106
7.	Une pertinence d'un nouveau genre : la pertinence vidéomotrice	110
8.	Essai de typologie : jeux vidéo « non moteurs » et « moteurs »	115
Chapitre 4 : L'organisation du système compétitif e-sportif		119
1.	La « pré-histoire » du sport électronique (1972-1996).....	119
2.	La structuration du sport électronique (1997-2007).....	122
3.	La récession du sport électronique (2008-2009).....	127
4.	La mondialisation du sport électronique (2010-2016).....	129
5.	La saison e-sportive 2015 de <i>Mortal Kombat X</i>	131
5.1.	Le <i>Fatal Eight Tournament</i>	132
5.2.	La <i>MKX Pro League Tournament</i>	133
5.3.	La <i>Mortal Kombat Cup</i>	134
5.3.1.	La <i>Mortal Kombat Academy</i>	134
5.3.2.	La <i>DreamHack Tours 2015</i>	136

5.3.3.	Le <i>Stunfest 2015</i>	137
5.3.4.	La <i>Japan Expo 2015</i>	139
5.3.5.	La finale européenne de la <i>MK Cup 2015</i>	141
5.3.6.	La finale mondiale de l'EVO 2015.....	141
Chapitre 5 : L'e-sport, une pratique doublement réglementée.....		149
1.	La codification implicite du programme informatique.....	149
2.	La codification explicite des organisateurs de compétition	151
2.1.	Conditions de participation et éligibilité	152
2.2.	Équipement et matériel	153
2.3.	Format des rencontres.....	155
2.4.	Comportement des joueurs.....	157
2.5.	Triche	158
2.6.	Rôle des administrateurs et des arbitres.....	159
Chapitre 6 : L'émiettement institutionnel e-sportif.....		164
1.	Deux modèles d'institutionnalisation	165
1.1.	Le modèle associatif.....	165
1.2.	Le modèle privé.....	167
2.	Vers une légitimation gouvernementale de l'e-sport ?.....	174
2.1.	L'Asie.....	174
2.2.	L'Europe.....	176
2.3.	Le reste du monde.....	179
2.4.	Les regroupements internationaux : IESF, IEGC et WESA	180
3.	La reconnaissance de l'e-sport par les pouvoirs publics français	185
4.	Les freins à la reconnaissance de l'e-sport par les institutions sportives françaises.....	193
5.	La création de l'association « France E-Sport ».....	195
Conclusion : Sportivisation ou sportification du jeu vidéo compétitif ?		199

PARTIE 2	208
SPORT ÉLECTRONIQUE ET AGRESSIVITÉ MOTRICE	208
Introduction	209
Chapitre 1 : Cadre théorique.....	212
1. La violence dans les jeux vidéo.....	212
1.1. Définition et classification.....	213
1.2. Explications théoriques	216
1.3. Compétition et jeu vidéo violent	222
2. La violence dans les activités physiques et sportives.....	225
2.1. Définition des concepts de violence et d'agressivité.....	227
2.2. La violence maîtrisée.....	228
2.3. Le concept de catharsis	230
2.4. L'agressivité motrice.....	234
3. L'agressivité motrice appliquée au sport électronique	240
3.1. L'agressivité virtuelle entre avatars	241
3.2. L'agressivité réelle entre joueurs.....	244
4. Problématique et hypothèses	253
Chapitre 2 : Méthodologie.....	255
1. Choix du jeu.....	256
2. Population.....	259
3. Procédure.....	260
4. Grille d'observations et mesure	263
Chapitre 3 : Résultats.....	265
1. Analyses préliminaires et descriptives.....	266
2. Agressivité en fonction du résultat de la rencontre.....	273
2.1. Relation entre l'agressivité virtuelle praxique et le résultat de la rencontre	275

2.2.	Relation entre l'agressivité virtuelle gestémique et le résultat de la rencontre.....	276
2.3.	Relation entre l'agressivité réelle gestémique et le résultat de la rencontre.....	279
3.	Aggressivité en fonction de la modalité de pratique.....	281
3.1.	Relation entre l'agressivité réelle gestémique et la modalité de pratique.....	284
4.	Aggressivité en fonction de la disposition des joueurs.....	286
Chapitre 4 : Discussion.....		289
Conclusion.....		302
 PARTIE 3		306
LA SOCIABILITÉ E-SPORTIVE COMME RAISON DE LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO		
COMPÉTITIF		306
Introduction		307
Chapitre 1 : Cadre théorique.....		309
1.	La notion de communauté chez les joueurs.....	309
2.	Vers une sociabilité e-sportive	314
3.	Pour quelles raisons pratiquer le jeu vidéo compétitif ?.....	319
4.	Problématique	323
Chapitre 2 : Méthodologie de l'enquête, la comparaison par paires.....		325
1.	Population.....	326
2.	Choix des items	334
3.	Procédure.....	337
4.	Traitement des données.....	339
Chapitre 3 : Résultats et discussion.....		340
1.	Analyse des préférences individuelles.....	340
1.1.	Selon le type de jeu.....	340
1.2.	Selon le genre.....	344

2.	Analyse des préférences collectives	347
2.1.	Résultats de l'ensemble des joueurs	347
2.2	Comparaison selon le « type de jeu »	356
2.2.1.	Résultats du groupe MKX.....	356
2.2.2.	Résultats du groupe VERSUS	358
2.2.3.	Résultats du groupe AUTRES.....	363
2.3.	Comparaison selon le genre.....	368
2.3.1.	Résultats du groupe HOMMES	368
2.3.2.	Résultats du groupe FEMMES.....	370
	Conclusion.....	376
	CONCLUSION GÉNÉRALE.....	380
	BIBLIOGRAPHIE.....	392
	INDEX DES FIGURES.....	412
	INDEX DES TABLEAUX	416
	LEXIQUE	418

INTRODUCTION GÉNÉRALE

1. Un phénomène de grande ampleur

Encore méconnu de la grande majorité de la population il y a moins de dix ans, le sport électronique (ou « e-sport ») est passé au tournant des années 2010, d'une activité de niche relativement anonyme, réservée à quelques milliers d'initiés, à un phénomène mondial. Aujourd'hui, le sport électronique connaît une popularité croissante qui semble ne pas faiblir. Pour l'année 2015, les études les plus récentes¹ comptabilisent ainsi près de 188 millions de (télé-)spectateurs occasionnels à travers le monde, dont 113 seraient des amateurs réguliers de ces compétitions. Selon les estimations, ce nombre devrait atteindre 300 millions d'ici 2019. En 2015, le marché financier annuel de l'e-sport, comprenant les revenus associés aux sponsors, à la vente des tickets, des produits dérivés et de la publicité, représente 745 millions de dollars de revenus, et se répartit principalement selon trois zones géographiques, l'Asie, l'Amérique du Nord et l'Europe.

Au-delà de ces chiffres, l'engouement que suscite le sport électronique se traduit également par une hausse du nombre de compétitions, de joueurs engagés dans la pratique, de retransmissions des matchs par l'intermédiaire de plateformes de diffusion sur Internet ou de chaînes télévisées², des dotations financières distribuées aux vainqueurs, et d'investisseurs privés qui y voient l'occasion d'associer l'image de leur marque à une pratique en plein essor qui touche un public de plus en plus nombreux. En effet, aujourd'hui le sport électronique remplit des stades de football de 40 000 places³, attire des

¹ SuperData Research. (Juillet 2016). *eSports: Market Brief*, July 2016. Disponible à l'adresse <http://www.superdataresearch.com>.

² Des compétitions nationales et internationales e-sportives ont ainsi été retransmises aux États-Unis sur ESPN 2 depuis avril 2015 et au Royaume-Uni sur la BBC 3 depuis octobre 2015, tandis qu'en France, L'Équipe 21 a organisé et diffusé entre janvier et juin 2016 son propre championnat de football virtuel, la E-football League.

³ Les phases finales des *League of Legends World Championships* de 2014 se sont tenues dans le stade Sang-am de Séoul, célèbre pour avoir été l'une des principales enceintes sportives de la Coupe du Monde de football FIFA 2002, et a réuni 40 000 spectateurs.

dizaines de millions de téléspectateurs lors de certains tournois⁴, récompense les compétiteurs de plusieurs millions de dollars⁵, et voit les meilleurs joueurs faire carrière de leur passion et devenir de véritables stars.

Phénomène de société récent et d'actualité, le sport électronique est plus que jamais sous le feu des projecteurs médiatiques comme en témoignent les nombreux articles de presse et de sujets télévisés dont il fait de plus en plus régulièrement l'objet.

2. Des préjugés tenaces

Cependant, malgré une hausse constante de la visibilité sociale du jeu vidéo et du phénomène e-sportif, les idées reçues concernant l'objet vidéoludique perdurent. La facilité d'accès aux jeux vidéo, rendue possible par la disponibilité grandissante des produits sur le marché (jeux, consoles et ordinateurs), favorise ainsi les nombreux discours polarisés entre valeurs positives et négatives attribuées au jeu vidéo, et révèlent une tendance à stigmatiser ce dernier. Si quelques-uns voient par exemple dans la pratique vidéoludique un outil de remédiation bénéfique dans le traitement de certaines pathologies psychologiques, elle est également désignée comme cause de nombreux maux de la jeunesse. Pratique excessive, décrochage scolaire, isolement social, sédentarité ou violence juvénile, sont autant d'inquiétudes, dont chaque fait divers d'actualité permettant de faire le lien avec le jeu vidéo relance l'émoi des parents, médias généralistes et élus politiques. Ainsi, l'attrance des plus jeunes pour les univers virtuels suscite de nombreuses craintes quant aux répercussions du jeu vidéo sur leur développement et leur socialisation, notamment en raison d'une potentielle distanciation des joueurs face au monde réel, d'un désengagement moral lié à la déréalisation de la violence, elle-même encouragée par les mécanismes et les

⁴ En octobre 2015, les phases finales des *League of Legends World Championships* qui se tenaient à Berlin, ont été suivies sur Internet par 36 millions de personnes à travers le monde, dont 14 millions simultanément.

⁵ Lors de la finale mondiale de *Defense of the Ancients* d'août 2016, les meilleures équipes engagées dans la compétition se sont partagées plus de 20 millions de dollars, tandis que l'équipe victorieuse de cinq joueurs remportait un peu plus de 9 millions de dollars.

contenus du jeu, d'un repli sur soi et d'une raréfaction des autres passe-temps extrascolaires, d'une construction sociale genrée stéréotypée, ou encore de la perte de sommeil. La figure de l'adolescent en surpoids, cloîtré dans sa chambre, et happé par un univers fictionnel interactif de plus en plus réaliste, dans lequel il s'exerce à détruire avec acharnement d'autres personnages, cristallise à elle seule toutes ces craintes.

Les discours de dénonciation sur le sport électronique, même s'ils ne concernent principalement que son rapport à l'activité physique, ne sont pas en reste. Certaines personnalités médiatiques (sportifs, animateurs et journalistes)⁶ ont ainsi ouvertement exprimé leur scepticisme, si ce n'est leurs critiques, au sujet des pratiquants de jeu vidéo en compétition. Accusée d'être une activité d'intérieur peu propice à l'effort physique, le sport électronique subit les foudres de ses détracteurs qui projettent sur les joueurs toujours les mêmes représentations négatives.

Il y a donc finalement un paradoxe à ce que les pratiques vidéoludique et e-sportive continuent de faire face à ces nombreux préjugés, alors même qu'elles appartiennent aujourd'hui à la culture populaire des nouvelles générations, et qu'elles connaissent un retentissement social de grande envergure.

À l'heure où le gouvernement français vient de promulguer une loi visant à légiférer sur les pratiquants et organisateurs de compétitions e-sportives⁷, la place dans notre société de cette activité au croisement du sport et du jeu vidéo, suscite beaucoup d'interrogations, à la fois dans le domaine sportif et dans le domaine vidéoludique.

Avant de poursuivre, il convient cependant de préciser que, si le terme est de plus en plus fréquemment employé dans les médias traditionnels et que de plus en plus rares

⁶ En France, Nagui, Antoine de Caunes, Hubert Huertas (éditorialiste) ou Laure Manaudou ont vivement critiqué le sport électronique en fin d'année 2014, avant de présenter (pour certains seulement) leurs excuses publiques. Aux États-Unis, le journaliste sportif Colin Cowherd a médiatiquement désapprouvé le choix de la chaîne ESPN 2 pour laquelle il travaillait, de retransmettre du sport électronique. Disponible à l'adresse <http://ftw.usatoday.com/2015/04/colin-cowherd-eviscerates-espn-for-televising-esports>.

⁷ Nous y reviendrons de manière approfondie dans le dernier chapitre de notre première partie.

sont les personnes à n'en avoir jamais entendu parlé, les confusions quant à sa signification sont encore très courantes. Il est donc nécessaire de délimiter les contours de notre objet.

3. Naissance et définition de l'e-sport

Selon Wagner (2006), la première apparition du terme « *eSports* » pour « *electronic Sports* » remonterait à la fin des années 1990. À l'occasion de l'échec de l'association qui organise les *UK Professional Computer Gaming Championship* (UKPCGC) de faire reconnaître en 1999 le jeu vidéo compétitif par le Conseil des Sports britannique, un article de presse introduit le terme « *eSports* » pour comparer le sport électronique aux pratiques sportives. Le terme apparaît donc en Angleterre, puis se diffuse aux États-Unis et à travers l'Europe au tout début des années 2000 avec les premiers internautes et compétiteurs. Qualifiant les tournois (« *tournaments* ») de jeux vidéo en langue anglaise, le terme « *eSports* » succède en France à l'appellation *Local Area Network* (LAN), qui désigne les rassemblements de joueurs lors de compétitions.

Définir ce qu'est le sport électronique n'est alors pas aisé, en raison de la relative jeunesse du phénomène et de sa proximité avec les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Souvent confondu avec d'autres formes de pratiques vidéoludiques, il est impératif de caractériser dans un premier temps ce que le sport électronique n'est pas, afin de mieux cerner ce qu'il est.

Premièrement, il faut distinguer le sport électronique des jeux vidéo mimant les pratiques sportives réelles. Ces nombreux jeux, qui sont généralement nommés « simulations sportives » ou « jeux vidéo de sport », reproduisent à l'écran au plus près de la réalité des disciplines sportives professionnelles individuelles ou collectives existantes. Citons par exemple, de manière non-exhaustive, les jeux vidéo de football comme *FIFA* ou *PES*, de basket-ball comme *NBA2K* ou *NBA Live*, de rugby comme *World Cup Rugby*, de football américain comme *Madden NFL*, de hockey sur glace comme *NHL*, de baseball

comme *MLB The Show*, de tennis comme *Virtua Tennis* ou *Top Spin*, de course automobile comme *F1* ou *WRC*, de golf comme *PGA Tour*, ou encore d'arts martiaux comme *UFC*. À l'inverse, la grande majorité des jeux vidéo présents dans le sport électronique n'ont aucun lien avec les pratiques sportives réelles, bien que le football virtuel (*FIFA*) fasse cependant exception à la règle.

Deuxièmement, le sport électronique ne doit pas être entendu comme les jeux vidéo pratiqués sur les consoles à détection de mouvement comme la *Wii* de Nintendo, la *Kinect* de Microsoft ou la *Move* de Sony. Ces consoles récentes ont la particularité d'exiger du joueur qu'il exécute, avec son corps, les comportements de sa représentation virtuelle à l'écran, lui demandant ainsi une dépense énergétique plus conséquente que lorsqu'il contrôle son avatar⁸ avec une manette. Les jeux qui utilisent cette technologie allient l'exercice physique au jeu vidéo et sont dénommés « *exergames* », contraction de « *exercise* » et « *games* », en opposition aux jeux vidéo dits « sédentaires ». Les titres peuvent alors emprunter leur contenu aux activités sportives réelles, tels le tir à l'arc, le tennis, le golf, le bowling, le tennis de table, le baseball, la boxe, le ski, le frisbee, le canoë-kayak, ou encore le cyclisme (*Wii Sports*, *Wii Sports Resorts*, *Wii Bowling*, *Kinect Sports*), aux activités de remise en forme comme le yoga, le fitness, le Pilates ou la zumba (*Wii Fit*, *Zumba Fitness*, *EA Sports Active*, *Move Fitness*), ou encore aux activités artistiques comme la danse (*Just Dance*). Si les consoles à détection de mouvement ne sont pas le support privilégié de l'e-sport, certains jeux, tels *Just Dance*, sont considérés depuis 2014 comme du sport électronique.

Enfin, troisièmement, le sport électronique ne désigne ni les activités sportives pratiquées en réalité virtuelle, c'est-à-dire en immersion totale à l'aide d'un masque

⁸ Perény définit l'avatar comme « l'image interactive constituant une enveloppe de pixels permettant une délégation de soi pour pouvoir agir et vivre par procuration dans les espaces électro-numériques réticulaires valant pour une réalité virtuelle » (Amato & Perény, 2013, p. 38). Tout au long de notre travail, nous utiliserons le terme pour désigner la représentation graphique contrôlée par le joueur à l'écran en tant que personnage virtuel incarné.

recouvrant totalement les yeux⁹ (dont le plus connu est certainement l'Oculus Rift), ni les sports habituellement d'extérieur, dont l'assistance de matériel électronique et d'un écran sur lequel est projeté une simulation d'environnement réel, permettent de les pratiquer en intérieur (golf ou cyclisme par exemple). Ces activités, que l'on nommera plutôt « *cybersports* » (Hemphill, 2005 ; Loret, 2012), appartiennent à la catégorie des *exergames*.

En réalité, le sport électronique n'est pas lié à un type de jeu en particulier. Il désigne plutôt une façon de jouer au jeu vidéo, autrement dit une forme de pratique vidéoludique. Il se répartit alors en différents types de jeux spécifiques, qui eux-mêmes se dispersent en quelques titres phares. Le point commun de ces jeux est d'être ce que nous nommons des « jeux vidéo compétitifs », c'est-à-dire des jeux vidéo permettant d'être connecté en réseau (*online* ou *offline*) dans lesquels le pratiquant, seul ou à plusieurs, peut se confronter en temps réel à d'autres joueurs réels. Ils peuvent être pratiqués en ligne (sur Internet) ou en réseau local (plusieurs manettes branchées au même support). Cette distinction permet ainsi de percevoir la première caractéristique majeure du sport électronique, à savoir l'affrontement entre joueurs. En effet, de très nombreux jeux vidéo n'offrent la possibilité à l'utilisateur de ne s'opposer qu'à l'intelligence artificielle du logiciel, et n'appartiennent pas de ce fait au sport électronique. Cependant, bien que tous les jeux de sport électronique soient des jeux vidéo compétitifs, l'inverse n'est pas forcément vrai. Il existe bon nombre de jeux qui permettent à au moins deux joueurs de s'affronter simultanément, mais qui ne font pas partie de ce que nous appellerons les « disciplines e-sportives ». Effectivement, au même titre que l'athlétisme comporte plusieurs disciplines telles que les lancers, les sauts ou les courses (qui elles-mêmes peuvent se subdiviser en épreuves comme le javelot, le marteau, le disque, la hauteur, la longueur, la perche, le sprint, le demi-fond ou le fond), le sport électronique est aujourd'hui scindé

⁹ Le masque est constitué d'un écran plat numérique projetant une image stéréoscopique placée à quelques centimètres en face des yeux, de telle sorte que l'image virtuelle se trouve projetée à l'infini. Des capteurs permettent de détecter les mouvements de tête de l'utilisateur, permettant d'adapter l'image en temps réel afin de produire l'illusion d'une immersion totale dans l'univers virtuel.

schématiquement en huit disciplines : les jeux de tir en vue subjective ou FPS (*First Person Shooter*), les jeux de stratégie en temps réel ou RTS (*Real Time Strategy*), les arènes de combat collectif ou MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), les jeux de combat ou VS *Fighting*, les jeux de cartes ou TCG (*Trading Card Game*), les jeux de course, les simulations sportives et les jeux de danse. Ces disciplines e-sportives s'éparpillent alors elles-mêmes en un nombre plus ou moins conséquent de jeux vidéo compétitifs. Certaines en comportent plusieurs (les FPS, les MOBA et le VS *Fighting* par exemple), tandis que d'autres n'en contiennent qu'un seul (c'est le cas des jeux de danse). Toutes les disciplines e-sportives ne connaissent pas la même popularité, ni le même engouement. Si les FPS, RTS, MOBA et TCG sont pratiqués par un large nombre de joueurs compétitifs, les simulations sportives, jeux de course, de danse, et le VS *Fighting* dans une moindre mesure sont des disciplines plus confidentielles. Ces dernières regroupent un nombre de pratiquants moins important et ne bénéficient pas de la même visibilité médiatique que leurs consœurs (Audureau, 2016). Cette différence peut également se retrouver au sein d'une même discipline entre différents jeux vidéo compétitifs.

La plupart des jeux vidéo compétitifs a pour environnement virtuel des univers totalement fictifs et imaginaires inspirés de la *fantasy*¹⁰, de la science-fiction ou de la mythologie, mais quelques-uns simulent autant que faire se peut la réalité, à travers notamment le sport ou la guerre.

¹⁰ La *fantasy* est un genre littéraire qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du merveilleux et de la magie. Le surnaturel est généralement accepté et n'est pas nécessairement l'objet de doute ou de peur, contrairement au genre « fantastique » dans lequel le surnaturel fait intrusion dans les règles du monde habituel, pouvant susciter peur et angoisse. Par extension au genre littéraire, on parle aussi de *fantasy* à propos d'illustrations, de bandes dessinées, de films et de jeux.

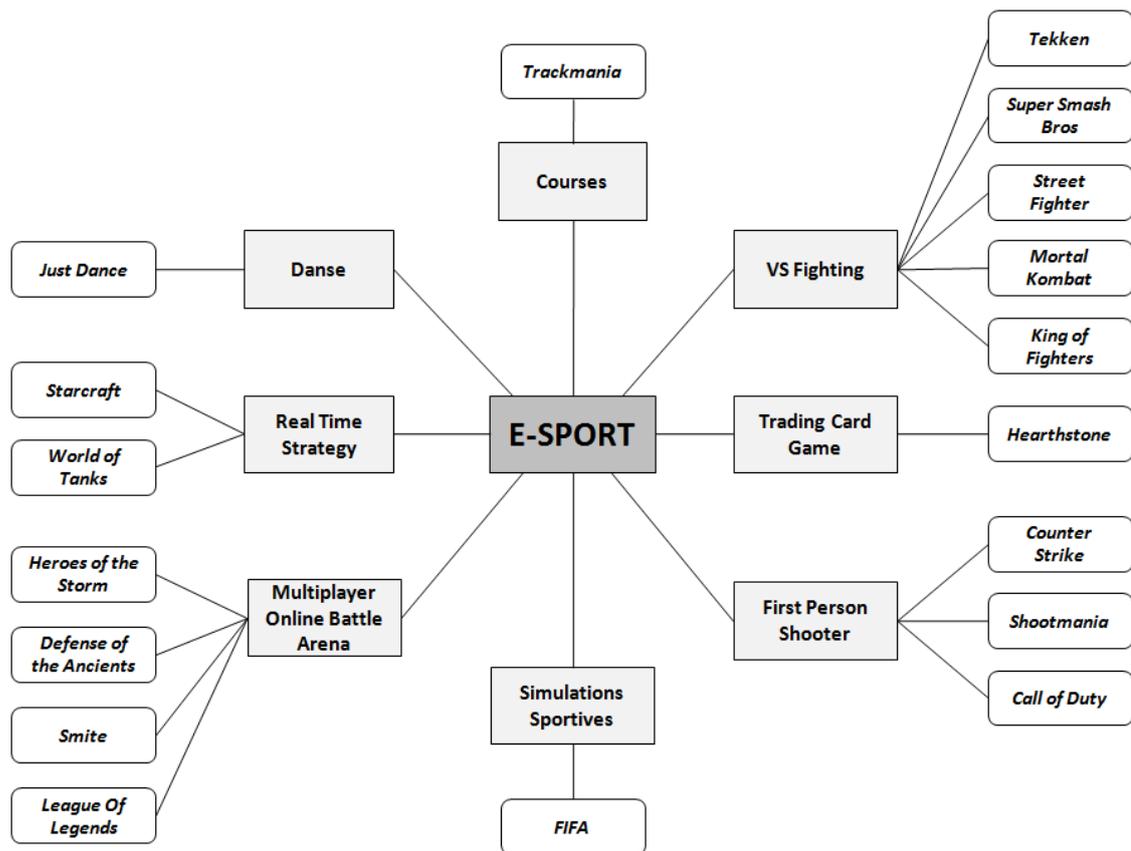


Figure 1. Les différentes disciplines e-sportives et quelques exemples de jeux vidéo compétitifs associés. Nous comptabilisons à ce jour huit disciplines e-sportives qui se dispersent en un nombre plus ou moins important de titres compétitifs. Si certaines disciplines connaissent une forte popularité, d'autres sont plus confidentielles, et comportent moins de pratiquants.

Bien qu'il soit possible de jouer à un jeu vidéo compétitif sans pour autant faire du sport électronique, toutes les disciplines e-sportives sont des jeux vidéo compétitifs. Au même titre que certaines personnes préfèrent jouer au football contre des amis de manière informelle dans un parc, la majorité des joueurs pratique le jeu vidéo compétitif régulièrement sans participer à la moindre compétition officielle. C'est donc là que se situe la deuxième caractéristique du sport électronique : c'est une activité qui se déroule au cours de tournois et de championnats.

Il revient à Wagner (2006) d'avoir été le premier à tenter de définir le sport électronique. Selon lui, il peut être entendu comme « l'ensemble des activités sportives dans lesquelles les joueurs développent et exercent des capacités mentales ou physiques, par l'intermédiaire de technologies de l'information et de la communication » (traduction personnelle¹¹, Wagner, 2006, p. 2). Bien que soulignant très justement le caractère chimérique du sport électronique, au croisement du sport et des nouvelles technologies, cette définition semble trop imprécise pour qualifier correctement le phénomène. Qu'entend l'auteur par activités sportives ? Pourquoi substituer le jeu vidéo aux technologies de l'information et de la communication ? Mais surtout, pourquoi négliger la singularité principale du sport électronique, à savoir l'affrontement compétitif, alors même que l'organisation de tournois est historiquement liée à son émergence et à son développement¹² ?

Jenny et al. (2016) proposent de restreindre leur définition à l'ensemble des « compétitions organisées de jeux vidéo » (2016, p. 15), avant d'ajouter que le sport électronique inclut à la fois du jeu et de la compétition, qu'il est réglementé et qu'il requiert des compétences. Malgré leur volonté de délimiter plus nettement le phénomène, les auteurs omettent cependant qu'il existe des compétitions de jeux vidéo qui ne sont pas pour autant du sport électronique. Ces tournois, plutôt marginaux, consistent alors en ce qu'un joueur tente de terminer un jeu le plus rapidement possible. Cette pratique qui s'appelle du « *speedrunning* » (littéralement « courir vite »), bien que comportant des records, voit cependant le participant se confronter au programme informatique dans un environnement virtuel (pièges et ennemis) qu'il connaît par cœur.

Au regard des définitions proposées ci-dessus, nous suggérons alors de définir le sport électronique comme un affrontement codifié de joueurs, par écran(s) interposé(s),

¹¹ « *eSports* » is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies » (Wagner, 2006, p. 2).

¹² Nous développerons une analyse diachronique de l'émergence du sport électronique dans le quatrième chapitre de notre première partie.

lors de compétitions *online* ou *offline* de jeux vidéo. Nous reprenons ainsi quatre conditions qui nous paraissent indispensables pour circonscrire le phénomène : l'affrontement entre joueurs réels, l'organisation de compétitions, leur réglementation, et le lieu de l'affrontement, à savoir l'univers virtuel du jeu vidéo retransmis sur des écrans. Nous spécifions également que les compétitions peuvent se dérouler à la fois en ligne sur Internet, ou en réseau local dans une même salle.

Tout comme dans le sport, il existe une pratique amateur de l'e-sport, largement majoritaire, et une pratique professionnelle encore assez rare. L'élite des joueurs, dénommés *pro-gamers* (pour joueurs professionnels), est salariée par des structures privées, qui fournissent les ressources matérielles et humaines adaptées pour permettre aux joueurs de s'entraîner et de se perfectionner dans des conditions optimales. Certains joueurs, que nous qualifierons de semi-professionnels, tentent quant à eux de se financer par le biais des gains obtenus lors de bons résultats en compétition. Enfin, la grande majorité des joueurs pratique le sport électronique sur son temps libre, parallèlement à une activité principale (lycéenne, étudiante ou professionnelle).

Enfin, nous tenons à souligner que la littérature scientifique et la presse regorgent d'orthographe différentes pour l'abréviation du terme sport électronique : « Esport », « eSport », « e-sport » ou « esport » sont les quatre les plus fréquemment rencontrées. Après avoir sollicité l'Académie Française, une professeure de linguistique, et avoir consulté de nombreux sites spécialisés francophones et anglophones, Saelens et Rogerie (2015) concluent que deux orthographe peuvent être admises : « e-sport » avec un trait d'union et « esport » tout attaché, comme un nom commun¹³. Pour notre part, à l'instar de Mora (2014), nous opterons pour la version avec le trait d'union qui rappelle l'abréviation du mot « électronique » que l'on retrouve dans les termes « e-mail », « e-learning », ou « e-

13 Jean-Baptiste Saelens, Arnaud Rogerie & Ludwig « KdK » (2015). *Esport, e-sport, es... au fait, comment ça s'écrit ?* [Consulté le 20/09/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.smartcast.ninja/2015/12/09/esport-e-sport-es-au-fait-comment-ca-secrit/>.

commerce », et qui permet d'éviter les confusions avec la traduction espagnole « esport » du terme « sport »¹⁴. Nous préférons également utiliser le terme sport électronique au singulier, en tant que pratique vidéoludique spécifique, et parler « des » disciplines e-sportives lorsque nous évoquerons les différents types de jeux vidéo pratiqués en compétition.

Ces éléments caractérisant notre objet d'étude clarifiés, exposons à présent l'origine de la démarche qui nous a amené à choisir ce sujet de recherche.

4. Source d'un questionnement personnel

Ayant été sensibilisé depuis le début de notre parcours universitaire en STAPS (Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives) à la réflexion sur le champ sportif et sur ses pratiques, le phénomène du sport électronique a très tôt éveillé notre curiosité. La présence dans notre entourage amical proche de joueurs réguliers de jeux vidéo compétitifs s'investissant également dans l'organisation de tournois e-sportifs, a été l'occasion de nous questionner bien avant ce travail de thèse sur les liens que partagent les pratiques sportives et leur pendant vidéoludique. Lorsque l'opportunité de poursuivre un travail de recherche de longue durée s'est présentée à nous en octobre 2012, nous pensions que le phénomène méritait d'être approfondi dans le domaine des STAPS. Nous ne nous attendions cependant pas à ce qu'au cours des quatre années suivantes, le phénomène prenne une telle envergure, et que nous en serions les témoins privilégiés.

Notre problématisation de l'époque concernait alors principalement des interrogations d'ordre définitionnel. En effet, dès les toutes premières années de notre parcours universitaire, nos enseignants nous avaient, à juste titre, appris à définir avec toute la rigueur scientifique recommandée, notre objet d'étude – les activités physiques et

14 Philippe Mora (13 décembre 2014). *L'e-Sport : un mot, des univers*. [Consulté le 20/09/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.warlegend.net/l-e-sport-un-mot-des-univers/>.

sportives – et à ainsi distinguer ce qui est du « sport » de ce qui n'en est pas. Dès lors, notre projet initial était évident à nos yeux : comparer le sport électronique à la définition du sport. C'est donc par cet angle d'approche que nous avons entamé notre travail.

5. Les sciences du jeu

Si nous nous sentions plutôt familier avec l'objet sportif, notre méconnaissance de l'objet vidéoludique se révélait être à la fois stimulante et déroutante. Stimulante car nous nous aventurons dans un champ scientifiquement riche que nous découvrons peu à peu, celui des « sciences du jeu »¹⁵, ou *Game Studies* (Aarseth, 2001), mais déroutante également car ce champ était marqué par une multiplicité d'objectifs recherchés, une profusion d'approches théoriques mobilisées et une diversité de méthodologies appliquées.

Le champ s'est d'abord construit dans le contexte des inquiétudes et des controverses liées aux jeux vidéo, au travers notamment de la psychologie, qui a cherché à mesurer en premier lieu les effets possiblement négatifs de la pratique. Encouragées par une demande sociale, relayées par les médias et les politiques, les premières recherches ont tenté de trouver des réponses aux phénomènes de dépendance et de violence des loisirs numériques.

Champ pluridisciplinaire selon Schmoll (2011), voire transdisciplinaire selon Rufat & Ter Minassian (2011), les sciences du jeu nous donnaient un sentiment d'éparpillement et d'éclatement des réflexions sur l'objet vidéoludique, qui n'était pas sans nous rappeler le champ des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives. C'est d'ailleurs parmi les nombreuses pistes explorées par ces deux domaines que nous avons trouvé les premiers points de convergence entre le sport et le jeu vidéo.

¹⁵ Le terme provient de l'intitulé d'un master de l'Université Paris 13 animé par Gilles Brougère.

En effet, la recherche menée sur ces deux objets peut trouver une racine commune dans les travaux effectués sur le jeu. Des auteurs de références comme Huizinga (1951) ou Caillois (1958) sont à la fois convoqués dans le domaine sportif (Parlebas, 2003) et dans le domaine vidéoludique (Grellier, 2008 ; Triclot, 2011 ; Di Filippo, 2014), chacun cherchant à interroger son objet d'étude respectif au regard des définitions et classifications proposées dans les ouvrages des deux auteurs. Pour Huizinga (1951), le jeu est au fondement des grandes activités de la culture, comme l'art, la religion ou le sport. Selon lui, le jeu précède donc la culture mais perd alors sa valeur distinctive puisque « tout est [du] sport ». Roger Caillois (1958) croit plutôt déceler de son côté, une connivence entre une société et ses jeux préférentiels. Il oppose le monde ludique au monde du travail, le jeu étant une activité improductive et incertaine, choisie et non imposée, délimitée dans le temps et dans l'espace¹⁶. Il classe alors les jeux selon quatre catégories, *l'agôn* (la compétition), *l'alea* (le hasard), la *mimicry* (le simulacre), et *l'ilinx* (le vertige), elles-mêmes distribuées selon deux versants, celui de l'agitation spontanée de la *paidia*, et celui du calme régulé du *ludus*. L'historien et l'anthropologue suggèrent finalement que le jeu est intimement lié au social, et qu'il résulte des sociétés qui le voient naître tout autant qu'il participe à leur transformation. Sport et jeu vidéo sont donc les miroirs de leurs sociétés d'accueil.

Cependant, si le jeu sportif se déroule dans le monde réel, celui du jeu vidéo prend place dans un univers virtuel au travers d'un médium original et doit à ce titre être envisagé selon cette spécificité. Les travaux de Roustan (2003) nous ont alors permis de faire le lien entre ces deux notions. Selon l'auteure, le concept de « réalité virtuelle » offre la possibilité d'analyser les relations entre le « réel » et le « virtuel » par une remise en cause des rapports de l'homme à l'espace, au temps, à lui-même et à autrui. Par son étymologie latine *virtus*, qui signifie ce qui est seulement en puissance et sans effet actuel, l'idée de « virtuel » renvoie donc au caractère artificiel, imaginaire et éphémère d'une expérience. Elle sous-

¹⁶ Sur ce point, Sylvie Craipeau observe de nos jours que « la proximité entre le monde vidéoludique et le monde du travail [est] étonnamment forte » (2011, p. 2).

entend une forme d'illusion, de fiction, de potentialité ou bien encore de possibilité, qui n'est pas si éloignée finalement de l'idée de « jeu ». Virtuel et ludique partagent donc cette même idée d'une certaine légèreté qui comporte plus ou moins de liberté, de plaisir, de risque et donc d'authenticité.

Nous découvrons ainsi peu à peu la pluralité des travaux sur le jeu vidéo à travers les représentants de nombreuses sciences humaines et sociales. Si, schématiquement, les sciences du jeu trouvent principalement leur source dans trois domaines préexistants - celui des images, celui des jeux et loisirs, et celui des nouvelles technologies - le début des années 2000, marqué par une massification de la pratique et la montée en puissance de l'industrie vidéoludique, voit de nouvelles recherches françaises s'intéresser au jeu vidéo, non plus seulement en tant que produit culturel de nos sociétés, mais également en tant que pratique et dispositif ludique. De nombreux ouvrages universitaires, individuels et collectifs, et publications dans des revues disciplinaires¹⁷ apparaissent alors en sociologie (Roustan, 2003 ; Fortin et al., 2005 ; Trémel & Fortin, 2009 ; Craipeau, 2011), en sciences de l'éducation (Berry, 2009), en philosophie (Triclot, 2011), en géographie (Ter Minassian & Rufat, 2008), et en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (Mora & Héas, 2003). De leur côté, les sciences de l'information et de la communication intègrent très rapidement le jeu vidéo aux réflexions qu'elles mènent depuis plusieurs années sur la communication ou l'innovation technologique. Sous l'impulsion de jeunes chercheurs ayant grandi avec leur objet d'étude, la plupart des disciplines scientifiques montre finalement son intérêt pour le phénomène, permettant une ouverture et une structuration du champ, comme en témoignent les nombreuses journées d'études ou associations de chercheurs sur le sujet¹⁸.

¹⁷ Citons par exemple de manière non-exhaustive les revues *Game Studies* et *Games and Culture* en langue anglaise, ou *Réseaux* et la revue en ligne *Sciences Du Jeu* en langue française.

¹⁸ Citons par exemple l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) créé en 1999, dont les chercheurs contribuent à l'animation de la recherche francophone sur les mondes numériques par le biais de journées d'études et de colloques (les *Game Studies À La Française*) et par le partage et la diffusion de

6. Le sport électronique comme objet de recherche

Pourtant, malgré un champ diversifié et des premières pistes de réflexions nous permettant de faire le lien entre jeu, sport et jeu vidéo, nous avons été rapidement confronté à un second obstacle. Si le jeu vidéo semblait enfin être devenu « un objet d'étude scientifique légitime » (Brougère, 2005) malgré les doutes émis par Trémel (2003) concernant la possibilité de mener à bien des études sur la pratique vidéoludique, et que les thématiques abordées par les recherches sur le sujet se multipliaient, les travaux sur le sport électronique demeuraient cependant encore assez marginaux.

En effet, la constitution du sport électronique en tant qu'objet de recherche est très récente. La nouveauté du phénomène peut expliquer sa relative absence du milieu universitaire, tandis que son organisation compétitive fluctuant d'une année sur l'autre et sa structuration institutionnelle variant selon les pays rendent difficilement appréhendable les contours de cette pratique en constante mutation.

Objet d'un débat sociétal passionné autour de sa légitimation en tant que sport, comme d'autres activités l'ont d'ailleurs connu avant lui (les échecs ou le poker dernièrement), une grande part des études menées sur le sport électronique se penche, comme nous l'avions nous-même envisagé, sur la comparaison de ces deux pratiques sociales contemporaines (Mora & Héas, 2003 ; Wagner, 2006 ; Witkowski, 2012 ; T. L. Taylor, 2012 ; Jenny et al., 2016), et sur ses répercussions sur le sport de demain (Jonasson & Thiborg, 2010 ; Hewitt, 2014).

En France, la recherche sur l'objet e-sportif débute dans le champ des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (STAPS) dans les travaux de Mora (Mora & Héas, 2003 ; Mora, 2005), auquel nous devons la primauté des études effectuées sur le sujet. À une époque où le sport électronique était encore très confidentiel, il est le premier à

littérature scientifique sur internet ; ou bien la *Digital Game Research Association* (DiGRA), fondée en 2003, qui réunit les chercheurs du domaine au niveau international.

s'être intéressé au phénomène sous l'angle de la sociologie du sport. Cependant, ses travaux n'ont pas été poursuivis et malgré quelques rares incursions de l'ethnologie sur le sujet (Paberz, 2012 ; Rollandin, 2014), le sport électronique déserte encore aujourd'hui les centres d'intérêts des universitaires français.

C'est finalement dans le reste de l'Europe que la plupart des recherches sur le sport électronique sont menées (Wagner, 2006 ; Rambusch et al., 2007 ; Reeves et al., 2009 ; Jonasson & Thiborg, 2010 ; Adamus, 2012 ; Parshakov & Zavertiaeva, 2015), en Amérique du Nord (T. L. Taylor, 2012 ; Witkowski, 2012 ; Borowy & Jin, 2013 ; Jenny et al., 2016), et dans le reste du monde (Seo, 2013 ; Seo & Jung, 2014). En Allemagne, les coordinations d'ouvrages intitulés *eSports Yearbook* (Christophers & Scholtz, 2010 ; 2011 ; 2013 ; 2015), réunissent tous les ans ou tous les deux ans des articles d'universitaires, d'industriels, de joueurs et d'organisateur qui traitent du sujet. Ce n'est qu'à partir du début des années 2010 que le nombre de publications s'amplifie. Comme pour la recherche sur le jeu vidéo, les thématiques et disciplines représentées varient amplement, des sciences de l'information et de la communication, au marketing, en passant par l'économie, sur des sujets aussi différents que le rapport au dispositif technique comme support de pratique (T. L. Taylor & Witkowski, 2010 ; T. L. Taylor, 2012), les joueurs experts et professionnels (Reeves et al., 2009 ; N. Taylor, 2009a), la corporéité dans la relation Homme/Machine (Witkowski, 2012 ; Ferrari, 2013), les publics e-sportifs (Van Ditmarsch, 2013), la place des femmes sur la scène compétitive (N. Taylor, 2009b ; Witkowski, 2014), la médiatisation des événements (Hamari & Sjöblom, 2015), ou encore l'institutionnalisation des compétitions (Thiborg, 2009 ; Salice, 2010).

Notre questionnement exploratoire s'affinant alors au fil de nos lectures, il devenait de plus en plus évident que la comparaison entre sport et sport électronique, qui s'avérait avoir déjà été traitée à de nombreuses reprises, ne devait plus seulement être la finalité de notre recherche, mais bien plus le moyen d'approfondir la réflexion pour atteindre un objectif plus large.

C'est en partant de ce constat, que s'est peu à peu dessinée une intuition. Si nous pouvions démontrer que le sport électronique est une activité sportive semblable à toutes les autres, peut-être pourrions-nous appliquer au jeu vidéo compétitif des méthodologies habituellement destinées à analyser le sport. Nous pourrions alors étudier les controverses fréquemment associées à l'objet vidéoludique à l'aide d'un cadrage théorique et d'outils originaux issus de la sociologie du sport, et ainsi tenter à terme de cerner l'influence de la pratique du jeu vidéo compétitif sur ses pratiquants.

C'est finalement l'article de Mora & Héas (2003) qui est venu définitivement renforcer notre position. Suite à un travail ethnographique effectué auprès de joueurs compétitifs d'un jeu de tir à la première personne (FPS) lors de rassemblements en LAN (*Local Area Network*), les auteurs suggèrent dans les perspectives finales de leur conclusion au titre évocateur, « L'e-sport, une suite logique du mouvement d'euphémisation de la violence dans le sport ? », que « l'invitation à définir le jeu vidéo comme une activité motrice retranscrite sur écran par le biais d'un outil (joystick, souris, clavier, etc.) à des fins ludiques induit une réflexion indirecte sur le virtuel, notamment par le biais des thèmes de la sociabilité ou de la violence » (2003, p. 144). Nous tenions ici le point d'entrée sociologique que nous cherchions à déterminer pour notre propre recherche.

En effet, l'étude de la violence et des comportements agressifs est une thématique récurrente de la sociologie appliquée à l'objet sportif depuis les travaux de Elias & Dunning (1986) sur la fonction du sport dans nos sociétés occidentales, tandis que l'analyse des interactions qu'entretient le sportif avec son environnement et avec les autres pratiquants est au cœur même de la praxéologie motrice développée par Parlebas (1999a). La science de l'action motrice (1999a) envisage alors l'activité ludomotrice comme un système

d'interactions fondé sur la mise en jeu corporelle des individus, directement lié à des contraintes imposées par des règles qui en définissent la logique interne¹⁹.

7. Problématique

Notre questionnement finit alors par se restreindre à quelques interrogations. Sur quels critères distinctifs nous appuyer pour comparer le sport électronique à la pratique sportive ? Le sport électronique peut-il être considéré comme un sport ? Entendu comme tel, est-il la continuité du processus de pacification progressive des mœurs et d'adoucissement des risques corporels observé dans les activités physiques ? La sociabilité permise par le jeu vidéo compétitif est-elle déterminante dans l'engagement des joueurs dans leur pratique e-sportive ?

Notre problématique prit alors sa forme définitive : si le sport électronique peut être assimilé à une activité sportive, la pratique compétitive du jeu vidéo, notamment au contenu violent, encourage-t-elle les comportements agressifs des joueurs ? Et pour autant, favorise-t-elle les interactions sociales entre pratiquants ?

Par cette interrogation, notre projet vise à nous confronter et à questionner trois idées reçues récurrentes sur l'objet vidéoludique. Premièrement, le sport électronique ne serait pas du sport car il ne nécessite pas de dépense énergétique. Deuxièmement, le jeu vidéo rendrait les pratiquants agressifs car il contient des images violentes. Troisièmement, le jeu vidéo isolerait les joueurs du monde social réel car ils évoluent dans des univers virtuels.

Nous défendons la thèse que le sport électronique peut être assimilé à une forme d'activité physique originale médiée par un support numérique, et qu'à ce titre,

¹⁹ Parlebas précise ainsi que « la logique interne des jeux sportifs se manifeste fondamentalement dans les prescriptions du code de jeu qui induisent des comportements corporels précis » (1999a, p. 216). Il ajoute que ce règlement prédétermine les rapports de l'individu avec l'environnement dans lequel se déroule l'action, les instruments et objets servant de support à la pratique, la temporalité du jeu, et avec les autres pratiquants.

l'agressivité des joueurs se déporte de l'espace réel de pratique vers l'univers virtuel du jeu par l'intermédiaire de l'avatar, tout en encourageant une forme de sociabilité inédite entre joueurs se déployant à la fois en ligne lors de l'affrontement virtuel et hors ligne lors des rassemblements compétitifs.

8. Choix du terrain d'étude

Maintenant que nous avons circonscrit notre problématique et les thématiques que nous voulions aborder, il nous fallait choisir notre terrain d'étude. Nous venons de le voir, les disciplines e-sportives sont multiples et les jeux vidéo compétitifs sur lesquels les joueurs peuvent s'affronter sont nombreux. Notre choix a été dicté par plusieurs critères.

Premièrement, afin de pouvoir accéder efficacement à une population de joueurs compétitifs, nous souhaitions que le jeu vidéo qui serve de support à notre étude soit pratiqué par un nombre relativement restreint de personnes peu éparpillées géographiquement. Les disciplines e-sportives les plus populaires (MOBA, FPS, RTS et TCG) comptabilisent, pour certaines, plusieurs dizaines de millions de joueurs réguliers mensuels à travers le monde²⁰, ce qui peut parfois rendre ardues leur délimitation et leur accès. Nous avons donc éliminé tous les jeux vidéo compétitifs appartenant à ces disciplines, d'autant que certains avaient déjà été étudiés à plusieurs reprises dans de précédentes recherches (principalement les FPS).

Deuxièmement, notre volonté de proposer une analyse comparative a engendré le choix d'un jeu vidéo compétitif mimant, dans une certaine mesure, une pratique sportive existante. Si la grande majorité des disciplines e-sportives concerne des jeux sans aucun

²⁰ Dans une interview réalisée en septembre 2016, les développeurs du jeu *League of Legends* ont révélé que plus de 100 millions de joueurs se connectent chaque mois pour jouer. Phil Kollar (13 Septembre 2016). *The past, the present and the future of league of legends studio Riot Games*. Disponible à l'adresse <http://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>.

rapport avec une pratique sportive du monde réel, il était nécessaire que les comportements virtuels, notamment agressifs, des avatars à l'écran, puissent être comparables à ceux issus d'une pratique réelle. Peu de jeux de simulation sportive existent sur la scène e-sportive internationale. Ils se résument principalement au football virtuel, par l'intermédiaire des titres *FIFA* et *PES*. Cependant une autre discipline e-sportive attirait notre attention, celle des jeux de combats virtuels (*VS Fighting*) qui, toute proportion gardée, reproduisent à l'écran des pratiques martiales réelles. Les titres compétitifs de cette catégorie étant particulièrement nombreux²¹, notre choix était plus large, tandis qu'à notre connaissance, si ce n'est l'ouvrage de Harper (2013), aucune recherche n'avait encore été menée sur cette discipline.

Troisièmement, afin de déterminer si le jeu vidéo violent pratiqué en compétition influence l'agressivité des pratiquants en situation de jeu, il nous fallait un jeu compétitif réputé pour sa violence. Finalement, notre choix s'est très vite arrêté sur un titre historiquement controversé pour ses graphismes réalistes et sanglants, le jeu *Mortal Kombat*²². Enfin, l'annonce des développeurs de la série des *Mortal Kombat* concernant la sortie d'un nouvel opus qui relancerait les compétitions e-sportives sur le jeu pour le début d'année 2015, a définitivement scellé notre choix. Ce jeu vidéo compétitif était le seul titre à correspondre à nos trois critères : un nombre de joueurs limité mais accessible, simulant certains éléments structurels d'un sport de combat réel (espace et temps limité, et nécessité de porter des coups sur l'adversaire pour marquer), et déconseillé aux mineurs (classé PEGI 18)²³ en raison de son contenu particulièrement violent.

²¹*Street Fighter* est le plus connu, mais d'autres titres tels que *Tekken*, *Smash Bros*, *Soul Calibur*, *King of Fighters*, *Capcom VS SNK*, *Dead or Alive*, *Guilty Gear*, *Virtua Fighter*, *Killer Instinct* ou *Mortal Kombat* représentent également le genre sur la scène compétitive.

²² Depuis la sortie de la toute première version de *Mortal Kombat* en 1992, ce jeu a constamment été décrié pour sa violence visuelle aux graphismes réalistes et sanglants dont il a fait sa marque de fabrique et sur laquelle ses éditeurs et diffuseurs ont volontiers communiqué afin d'en faire un argument marketing.

²³ Nous reviendrons sur cette classification européenne des produits vidéoludiques dans le cadre de la deuxième partie de notre travail.

9. Annonce du plan, méthodologies et approches

Afin de répondre à nos différentes interrogations et d'avoir une vision globale du phénomène e-sportif dans toute la complexité de ses nuances, notre démarche consiste en une approche transdisciplinaire, orientée vers une méthodologie croisée (qualitative et quantitative) et une pluralité d'outils.

Chaque partie de ce travail traite indépendamment l'une des trois idées reçues que nous questionnons. Chacune de nos trois parties consacre un premier chapitre à une revue de littérature de la thématique abordée, et a pour objectif de confirmer ou d'infirmer les hypothèses intermédiaires de notre problématique principale, et cela à l'aide d'une méthodologie spécifique et d'outils appropriés.

La première partie de notre travail vise à comparer la pratique e-sportive à la définition sociologique du sport. Afin de rendre compte des caractéristiques intrinsèques partagées par ces deux pratiques contemporaines, notre analyse s'appuie sur une méthodologie qualitative axée sur des observations directes lors d'entraînements et de compétitions e-sportives, et des entretiens semi-directifs avec des joueurs réguliers de *Mortal Kombat X*, ainsi qu'avec un organisateur d'événements compétitifs. Le premier chapitre propose un retour étymologique et sociologique sur la construction de la définition du terme « sport » afin d'en faire émerger les quatre critères objectifs et opérationnels qui serviront de grille d'analyse à notre comparaison : la pertinence motrice de l'activité, l'organisation des compétitions, le système règlementaire et le dispositif institutionnel (Parlebas, 1999a). Le deuxième chapitre présente notre méthodologie qui, par l'observation directe, nous permet de comprendre les expériences vécues par les joueurs en les suivant à travers les différents tournois auxquels ils participent et, en nous immergeant au plus près d'eux, d'être les témoins de leurs interactions et de leurs comportements en situation de jeu afin d'en donner une description précise. Les entretiens sont quant à eux une source pour comprendre l'histoire, le parcours personnel et les

représentations des joueurs. Les données collectées (photographies, notes de terrains et entretiens) se focalisent d'une part sur l'organisation des événements (organisme en charge, espace et matériel à disposition, format de la compétition, médiatisation et diffusion...), et d'autre part sur les usages des joueurs (comportements et discours, répartition et appropriation du temps et de l'espace, interactions avec les autres joueurs et avec le matériel de pratique...). Par une approche praxéologique orientée sur l'engagement corporel des joueurs, le troisième chapitre permet de faire émerger les deux composantes principales de l'implication du corps dans la pratique des jeux vidéo de combat. Dans un premier temps, « l'exécution » liée à la dextérité et aux réflexes des joueurs nécessite une incorporation répétée de la dynamique de l'objet vidéoludique (matériel informatique, *gameplay*, avatar) jusqu'à ce qu'elle devienne inconsciente, pour permettre dans un deuxième temps de libérer l'attention du pratiquant afin qu'il puisse développer son « *mindgame* » nécessaire à la mise en place d'une stratégie et du décodage des intentions de l'adversaire. Cette analyse fait alors émerger un nouveau type de pertinence à la fois moteur et vidéoludique, dont la mise en jeu est corporelle, et l'expression de nature virtuelle. Par une étude diachronique de l'évolution des événements compétitifs de jeu vidéo au cours du temps, et synchronique de la saison e-sportive de *Mortal Kombat X*, le quatrième chapitre met à jour les similitudes et les divergences de l'organisation compétitive de l'e-sport par rapport au milieu sportif. En prenant en compte l'analyse du *gameplay* et des règlements e-sportifs des organisateurs de compétitions, le cinquième chapitre présente la spécificité de la double réglementation, à la fois implicite et explicite, des compétitions de jeu vidéo. Enfin, le sixième chapitre décrit dans un premier temps les deux modèles d'institutionnalisation de l'e-sport en France, associatif et privé, avant de procéder dans un second temps à l'étude de la reconnaissance du phénomène par les autorités gouvernementales et sportives à travers le monde. La création de l'association France E-Sport en avril 2016 s'inscrit dans un processus initié par la Corée du Sud, au tournant des années 2000, et souligne le mouvement de légitimation sociale et institutionnelle du sport

électronique amorcé depuis peu par plusieurs pays en Europe et dans le monde. La conclusion de cette première partie questionne alors la nature de ce processus, partagé entre « sportivisation » et « sportification », qui s'avère être hautement culturel.

Le phénomène de sportification du jeu vidéo compétitif précédemment mis à jour, permet d'induire dans la seconde partie de notre travail une réflexion indirecte sur les thèmes de la violence dans le jeu vidéo, par le biais du concept d'agressivité motrice (Collard, 2004 ; Dugas, 2011). Questionnant l'hypothèse de la continuité du processus de « violence maîtrisée » (Elias & Dunning, 1986) dans la pratique du sport électronique, l'analyse des comportements agressifs des joueurs en temps de jeu renouvelle les approches traditionnellement issues du domaine de la psychologie sur les répercussions de la pratique et de l'exposition aux jeux vidéo violents. Le premier chapitre retrace un état de la recherche scientifique sur le phénomène en prenant soin de distinguer les travaux et théories contrastés des « média-pessimistes » et des « médias-sceptiques ». Puis, après avoir rappelé la construction sociologique du concept de catharsis, une approche praxéologique inspirée des travaux de Collard (2004) sur l'agressivité motrice dans les jeux sportifs, permet de mettre à jour différentes formes d'agressivité ayant lieu dans la pratique du jeu vidéo compétitif. Concluant la partie théorique, cette catégorisation discerne une agressivité « réelle », se déroulant hors et autour de l'écran, majoritairement illicite ou au mieux consentie, parallèlement à une agressivité « virtuelle », mise en scène dans l'univers simulationnel du jeu, cette fois-ci licite ou au pire tolérée. Le deuxième chapitre présente la méthodologie quantitative employée, axée sur l'observation filmée de joueurs réguliers et compétitifs lors d'entraînements et de compétitions e-sportives. En orientant deux caméras Go Pro sur ce qu'il se passe à l'écran et hors du jeu pendant le temps de l'affrontement, l'enregistrement vidéo permet de rendre compte objectivement des occurrences d'apparition de comportements agressifs des joueurs et de leur avatar. Le troisième chapitre livre les résultats des affrontements observés en fonction de trois variables, le résultat de la partie (victoire ou défaite), la modalité de pratique (entraînement ou

compétition), et la disposition des joueurs (côte à côte ou face à face). La discussion des résultats au regard des hypothèses intermédiaires est exposée dans le quatrième chapitre. Le sport électronique poursuit parallèlement, d'une part le processus général et progressif d'euphémisation de la violence et d'adoucissement des risques corporels encourus dans les activités physiques au cours du temps, et d'autre part le phénomène systémique et structurel de socialisation des pratiquants à l'affrontement, par le façonnage de comportements agressifs virtuels dictés par l'univers vidéoludique. Le dernier chapitre conclusif souligne que l'opposition vidéoludique en compétition semble encourager la libération des pulsions affectives, tout en la contrôlant par la double codification du sport électronique.

Enfin, la troisième partie est issue d'une démarche inductive émergeant des observations et entretiens récoltés au cours de l'étude. Les regroupements de joueurs en « communautés », « clans » ou « équipes » nous ont invités à effectuer une dernière investigation sur les interactions sociales entre e-sportifs. Afin de déterminer les raisons pour lesquelles les joueurs s'engagent dans la pratique du jeu vidéo compétitif, le premier chapitre présente, en faisant appel aux travaux menés par les sciences du jeu, les caractéristiques des communautés virtuelles de joueurs (Schmoll, 2007). S'établissant à la fois en ligne et hors ligne, les relations entre pratiquants sont multiples et choisies par affinité. Ce premier point permet de faire apparaître une nouvelle forme de « sociabilité e-sportive », dont les lieux de rencontre peuvent être en ligne à travers, d'une part l'espace d'affrontement virtuel, et d'autre part les différentes plateformes de diffusion, réseaux sociaux, sites spécialisés et forums communautaires, et hors ligne, dans le monde réel, lors de rassemblements soit compétitifs, soit informels. Si le sport électronique semble être le support d'une sociabilité spécifique, il convient de vérifier son incidence sur la fidélisation des joueurs compétitifs. Le deuxième chapitre présente l'enquête réalisée au cours de quatre rassemblements compétitifs, à l'aide de questionnaires sous forme de comparaison par paires (Condorcet, 1785). Les joueurs compétitifs interrogés ont classé de façon binaire

six raisons pour lesquelles ils pratiquent le sport électronique : l'affrontement compétitif, le partage entre amis, la reconnaissance des pairs, le développement de compétences, l'esthétisme des graphismes et les sensations procurées. Le troisième chapitre révèle et discute les résultats individuels et collectifs obtenus selon la discipline e-sportive pratiquée et selon le genre (homme ou femme). Les choix individuels des personnes interrogées sont fortement cohérents et les préférences ordonnées, tandis que les classements collectifs indiquent une forte homogénéité dans les différentes populations. Aux yeux de la totalité des répondants, les rapports sociaux entre joueurs, qu'ils soient de rivalité dans l'univers virtuel ou d'affinité dans le monde réel, sont la raison principale de leur engagement dans l'activité. Il existe cependant de légères différences selon le type de jeu vidéo compétitif pratiqué, et une distinction nettement plus franche selon le genre. Le dernier chapitre soulève que le sport électronique est un moyen ludique qui permet de s'opposer et de coopérer dans la réalité tout autant qu'au sein du jeu.

Précisons que les extraits d'entretiens seront le fil conducteur de ce travail tout au long des trois parties, ayant pour fonction tantôt d'illustrer notre argumentation, tantôt de confronter les résultats quantitatifs à des données qualitatives pour tenter de leur donner du sens, voire parfois, comme c'est le cas dans la troisième partie, d'introduire notre réflexion.

Ce travail transdisciplinaire, à l'intersection de la praxéologie motrice, de la sociologie du sport et des sciences du jeu, a donc pour objectif d'apporter un éclairage original sur le phénomène du sport électronique et d'en saisir toute la richesse au prisme de trois thématiques : le sport, l'agressivité, et la sociabilité.

PARTIE 1

LE SPORT ÉLECTRONIQUE AU PRISME DE LA DÉFINITION DU SPORT

Loin d'être un objet homogène, le jeu vidéo est un phénomène social protéiforme et complexe, qu'il est nécessaire de déconstruire d'un point de vue sociologique (Trémel, 2001). Il se décline en une multitude de supports (bornes d'arcade, consoles de salon, ordinateurs, téléphones portables, tablettes), de thématiques (jeux de combat, de tir, de stratégie, simulations sportives...), de modes de jeu (seul ou en coopération contre le programme informatique, joueur contre joueur...), qui à leur tour, renvoient à des pratiques, des usages, des discours et des représentations différentes (sociabilité, reconnaissance, compétition...). Depuis la fin des années 1990 et l'apparition des jeux en réseau rendue notamment possible par l'essor d'Internet et la massification des connexions personnelles, l'une de ces pratiques vidéoludiques tend à se spécialiser dans l'organisation d'affrontements codifiés entre joueurs, par écran(s) interposé(s), lors de compétitions nationales et internationales de jeux vidéo. Ce phénomène, que les pratiquants nomment eux-mêmes e-sport pour « sport électronique », connaît une forte popularité en Asie et notamment en Corée du Sud depuis la fin des années 1990 (Paberz, 2012). Bien qu'elles se soient exportées aux États-Unis et en Europe au tournant des années 2000, cette pratique compétitive du jeu vidéo et sa mise en spectacle sont restées méconnues du grand public et des médias généralistes occidentaux jusqu'au début des années 2010 (Besombes, 2015). Depuis, le jeu vidéo compétitif semble sortir du cercle des initiés pour toucher un public de plus en plus nombreux et diversifié en âge et en sexe, passant entre 2013 et 2015 de 71,5 millions²⁴ à 188 millions²⁵ de personnes à travers le monde qui regardent et/ou jouent régulièrement ou ponctuellement aux jeux vidéo compétitifs.

²⁴ SuperData Research. (Avril 2014). *eSports: Digital Games Brief*. Disponible à l'adresse <http://www.superdataresearch.com>.

²⁵ SuperData Research. (Juillet 2016). *eSports: Market Brief*. Disponible à l'adresse <http://www.superdataresearch.com>.

Introduction : Jeu vidéo compétitif et jeu sportif, une comparaison complexe

À première vue, les similitudes entre sport électronique et sport moderne sont nombreuses. Un rapide tour d’horizon permet de dégager de multiples ressemblances entre ces deux phénomènes sociaux : structuration d’équipes encadrées par des managers, des entraîneurs et des préparateurs physiques et mentaux ; répétition et spécialisation des tâches lors d’entraînements périodiques ; technologisation des équipements, matériels et vêtements utilisés dans la pratique ; organisation de championnats et de tournois sous forme de ligues ou de tableaux à élimination directe ; instauration de calendriers spécifiques répartissant les compétitions tout au long de l’année ; mise en place d’un corps arbitral garant de l’application correcte du règlement ; mise à jour régulière de classements de joueurs et d’équipes ; enregistrement de records ; médiatisation des événements de grande envergure à travers la presse et les retransmissions à la télévision ou sur Internet ; animation et analyse des rencontres déléguées à des commentateurs ; spectacularisation croissante des événements majeurs se déroulant parfois dans des enceintes sportives existantes ; investissement de sponsors privés ; starification et sponsorisation des joueurs et équipes victorieuses ; mesure et culte de la performance ; apparition de bars spécialisés dans la retransmission de compétitions vidéoludiques à travers l’Europe²⁶ ; création de filières universitaires aux États-Unis²⁷ et d’écoles spécialisées dans la formation de pratiquants compétitifs de jeux vidéo en France²⁸ ; transferts internationaux de joueurs

²⁶ En mai 2012, le premier bar dédié à la retransmission de compétitions e-sportives est créé à Paris. Ce « BarCraft », qui permet aux joueurs et amateurs d’e-sport de se rencontrer pour partager un verre devant un match, connaît un succès fulgurant et une expansion rapide. Depuis, près d’une trentaine d’autres lieux festifs de ce genre ont ouvert à travers l’Europe et l’Amérique du Nord (Allemagne, Belgique, Canada, Espagne, Hongrie, Portugal, Royaume-Uni). Disponible à l’adresse <https://www.meltdown.bar/>.

²⁷ En 2014, la *Robert Morris University*, située à Chicago dans l’Illinois aux États-Unis, a été la première à intégrer le sport électronique dans son cursus athlétique. Depuis, quatre autres universités proposent une filière dédiée à la pratique e-sportive (*University of Pikeville* dans le Kentucky, *Maryville University* à Saint-Louis dans le Missouri, *Southwestern University* à Georgetown au Texas, *Columbia College* à New-York). Disponible à l’adresse <http://www.dailydot.com/esports/league-of-legends-college-scholarships/>.

²⁸ Depuis janvier 2016, la première école en France dédiée au sport électronique s’est ouverte près de la ville de Nantes. Les programmes de formation permettent aux élèves de perfectionner leur niveau de jeu, mais également

entre équipes de différents continents; intronisation des compétiteurs ayant marqué l'histoire de l'e-sport au sein d'un « Hall of Fame »²⁹... Les exemples abondent et bien que certaines dérives telles que le dopage ou les paris truqués existent également, ces nombreux points communs dénotent une réelle volonté de la part du monde du jeu vidéo compétitif de professionnaliser à la fois sa pratique et ses acteurs (Mora & Héas, 2003). En empruntant à la forme sportive certaines de ses caractéristiques, le sport électronique cherche à mimer les codes d'une pratique sociale légitimée, espérant ainsi acquérir à son tour la reconnaissance d'une société qui a régulièrement stigmatisé la pratique vidéoludique pour les deux grands maux dont elle serait la cause : addiction et violence.

La comparaison apparemment évidente de ces deux entités fait cependant régulièrement débat entre les différents acteurs et amateurs du jeu vidéo compétitif, ainsi qu'auprès de personnes extérieures au phénomène, notamment au sein des forums communautaires et de la presse généraliste. À l'heure où le gouvernement français établit un cadre législatif aux compétitions e-sportives et au statut de joueur professionnel, les avis des personnes concernées, qu'ils soient mitigés ou parfois plus tranchés, mettent en lumière l'insuffisance de ces analogies de forme entre sport moderne et jeu vidéo compétitif, pour faire de l'e-sport un sport à part entière.

Dès lors, sur quels critères intrinsèques est-il possible de s'appuyer pour mettre objectivement en regard ces deux pratiques sociales contemporaines ? Quels traits distinctifs structurels pertinents peuvent éclairer une étude comparative de ces deux faits sociaux ? Ces deux questions serviront de point de départ à notre réflexion. Pour y répondre, il est alors nécessaire de dissoudre le vernis sportif dont s'est couvert le jeu vidéo compétitif et de tenter d'en cerner la spécificité et les originalités.

de découvrir les métiers de joueur professionnel, de commentateur, de journaliste e-sportif, d'entraîneur, de manager d'équipe, ou d'organisateur d'événements. Disponible à l'adresse <http://www.theesportacademy.com/>.

²⁹ L'*Electronic Sports League* (ESL) a instauré depuis avril 2016 un « *Hall of Fame* » commémorant les joueurs ayant permis le développement de la scène e-sportive à travers le monde. Les candidats sont nommés par un comité composé de journalistes, d'analystes, de commentateurs et d'entraîneurs, puis sont intronisés lors de rassemblements compétitifs. Disponible à l'adresse <http://esportshall.com/>.

Afin de proposer des éléments de réponses, nous nous proposons de faire appel à la sociologie du sport, qui ne cesse, depuis la fin des années 1960 en France, de chercher à observer, décrire et classer son objet d'étude, pour mieux le définir et le théoriser. Les travaux sociologiques sur le sport se répartissent alors selon leurs paradigmes théoriques, leurs méthodes ou leurs thèmes, du récit de la genèse des sports modernes à travers la sociologie historique (Guttmann, 1978 ; Elias & Dunning, 1986) à leur diffusion selon les aires culturelles (Pociello, 1981 ; Parlebas, 1986).

Cette première partie vise donc à questionner la place du jeu vidéo compétitif au sein des jeux sportifs et s'inscrit dans la continuité des travaux de recherche amorcés dix ans auparavant en France par Mora (2003 ; 2005 ; 2009), et à l'étranger par Wagner (2006), Thiborg (2007), Jonasson & Thiborg (2010), Witkowski (2009 ; 2012), Adamus (2012) et principalement Taylor (2010 ; 2012), dont l'ouvrage suggère explicitement au champ de la sociologie du sport d'investir le phénomène du sport électronique comme objet de recherche³⁰. En nous appuyant alors sur une définition opérationnelle des jeux sportifs et du sport, nous proposons d'analyser la pratique spécifique du jeu vidéo compétitif en centrant nos observations d'une part sur les comportements moteurs de pratiquants réguliers et occasionnels de jeux vidéo compétitifs et d'autre part sur le dispositif organisationnel des événements e-sportifs majeurs récents.

³⁰ « *My modest hope is that this book provides an early contribution [...] to what will hopefully be an ongoing collection of research, including perhaps not only game studies, but fields like leisure studies or even the sociology of sport.* » (Taylor, 2012, p. 30).

Chapitre 1 : Le « sport », un terme ambigu

Le terme « sport » est fréquemment employé de nos jours et sa signification paraît limpide. Pourtant, son utilisation révèle une étonnante confusion. En effet, dans le discours commun, le terme peut à la fois désigner une partie d'échecs, un trajet à vélo pour se rendre sur son lieu de travail, un *footing* dominical dans le parc le plus proche, une partie de basket-ball entre amis sur un *playground*, un match de football professionnel, ou une finale olympique d'athlétisme. La définition du sport se présente dès lors comme une question centrale et essentielle lorsqu'il s'agit de catégoriser les activités physiques. Les différentes définitions sociales données sont de rigueurs inégales, parfois contradictoires et souvent imprécises. Il ne semble qu'aucune d'elles ne se soit imposée et que les bornes qui délimitent les activités qui sont du sport de celles qui n'en sont pas varient selon les situations et les pays. Même en consultant l'artisan de la réhabilitation des Jeux Olympiques modernes et de la mondialisation du sport, Pierre de Coubertin, force est de constater notre embarras. Le sport, écrit-il, « est le culte volontaire et habituel de l'exercice musculaire intensif incité par le désir du progrès et ne craignant pas d'aller jusqu'au risque » (1972, p. 7). La définition reste vague, comme entourée d'un brouillard de connotations moralisantes et psychologisantes. L'homme qui a pourtant consacré sa vie à l'instauration de puissantes institutions garantes de la légitimité des règles sportives et de leur système compétitif reste étonnamment muet sur ces éléments. De nos jours, même le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports, que nous avons contacté à de nombreuses reprises entre avril et juillet 2015, ne retient pas de définition univoque du terme sport. Le Conseil d'État français, quant à lui, dans son arrêté du 3 mars 2008 (n° 308568) concernant la fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisirs, retient la méthode du faisceau d'indices. Ces principaux indices sont : la recherche de la performance physique (cette performance pouvant être une question d'habileté, de réflexes et de précision, n'entraînant

pas nécessairement une dépense calorique importante), l'organisation régulière de compétitions et le caractère bien défini des règles de compétition³¹. Au regard de ces premiers éléments, il est aisé d'admettre que le terme est « élastique » (Witkowski, 2012), et accepte de nombreuses significations. Il est donc polysémique et Parlebas est catégorique : « il [en] devient pansémique » (1999a, p. 355).

La comparaison entre sport électronique et sport moderne repose donc premièrement sur une lacune définitionnelle. Afin d'éviter les confusions et contre-sens, il convient d'effectuer en premier lieu un bref détour étymologique et historique. Le terme « desport » est apparu en France dès le XIII^e siècle et désigne à cette époque « l'ensemble des moyens grâce auxquels le temps passe agréablement : conversation, distraction, badinage aussi bien que les jeux » (Ulmann, 1977, p. 324). Le terme s'exporte en Angleterre au XIV^e siècle (« *to sport* ») et qualifie alors les jeux, amusements et exercices des classes privilégiées. Les prémises du sport moderne surgissent finalement en Angleterre au cours du XVIII^e siècle et coïncident avec l'apparition du régime parlementaire anglais. Ils représentent alors les deux faces d'un même processus socio-politique : la pacification progressive des mœurs et l'acceptation du principe d'alternance des vainqueurs tant dans l'hémicycle que dans les stades (Elias & Dunning, 1986). Dans les deux cas, politique et sportif, il convient de s'entendre sur un système de règles communes, sur la mise en place d'un arbitrage et sur le respect du perdant. Selon Elias & Dunning, l'un des premiers exemples historiques de transformation d'un loisir en sport est la chasse au renard, particulièrement appréciée des grands propriétaires anglais de la seconde moitié du XVIII^e siècle. Cette pratique devient un passe-temps très spécialisé, subordonné à une organisation et à un ensemble de règles bien spécifiques. Non seulement les chasseurs s'interdisent de tuer un autre animal que le renard au cours de ce type de chasse, mais la mise à mort du renard est déléguée à la meute de chiens. Cet ensemble de règles vise alors à

³¹ Revue de l'actualité juridique française. (2008). *Conseil d'État, 3 mars 2008, n° 308568, Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisir*. Disponible à l'adresse <http://www.rajf.org/spip.php?article2775>.

accroître la difficulté de la chasse, à prolonger la traque et à retarder l'instant de la mise à mort. De fait, le plaisir que procure l'activité réside bien plus dans la poursuite de la proie que dans son exécution. L'entreprise devient désintéressée : le gibier abattu ne sera pas consommé, la chasse valant pour elle-même et s'avérant être tout autant un agent de régulation sociale que de pacification des mœurs. Lorsque le sport se propage finalement en Europe au XIX^e siècle, le terme est alors chargé de sa signification britannique et renvoie aux manières hyper-codifiées de se divertir de la noblesse et de la bourgeoisie. Le sport est donc fondamentalement le reflet de la culture qui l'a vu naître, une création sociale, historiquement datée et située (Ulmann, 1977 ; Elias & Dunning, 1986 ; Parlebas, 1986 ; Defrance, 1995).

L'indéniable complexité à définir le phénomène sportif n'a cependant pas découragé certains auteurs en sciences sociales de tenter de dégager les traits différentiels intrinsèques qui distinguent les pratiques sportives des autres pratiques sociales. En France, à compter des années 1960-1970, les définitions des experts en sciences humaines et sociales prévalent sur celles des acteurs qui instituent les activités physiques et sportives (Defrance, 1995). Les premiers travaux définissent alors le sport comme une activité contextuelle, et donc révisable au cours du temps, et insistent sur les traits originaux du sport par rapport aux jeux physiques des civilisations antérieures que sont les *agôns* de la Grèce antique (jeux Pythiques, Isthmiques, Néméens et les plus illustres de tous, Olympiques), les *ludi* de l'Empire romain (jeux de la gladiature et courses de chars) et les *jocus* médiévaux (joutes et tournois chevaleresques). En effet, bien que Grecs et Romains aient développé des activités corporelles dont les formes gestuelles et règlementaires pourraient suggérer une continuité avec les pratiques sportives contemporaines, telles que la lutte, la course à pied ou le lancer du disque, il s'avère que les jeux de l'Antiquité relèvent fondamentalement de registres religieux et sacrés, et ne peuvent de ce fait, être assimilés aux sports modernes. Quant aux jeux et exercices du Moyen-âge et de la Renaissance, leur signification socioculturelle ne peut être associée aux rencontres sportives modernes, leur

enjeu étant bien souvent l'identité d'une communauté ou d'une localité, servant parfois même de rite d'intégration, notamment pour les jeunes hommes célibataires (Terret, 2007). Le concept de sport évolue donc constamment et est dépendant du contexte socio-historique dans lequel il s'inscrit. À travers les époques, certaines caractéristiques de la pratique sportive s'affirment au fur et à mesure comme plus pertinentes : l'aspect compétitif (distinguant gagnants et perdants), l'organisation rationnelle (entraîneurs et arbitres), la présence de règles, de records, de récompenses (autres que financières), des entraînements (temps investi), et un engagement physique (c'est-à-dire que le gain de la partie dépend des performances physiques). Pour construire une définition précise, les auteurs en sciences sociales étudient alors les sports dans leurs relations concrètes avec les multiples institutions sociales, écartant ainsi la tentation de caractériser le sport par quelque vertu. Ainsi en est-il par exemple de Magnane (1964) pour qui le sport est « une activité de loisir dont la dominante est l'effort physique, participant à la fois du jeu et du travail, pratiquée de façon compétitive, comportant des règlements et des institutions spécifiques, et susceptible de se transformer en activité professionnelle » (1964, p. 81). Allant dans ce sens, Parlebas distingue quant à lui, les « jeux sportifs » de leur forme institutionnelle, le « sport ». Le jeu sportif, écrit-il, est une « situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée “jeu” ou “sport” par les instances sociales » (1999a, p.196). Il identifie et isole ainsi quatre critères objectifs et nécessaires à la définition du sport. Selon lui, l'activité est de nature motrice, elle est règlementée, donne lieu à la compétition et se manifeste par une prise en compte institutionnelle. À l'instar de Magnane (1964), Callède (1993) et Defrance (1995), Parlebas (1999a) distingue, à l'aide des critères institutionnel, compétitif et règlementaire, les activités physiques libres et informelles telles que la baignade ou le *jogging*, des sports fédéraux que sont la natation ou le demi-fond en athlétisme. Toutefois, dans sa définition, Parlebas substitue le critère de l'effort physique au profit de celui de « pertinence motrice ». Il explique ainsi que le terme « pertinent » est hérité de la linguistique et qu'il remplit une fonction distinctive. Selon lui, « l'exigence de

pertinence [d'une discipline scientifique] concourt à définir une spécificité et permet éventuellement la construction d'un objet propre » (1999, p. 259). Il est ainsi possible d'analyser les activités physiques et sportives à travers les domaines de la physiologie, de la psychologie, de la sociologie, de l'économie et bien d'autres. Pourtant, « il ne paraît pas déraisonnable de penser que l'action motrice représente l'objet instaurateur d'une discipline spécifique, [...] qui définit une pertinence qui ne se réduit ni à celle de la physiologie, ni à celle de la psychologie, ni à celle de toute autre discipline » (1999, p. 260). La science de l'action motrice a donc pour objet la mise en jeu corporelle et ses déterminants, entendus comme des mécanismes d'expression et de communication techniques et tactiques en vue d'accomplir une tâche motrice. Pour le dire plus simplement, ce n'est pas tant la mise en jeu du corps (et notamment la dépense énergétique observable) qui détermine la nature sportive ou du moins physique de l'activité, que l'indispensable nécessité pour l'individu d'avoir recours à sa motricité pour accomplir la tâche à laquelle il est confronté. En effet, la majorité des activités humaines s'appuie sur une mise en jeu du corps. Mais dans bien des cas, elle ne vient que se surajouter à la forme principale de réussite de la tâche. Ainsi, l'enseignant n'hésite pas à souligner de la main un mot écrit au tableau tout en l'énonçant oralement afin que les étudiants en saisissent l'importance, tandis que le cuisinier utilise ses mains pour tenir le couteau qui tranche les différents aliments de sa recette. Pourtant, les consignes orales de l'enseignant peuvent se suffire à elles-mêmes sans nécessiter de sa part le moindre geste d'appui, tandis que le cuisinier peut utiliser un robot-mixer pour obtenir le même résultat. Et c'est bien cela qui différencie les activités physiques et sportives des autres activités humaines. La motricité est à la fois le support et la finalité de la tâche à réaliser. Impossible de l'ôter, ni de la substituer. Prenons par exemple le cas du jeu d'échec. Nombreuses sont les personnes à l'apparenter à un « sport cérébral ». Premièrement, cette appellation de « sport cérébral » est erronée. Existe-t-il des sports qui ne nécessitent pas l'utilisation du cerveau et de ses capacités cognitives ? Existe-t-il des sports « décérébrés » ? De l'athlète spécialiste du cent mètres au

quarterback de football américain, en passant par le tennisman, le judoka ou bien encore le gymnaste, chaque sportif met en place des stratégies et des tactiques reposant sur ses facultés intellectuelles et cognitives. Deuxièmement, et c'est là le point principal, les échecs, bien que nécessitant l'utilisation des bras et des mains pour déplacer les pièces sur l'échiquier, n'en sont pas pour autant un sport. En effet, il est toujours possible de demander à quelqu'un d'autre d'effectuer les déplacements à notre place sans que cela n'influence le cours de la partie. La motricité peut certes être le support de l'activité, mais n'en est pas la finalité. Au contraire, dans le cas des jeux de boules (la pétanque par exemple), demandez à quelqu'un de tirer ou de pointer à votre place, et le résultat sera bien différent de celui que vous auriez obtenu. Cette notion de « pertinence motrice » permet ainsi de distinguer le « jeu moteur » du « jeu non-moteur », et oppose donc les jeux dont la réalisation de la tâche nécessite une maîtrise corporelle, c'est-à-dire une réussite motrice (comme dans les osselets ou le mikado), des jeux où priment le hasard (les jeux de dés ou de cartes), la combinatoire (les échecs) ou la fiction et l'imaginaire (les jeux de déguisements et de simulacre). Cette caractéristique permet alors de prendre en compte dans la définition du sport, des activités olympiques telles que le tir à l'arc, le tir au pistolet ou le curling, et d'autres activités fédérales telles que la pétanque ou le golf, dont la dépense énergétique relative semble moindre.

L'objectif de cette première partie est donc de confronter, l'un après l'autre, les quatre critères de définition que nous avons retenus (pertinence motrice, compétition, réglementation et institutionnalisation) à la pratique compétitive des jeux vidéo à travers l'exemple du jeu *Mortal Kombat X*. Moins connu pour ses compétitions que pour son contenu à caractère sanglant, le dixième opus de la série de ce jeu de combat populaire en deux dimensions (2D) est cependant pratiqué de manière compétitive à travers le monde depuis sa sortie en avril 2015. Développé par Nether Realm Studio (NRS) et édité par Warner Bros, le jeu permet à deux joueurs de s'affronter par l'intermédiaire de leur représentation virtuelle sur un terrain délimité par l'écran. De nombreuses compétitions

aux gains très divers, allant du simple lot (un casque ou une manette) à des sommes financières plus ou moins importantes (de quelques dizaines d'euros à plusieurs centaines de milliers de dollars), sont organisées au niveau local, national et international. Les tournois sont alors retransmis sur Internet par l'intermédiaire de plateformes de diffusions spécialement dédiées au jeu vidéo et sont suivis par plusieurs milliers de *viewers* et des centaines de spectateurs. Il existe de nombreux jeux vidéo de combat, dont le plus connu est incontestablement *Street Fighter*, mais *Mortal Kombat X* fait office de précurseur dans ce domaine en étant le premier à proposer une expérience de jeu de combat sur les consoles de nouvelle génération comme la Playstation 4 et la Xbox One.

Chapitre 2 : Méthodologie et outils

Afin de rendre compte des caractéristiques intrinsèques partagées par le sport électronique et le sport moderne tel que nous le connaissons aujourd'hui, cette première partie s'appuie sur une méthodologie qualitative axée autour d'observations filmées lors d'entraînements et de compétitions e-sportives (n = 9), et d'entretiens semi-directifs avec des joueurs amateurs et semi-professionnels (n = 4) ainsi qu'avec un organisateur d'événements compétitifs de *Mortal Kombat X* (n = 1). Des notes de terrains et photographies issues d'observations directes à découvert, ainsi que des entretiens informels lors de rencontres avec des acteurs du milieu (commentateurs, dirigeants de structures e-sportives, joueurs d'autres disciplines, journalistes et animateurs...) s'ajoutent aux premières données récoltées.

1. L'observation directe

À l'instar de Mora (2003 ; 2005), Rambush et al. (2007), Taylor (2012) ou encore Witkowski (2012) dont les méthodologies se sont orientées vers l'observation (parfois participante comme c'est le cas pour Taylor et Witkowski) de joueurs en temps de compétition, nous nous sommes rendus sur de nombreux événements compétitifs français de jeu vidéo, de tailles (nombre de joueurs, de tournois et de visiteurs) très différentes. Les observations filmées, photographies, notes de terrains et entretiens informels ont ainsi été menés lors de neuf compétitions e-sportives d'une durée de un à trois jours, entre le 1^{er} avril 2015 et mai 2016, et se sont focalisées d'une part sur l'organisation des événements (organisme en charge, espace et matériel à disposition, format de la compétition, médiatisation et diffusion...), et d'autre part sur les usages des joueurs (comportements et discours, répartition et appropriation du temps et de l'espace, interactions avec les autres joueurs et avec le matériel de pratique...). Nous nous sommes ainsi rendus à :

• La *Offline Warner* à Neuilly, le 1^{er} avril 2015. Cette toute première compétition e-sportive sur le jeu *Mortal Kombat X* s'est déroulée dans les locaux de l'éditeur du jeu, Warner Bros. Interactive Entertainment, à Neuilly, aux portes de Paris. Seule une petite trentaine de privilégiés ont eu l'occasion de participer à cet événement exclusif, car la sortie officielle du jeu pour le public n'a eu lieu que quatorze jours plus tard (le 14 avril 2015). Les participant(e)s ont été sélectionné(e)s parmi les membres les plus actifs de la communauté française de joueurs de la licence de jeu vidéo de combat, la communauté Finish Him. L'événement s'est déroulé sans public, si ce n'est les compétiteurs eux-mêmes (et c'est donc en tant que tel que je m'y suis rendu), durant toute l'après-midi, et a permis aux joueurs de découvrir le jeu en avant-première.

• La *Gamers Assembly* (GA) à Poitiers³², du 4 au 6 avril 2015. La GA est l'un des événements compétitifs français les plus populaires et les plus importants en nombre de participants, de jeux représentés et de visiteurs. Cette année-là, environ 1 600 compétiteurs se sont affrontés lors d'une vingtaine de tournois sur différents jeux devant près de 15 000 visiteurs pendant les quatre journées de ce rassemblement. Bien que le jeu *Mortal Kombat X* ne fasse pas partie des jeux représentés en compétition lors de cette édition, nous avons eu l'occasion de rencontrer et de conduire des entretiens informels avec les administrateurs (*admins* ou TO pour *Tournament Organizers*) des tournois PC, des représentants de structures associatives et des joueurs professionnels.

• La *MK Academy* à Paris, le 15 avril 2015. Le lendemain de la sortie du jeu, la première étape nationale qualificative du circuit majeur européen, la *MK Cup 2015*³³, avait lieu à Paris. L'événement, retransmis sur Internet en *streaming*, se voulait à la fois récréatif et compétitif. La première partie de la journée a ainsi vu la trentaine de joueurs qualifiés s'amuser par groupes de quatre, cinq ou six joueurs sur cinq ateliers organisés autour des fondamentaux du combat virtuel et réel (puisque un atelier de combat au corps à corps était animé par Cyrille Diabaté, champion français de MMA), tandis que la seconde partie de l'événement concernait exclusivement le premier tournoi officiel en France sur le jeu.

³² Association FuturoLAN. (n.d.). *Gamers Assembly*. [Consulté le 15/06/2015]. Disponible à l'adresse <http://www.gamers-assembly.net/fr>.

³³ Mortal Kombat. (n.d.). *Mortal Kombat Cup*. [Consulté le 15/06/2015]. Disponible à l'adresse <http://cup.mortalkombat.com/fr/>. (Le site est fermé hors période de tournois).

• La *Offline Finish Him* à Paris, le 2 mai 2015. Une quinzaine de jours après la sortie officielle du jeu, la communauté de joueurs français du jeu *MKX* a décidé de se réunir à Paris chez l'un des membres fondateurs, afin de participer à un week-end complet d'affrontements. Les deux journées ont vu les joueurs, majoritairement domiciliés en Île-de-France, s'entraîner et échanger leurs découvertes sur les aspects compétitifs du jeu avant d'organiser chaque soirée un tournoi informel entre les différents membres. Cet événement *Offline* (en opposition à *Online*, c'est-à-dire, connecté par l'intermédiaire d'Internet), clairement orienté vers la convivialité, a permis aux joueurs de se rencontrer et d'un peu mieux se connaître avant les compétitions majeures suivantes.

• La *DreamHack* à Tours³⁴, du 8 au 10 mai 2015. Cette année là, la *DreamHack*, circuit majeur de compétitions e-sportives, historiquement originaire de Suède (Stockholm), prenait place en France pour la première fois de son existence, après avoir déjà investi les États-Unis (Austin), l'Espagne (Valence), l'Allemagne (Leipzig) et la Roumanie (Bucarest). Pour cette première édition française, l'événement a tout de suite connu un immense succès en termes d'affluences de public et de compétiteurs (plus de 7 500 participants). Lors de la compétition qui regroupait des tournois sur une dizaine de jeux différents, 32 joueurs ont disputé la seconde étape qualificative pour les phases finales de la *MK Cup 2015*, en marge des compétitions sur PC les plus réputées.

• Le *Stunfest* à Rennes³⁵, du 21 au 23 mai 2015. Ce « festival des cultures vidéoludiques » est la compétition internationale de jeux vidéo de combat sur console (*Versus Fighting*) la plus importante de France. Depuis 2004, elle se déroule à Rennes chaque printemps et a regroupé en 2015 plus de 800 joueurs venus du monde entier (Europe, Asie, ou Amérique du Nord) qui se sont affrontés devant 11 000 visiteurs trois jours durant lors d'une quinzaine de tournois. Lors de cet événement, 64 joueurs ont participé à la troisième et dernière étape qualificative des phases finales de la *MK Cup 2015*.

• La *Japan Expo* à Villepinte³⁶, du 3 au 5 juillet 2015. Ce salon événementiel français de la culture japonaise dont la première édition date de 1999, accueillait pour la première fois les finales nationales et européennes de la *MK Cup 2015*. Les

³⁴ DreamHack. (n.d.). *DreamHack*. [Consulté le 15/06/2015]. Disponible à l'adresse <http://dreamhack.fr/>.

³⁵ 3 Hit Combo. (2015). *Stunfest*. [Consulté le 15/06/2015]. Disponible à l'adresse <http://www.stunfest.fr/>.

³⁶ Sefa Event. (2014). *Japan Expo*. [Consulté le 03/08/2015]. Disponible à l'adresse <http://www.japan-expo-paris.com/fr/>.

16 joueurs français qualifiés se sont affrontés lors de la première journée de compétition qui a vu le vainqueur représenter son pays dès le lendemain face aux 15 champions des autres pays européens participants. Le vainqueur, en plus de remporter le titre européen et la somme de 20 000 €, s'est automatiquement qualifié pour les finales mondiales du jeu se déroulant à Las Vegas lors de l'*Evolution Championship Series* (EVO).

- Les *Worlds Championships Series* de *League of Legends* à Saint-Denis³⁷, du 8 au 11 octobre 2015. Événement historique pour les amateurs français d'e-sport, la première semaine des phases de poules des finales du championnat du monde du jeu vidéo compétitif le plus pratiqué et le plus médiatisé de ces trois dernières années, *League of Legends* (LoL), s'est déroulée à la périphérie de Paris. Les seize meilleures équipes professionnelles, provenant du monde entier (Europe, Amérique et Asie), qualifiées suite à un championnat réparti par zones géographiques, se sont affrontées deux semaines durant devant le public français avant de rejoindre Londres, Bruxelles et enfin Berlin pour la finale. Ce rassemblement a été l'occasion d'observer et de rencontrer les fans des équipes et des joueurs et d'observer l'organisation d'une compétition qui est à ce jour l'une des plus professionnelle et structurée du milieu e-sportif.

- La *Winter RoF* à Paris³⁸, les 23 et 24 janvier 2016. Cette compétition qui existe depuis 2012 à l'initiative de joueurs de *VS Fighting* qui avaient pour ambition de réunir les différentes communautés de jeux de combat, se déroule aujourd'hui trois fois par an. L'édition de janvier 2016 a réuni plus de 200 joueurs sur douze tournois dont *Mortal Kombat X*. Trente-deux joueurs venus majoritairement de France et des Pays-Bas, se sont ainsi affrontés pour remporter le titre hivernal. Cet événement a été l'occasion de rencontrer les membres de l'association organisatrice et d'échanger sur les enjeux et difficultés rencontrés par le milieu du jeu vidéo de combat pour se structurer et professionnaliser la pratique et les pratiquants.

³⁷ Redbeard. (2015). *Villes hôtes du championnat du monde 2015*. [Consulté le 04/11/2015]. Disponible à l'adresse <http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/esports/esports-event/villes-hotes-du-championnat-du-monde-2015>.

³⁸ BGP Task Force Team. (n.d.). *RoF*. [Consulté le 09/02/2016]. Disponible à l'adresse <http://republic-of-fighters.com/>.

• La 24^e *Kayane Session* à Paris³⁹, le 2 avril 2016. Depuis 2010, la joueuse professionnelle Kayane organise des rassemblements de joueurs de jeux vidéo de combat à travers toute la France sur les titres les plus pratiqués du moment. Ces événements non-compétitifs ont pour objectif de se faire rencontrer une centaine de joueurs dans une ambiance amicale afin qu'ils puissent s'entraîner, échanger et partager sur leurs jeux respectifs. Cela a alors été l'occasion d'observer les joueurs sur des temps d'entraînements et de discuter avec de nombreux acteurs (notamment des commentateurs, managers et organisateurs).

Au cours de ces différents événements compétitifs, nous avons également rencontré de multiples acteurs majeurs du milieu e-sportif et du *VS Fighting*. Il n'a pas été possible de mener des entretiens formels avec la totalité d'entre eux, mais chacun a pu nous offrir des informations, des connaissances et son expertise dans son domaine d'actions. Nous avons ainsi eu l'occasion d'échanger à plusieurs reprises avec :

• Marie-Laure « Kayane » Norindr, joueuse professionnelle de jeux vidéo de combat, animatrice sur la chaîne télévisée spécialisée Game One, organisatrice d'événements e-sportifs, et figure emblématique de l'e-sport féminin et du *VS Fighting* en France.

• Alexandre « Pomf » Noci et Hadrien « Thud » Noci, commentateurs e-sportifs, co-fondateurs de la société Alt-Tab Productions, dédiée à l'organisation d'événements compétitifs, l'enregistrement de parties et la diffusion d'émissions sur Internet par le biais de la *Web TV O'Gaming*⁴⁰.

• Patrick Tisserant, président de la Fédération Française de Jeu Vidéo en Réseaux⁴¹ (FFJVR), association fondée en 2004, depuis en fort déclin, dont l'objectif est de fédérer les pratiquants tout en structurant la pratique du jeu vidéo compétitif selon le modèle sportif fédéral.

³⁹ Kayane. (n.d.). *Kayane*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://kayane.fr/category/kayane-session-2/>.

⁴⁰ Alt Tab Productions. (2016). *O'Gaming.TV*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.ogaming.tv/>.

⁴¹ Fédération Française des Jeux Vidéos en Réseaux. (2016). *FFJVR*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.ffjvr.org/>.

• Lionel Berland, vice-président de la Fédération Française de Jeu Vidéo⁴². (FFJV). La FFJV a été créée en 2013 dans le but de rassembler les acteurs majeurs de l'e-sport français au travers de différentes missions telles que l'organisation de compétitions, l'accompagnement des joueurs, l'affiliation de clubs et de joueurs par le biais de trois ligues : celle de Football Virtuelle (LFFV), des Sports Mécaniques Virtuels (LFSMV) et celle des MOBA (LFMOBA).

• Antoine Franckart, co-fondateur avec Matthieu Dallon de Oxent (pour *Online Communication Services & Entertainment*), société en charge de développer et structurer l'économie des sports électroniques à travers deux principaux projets : le développement de *Toornament*⁴³, une plateforme Internet qui facilite l'organisation et le partage de tournois de jeux vidéo ; et l'organisation de l'*E-Sport World Convention*⁴⁴ (ESWC), événement international de compétitions majeures de jeux vidéo depuis plus de dix ans.

• Julien Brochet, directeur des opérations chez Oxent.

• Grégory « Dragon » Vidal, directeur des *Masters Français du Jeu Vidéo*⁴⁵ (MFJV), circuit principal homologué de compétitions e-sportives en France ; et vice-président de l'association LanAlliance⁴⁶, regroupement français d'organisateur de LAN (*Local Area Network*, rassemblement de joueurs PC).

• Alexandre Rodriguez, président de LanAlliance.

• Rémy « Llewellys » Chanson, directeur e-sport et responsable Web TV chez *Millenium*⁴⁷, structure d'équipes et de joueurs professionnels de jeux vidéo.

• Alexandre « Rhezous » Corte, co-responsable du site web Finish Him⁴⁸, forum de la communauté de joueurs de jeux vidéo de combat développés par Nether Realm Studio (NRS), fondateur de Backdash.fr⁴⁹, site internet regroupant

⁴² Fédération Française de Jeu Vidéo. (2016). *Fédération Française de Jeu Vidéo*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.ffjv.org/>.

⁴³ Oxent. (n.d.). *Toornament*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <https://www.toornament.com/>.

⁴⁴ Oxent. (2003). *ESWC*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.eswc.com/fr>.

⁴⁵ Association LanAlliance. (n.d.). *Masters Français du Jeu Vidéo*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.mastersjeuvideo.org/>.

⁴⁶ Association LanAlliance. (n.d.). *LanAlliance*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.lanalliance.org/>.

⁴⁷ Gameo Consulting. (2010). *Millenium*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.millenium.org/>.

⁴⁸ Finish Him. (n.d.). *Finish Him*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.finish-him.com/>.

⁴⁹ Backdash. (n.d.). *Backdash*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.backdash.fr/>.

les différentes communautés de *VS Fighting*, et co-fondateur de MPC Gaming, société spécialisée dans l'événementiel et l'organisation d'événements e-sportif.

- Nicolas « Dhru » Arette-Hourquet, joueur et commentateur e-sportif de jeux vidéo de combat et manager au sein de la structure Melty de l'équipe de *VS Fighting*.

2. Les entretiens semi-directifs

Enfin, nous avons conduit cinq entretiens semi-directifs début 2016 à l'aide de guides : tout d'abord auprès de quatre des meilleurs joueurs compétitifs français de *Mortal Kombat X* parmi la trentaine existants (Annexes 2, 3, 4, 5), puis auprès de Bruno « HAZU » Picard, président de la *Republic of Fighters* (RoF), l'association en charge de l'organisation des tournois du même nom (Annexe 7). Les guides d'entretiens ont été construits sous forme de thématiques et d'items visant à comprendre et analyser les conduites (les comportements et pratiques) et les représentations (le discours) des personnes interrogées au regard de notre première hypothèse : le sport électronique est une pratique sportive. En ce qui concerne les joueurs, notre guide (Annexe 1) se divise en quatre thèmes et quatorze items. Les thèmes abordés sont ceux de l'identité (sociale et e-sportive) des joueurs, leur activité e-sportive (leur rapport à l'entraînement, la compétition, le matériel, le règlement et le projet tactique), leur rapport au corps (par le biais des sensations corporelles vécues) et leurs rapports sociaux (par l'intermédiaire de la communauté d'appartenance et de l'agressivité). Concernant le guide destiné aux organisateurs d'événements (Annexe 6), il est composé de sept thématiques exploratoires : le rôle de la structure de la personne interrogée, l'organisation des compétitions, la mise en place des règlements, le choix des jeux proposés en tournoi, les relations entretenues avec les autres structures organisatrices d'événements e-sportifs, le rapport entretenu avec les pouvoirs publics (notamment le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports), ainsi qu'un bilan. Les entretiens ont été menés dans différents lieux, selon les disponibilités de chacun, que ce soit au sein de notre

laboratoire de recherche, chez les joueurs qui ne pouvaient pas se déplacer, ou dans la pièce qui nous sert de bureau à notre domicile. Les joueurs interrogés, amateurs et semi-professionnels, font partie de l'élite française du jeu *Mortal Kombat X*, puisqu'à eux quatre, ils cumulent de nombreux podiums et titres français lors de la saison 2015.

- Elfrid « RZA » Ngakala, du clan YUZU, 24 ans, a débuté les compétitions de jeux vidéo avec le *Versus Fighting* et *Mortal Kombat X* en juin 2015 (Annexe 2). Il joue cependant aux jeux vidéo, et notamment aux licences de jeux de combat (*Street Fighter*, *Virtua Fighter*, *Tekken*, *Dead or Alive*, *Killer Instinct*, *Fatal Fury...*), depuis une vingtaine d'années. Il les a découverts avec ses deux grands frères pendant son enfance et son adolescence, avant de décider de s'investir dans la pratique compétitive il y a peu de temps. Il a très vite progressé et obtenu de très bons résultats sur de nombreuses compétitions françaises et européennes : Top 16 à la seconde édition de la Warner Bros, second à l'EVO bordelais, deux fois premier et trois fois dans le Top 3 lors de tournois en ligne, quatrième à la première *YUZU Cup*, neuvième au Red District, troisième à la *Paris Games Week*, second à l'*Armor Break*, premier et second à deux *Born to Fight*, et second à la *Winter RoF 2016*. Il est aujourd'hui l'un des compétiteurs français de *Mortal Kombat* les plus actifs par sa présence et ses performances aux différents tournois européens.

- Mehdi « Mickadi », du forum FH (pour Finish Him), 21 ans, joue régulièrement en compétition depuis 2010 (Annexe 4). Il a découvert le jeu vidéo avec son grand frère durant l'enfance avant d'effectuer son premier tournoi (qu'il remporte) à huit ans sur la licence *Tekken*. Il s'investit aujourd'hui tout particulièrement sur les licences *Injustice*, *Tekken*, *Mortal Kombat* et *Street Fighter*. Il est considéré comme l'un des favoris lors de chaque compétition de *MKX* auxquelles il se présente. Il a ainsi remporté un trophée Fnac, de nombreux tournois en ligne, a fini dans le Top 8 des championnats du monde IeSF de *Tekken*, premier de la *MK Academy* et de la *Paris Games Week*, et a remporté deux tournois *Apocalypse* au Meltdown. Avec la sortie de la nouvelle itération de *Street Fighter*, il s'est dernièrement impliqué de façon conséquente sur le circuit compétitif de cette licence.

- Anthony « Shyndoa » Manalansang, du clan YUZU, 27 ans, a débuté la compétition en 2003 sur *Soul Calibur II* (Annexe 3). Il a lui aussi découvert le jeu

vidéo très jeune (vers l'âge de trois ans) avec son père, avant de régulièrement jouer avec sa sœur et ses cousins. Il a pratiqué le *VS Fighting* en compétition sur de très nombreux titres (*Soul Calibur II, III, IV et V*, puis *Smash Bros. Melee, Injustice* et *Mortal Kombat*) dont il est une figure récurrente. Il a longtemps fait partie du Top 2 ou 3 des tournois nationaux sur *Injustice*, a gagné une *Kayane Session*, et finit régulièrement dans le Top 8 sur *Mortal Kombat X*.

- Maël « Whitebl4ck » Vautor, de l'équipe CDV (pour Communauté des Duelliste Virtuels), 27 ans, a commencé les compétitions de *VS Fighting* en 2012 sur la licence *Marvel vs Capcom* (Annexe 5). Il a également été sensibilisé aux jeux vidéo à un très jeune âge (vers quatre ans) par l'intermédiaire de son père, avant de jouer avec son frère et sa sœur. Ses licences de prédilection sont *Tekken, Marvel vs Capcom, Street Fighter* et *Mortal Kombat*. Il est sûrement parmi les joueurs que nous avons interrogés celui qui a le plus voyagé pour pratiquer sa passion, et fait lui aussi parti des favoris de chaque tournoi auquel il participe. Il a fini second d'un *Bushido Impact*, a remporté une *World Games Cup* à Cannes et a fini dans le Top 3 de deux autres, a fini dans le Top 25 de l'EVO à Las Vegas, a fini second au *Stunfest*, à la *DreamHack* Suède et à la *Paris Games Week*, et a remporté la *Winter RoF* 2016.

Comme le montre le rapide descriptif des personnes interrogées, aucun n'est joueur professionnel de *Mortal Kombat X*, parce qu'il n'en existe tout simplement pas en France. Parmi ces quatre joueurs, seul Whitebl4ck est au mieux défrayé par son équipe (CDV) pour ses déplacements, tandis que les trois autres sont affiliés à des associations ou des clans indépendants (FH et YUZU), les déplacements et frais d'inscription aux tournois étant à leur charge. En 2016, aucun joueur français ne peut prétendre vivre d'un salaire ou de ses gains sur ce jeu. Au mieux, certains joueurs peuvent être rémunérés par une équipe pour leur pratique (le joueur BJay nous a ainsi communiqué qu'il percevait six cents euros par mois de la part de la structure Melty qui l'emploie), et coupler leurs revenus avec les dotations remportées en tournoi et un contrat de sponsoring individuel. Mais comme le souligne Audureau (2016), le *VS Fighting* fait aujourd'hui office de « parent pauvre des

tournois d'e-sport»⁵⁰. Tout comme le sport a ses disciplines phares (le football et l'athlétisme en tête) et ses pratiques plus confidentielles (le curling ou le tir au pistolet par exemple), les différents jeux vidéo pratiqués de manière compétitive ne connaissent pas le même succès, la même croissance, le même rythme de structuration, la même médiatisation et donc la même professionnalisation de ses pratiquants. Le *VS Fighting* est un bon exemple de discipline e-sportive plus confidentielle que ses consœurs comme les MOBA (tel que *League of Legends*), les FPS (tel que *Counter Strike : Global Offensive*) ou les RTS (tel que *Starcraft II*). En effet, depuis 2012, les joueurs des meilleures équipes du monde de *League of Legends* sont directement rémunérés par l'éditeur du jeu Riot Games et peuvent espérer remporter un million de dollars lors des championnats du monde. En août 2016, l'équipe victorieuse du tournoi *The International* de DotA 2 (*Defense of the Ancients 2*) organisé par l'éditeur Valve, s'est partagée plus de neuf millions de dollars (soit 1,8 millions de dollars par joueur) tandis que le total des dotations financières de la compétition s'élevait à un peu moins de 21 millions de dollars. Dans le milieu des jeux vidéo de combat, le tournoi le plus « généreux », le *Capcom Pro Tour* sur le jeu *Street Fighter IV* (SF4), plafonne à « seulement » 250 000 dollars de dotations et 120 000 dollars pour le vainqueur⁵¹. Dans le cas de *Mortal Kombat X*, la *MK Cup* a vu le vainqueur du tournoi national empocher mille euros (loin des millions de dollars du tournoi *The International*), tandis que les meilleurs joueurs de l'*ESL Pro League* de 2015 se sont partagés 100 000 dollars. Cet écart de dotations financières entre les différentes disciplines e-sportives provient principalement de la différence d'investissement des éditeurs. Que ce soient Capcom pour *Street Fighter*, Nintendo pour *Smash Bros*, ou Warner pour *Mortal Kombat*, ces trois exemples d'éditeurs ont tardé à s'intéresser à la pratique compétitive de leurs jeux respectifs, et préfèrent parfois encore aujourd'hui déléguer l'organisation de

⁵⁰ William Audureau. (26 mars 2016). *Les Jeux vidéos de combat, parent pauvre des tournois d'e-sport*. Disponible à l'adresse http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/26/les-jeux-video-de-combat-parent-pauvre-des-tournois-d-e-sport_4890644_4408996.html.

⁵¹ CAPCOM Administrator. (6 décembre 2015). *Kazunoko wins Capcom Cup 2015!* Disponible à l'adresse <http://capcomprotour.com/kazunoko-wins-capcom-cup-2015/>.

leurs circuits à des événements et tournois déjà existants. Au contraire, Valve, Riot Games ou Blizzard encadrent et organisent aujourd'hui entièrement les événements majeurs de DotA 2, LoL et SC2. Le résultat engendre une différence colossale de moyens financiers, humains et logistiques, et une pratique encore artisanale du *VS Fighting*. Malgré une longévité de près de deux décennies du milieu compétitif des jeux de combat, ce dernier souffre d'un éparpillement des disciplines. Le *VS Fighting* est un genre et non un jeu, contrairement à ses « concurrents ». À l'instar des sports de combats réels qui se dispersent au travers de nombreuses disciplines (judo, taekwondo, jujitsu, boxe thaïlandaise, lutte, savate, ou encore MMA), la communauté du *VS Fighting* est disséminée entre de nombreuses licences : *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Smash Bros*, *Capcom vs Marvel*, *King of Fighters*, *Soul Calibur*, *Fatal Fury*, *Injustice*, *Tekken*, *Guilty Gear*, *Dead or Alive*, *Killer Instinct*... Chacun tente alors de tirer sa discipline vers le haut et de développer sa communauté, mais trop souvent au détriment des autres. Cela tend à changer avec l'implication de différents acteurs visant à fédérer/regrouper les multiples communautés sur des événements compétitifs communs (comme la RoF ou le *Stunfest*) ou sur des sites Internet proposant un contenu susceptible de concerner les différents titres.

Chapitre 3 : Le sport électronique, une activité motrice ?

1. L'engagement corporel dans la pratique du jeu vidéo

L'activité motrice en tant que finalité de la pratique physique fait donc partie des conditions déterminantes pour qu'une activité soit reconnue comme un sport. Les définitions du terme en sciences sociales soulignent majoritairement que les capacités physiques du compétiteur doivent déterminer l'issue de l'affrontement (Guttman, 1978 ; Parlebas, 1999a ; Coakley, 2007). Incontestablement, c'est ce premier point de définition qui s'avère être le « talon d'Achille » (Witkowski, 2012) du sport électronique en terme de légitimité sportive.

Le discours commun a tendance à opposer jeux vidéo et activités physiques et sportives. Là où le sport serait notamment synonyme de dépense énergétique et d'activité de plein air, le jeu vidéo serait, quant à lui, porteur de la représentation opposée : activité d'intérieur, peu propice à l'effort physique. Par un effet de glissement sémantique, les qualités attribuées aux pratiques se sont progressivement appliquées aux pratiquants : c'est ainsi que les uns seraient actifs et en pleine possession de leurs moyens physiques, tandis que les autres seraient in-actifs, et subordonnés à la machine (Peter, 2007a). Dans l'environnement technologique contemporain, les représentations simplistes d'un joueur aliéné face à l'écran, subordonné à la machine et en voie de désocialisation persistent donc dans le discours dominant. Selon Bouldoires (2006), « le corps est méprisé », au contraire de l'intelligence artificielle qui elle, est valorisée pour sa rapidité, sa précision, sa reproductibilité et son immortalité.

La place du corps émerge donc finalement d'abord de façon négative dans les imaginaires associés aux jeux vidéo. Ces stéréotypes prennent principalement racine d'une

part, dans l'avènement de l'ère industrielle, technique et technologique de nos sociétés modernes en constante recherche de progrès, et d'autre part, dans la littérature et le cinéma de science-fiction qui placent « les jeux vidéo à la fois comme symptôme et emblème d'un processus qui tendrait à réduire, voire à effacer la place du corps dans les activités humaines » (Roustan, 2004, p. 17). Certaines de ces représentations populaires voient alors le corps et le joueur tout entier en perdition dans l'hybridation à la machine, sa force et son intelligence artificielles se substituant à celles des humains (Clais & Roustan, 2003), faisant dès lors émerger une double vision chimérique du pratiquant de jeu vidéo : d'un côté le joueur-robot au corps-prothèse vidé de sa substance (Barral, 1999), et de l'autre le pur esprit au corps atrophié (Flichy, 2001).

Cependant, comme le suggère Boulidoires, « si l'idéologie de la communication refuse le corps, la technologie interactive suppose pourtant l'implication du sujet. Et c'est tout le paradoxe. À la fois la cyberculture diffuse l'utopie de la disparition du corps et elles fonctionnent dans une relation d'emprise sur le corps. Si les joueurs sont passionnés, c'est qu'ils s'y expriment dans une tension de tout leur corps. Là où les utopies de la communication croient avoir fait disparaître la chair, on assiste comme à une revanche du corps » (2004, p. 110).

C'est ainsi que de nombreuses recherches portant sur l'objet e-sportif se sont penchées dès le courant des années 2000, à montrer l'implication du corps dans la pratique vidéoludique ou de sa modalité compétitive (Roustan, 2003 ; Boulidoires, 2006 ; Rambusch et al., 2007 ; Reeves et al., 2009 ; Witkowski, 2012 ; Taylor, 2012). Bien que cet aspect ne fasse pas de doutes auprès de la majorité des acteurs du sport électronique (organisateurs et joueurs), il s'avère que les pratiquants ont du mal à exprimer l'essence sportive du jeu vidéo compétitif (en quoi le jeu vidéo compétitif est un sport). Les joueurs utilisent des comparaisons parfois maladroitement, comme avec les échecs ou ce que nombre d'entre eux nomment les « sports cérébraux », mettant en lumière à la fois une méconnaissance sociétale de ce qu'est le sport et l'activité physique en général, mais également une volonté

de valoriser leur pratique par l'expression de la mise en place et de l'utilisation de stratégies cognitives. Les caractéristiques partagées par le sport et le sport électronique qu'ils prennent comme support de leurs argumentaires sont nombreuses (de la présence d'entraînements à la médiatisation des événements, en passant par la rémunération des joueurs et l'organisation de tournois), mais force est de constater que l'aspect physique est souvent omis, voire dénigré. Ainsi, il n'a pas été rare de nous entendre dire au cours de nos nombreuses discussions informelles avec des joueurs, que les réflexes et la dextérité dont ils faisaient preuve au cours de leur pratique n'étaient pas importants, préférant insister sur l'aspect tactique qu'il leur fallait développer. Pourtant, les recherches précédemment citées nous laissaient penser tout le contraire.

Le sport électronique n'est pas la première activité à questionner la place de la motricité dans le sport. Les échecs (bien que de pertinence combinatoire et non motrice) sont bien évidemment l'exemple le plus évident, d'autant plus que la Fédération Française des Échecs est aujourd'hui agréée par le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports depuis 2000, mais d'autres activités impliquant des engins motorisés ou des animaux, comme les courses automobiles (Formule 1, Rallye, ou Nascar) ou l'équitation ont également eu à prouver de quelle manière la performance motrice du corps humain était centrale dans leur pratique. Le sport électronique, tout comme le sport automobile notamment (mais pas seulement), utilise comme support des instruments de pratique hyper-technologisés, et rencontre donc les mêmes enjeux de classification que ces activités « à la frontière » (aux limites) du sport. La part de motricité (en termes de quantité ?) en tant que finalité de l'activité semble alors fortement influencer la reconnaissance culturelle et institutionnelle du sport électronique en tant que pratique sportive légitime.

L'objectif de cette première partie est donc de cerner où se situe la part de motricité dans la pratique vidéoludique, et de quelle manière influe-t-elle possiblement le cours de la partie. Les observations filmées de joueurs en temps de pratique ainsi que les entretiens

semi-directifs réalisés devraient nous fournir des éléments de réponse sur l'utilisation des technologies numériques comme support des comportements moteurs des joueurs.

2. Une première intuition : les blessures physiques et les stigmates du corps

Lorsque l'on finit par l'oublier, que l'on n'y prête plus attention, le corps se rappelle à nous lors de ses dysfonctionnements. Ainsi quiconque a déjà eu l'occasion de s'essayer à la pratique des jeux vidéo a pu ressentir à partir d'un certain temps, des douleurs musculaires dues à une position inconfortable tenue trop longtemps, des échauffements de la peau au niveau de points de contact entre les doigts et la manette, des crispations des bras ou des mains, parfois des maux de tête ou bien encore de légères persistances rétinienne. Lorsque la pratique devient plus intensive et régulière, certaines séquelles peuvent apparaître sur le corps biologique et sensoriel : ampoules et cals sur les pouces et paumes de mains, courbatures, problèmes auditifs ou bien encore inflammations articulaires et tendinites (notamment au poignet). Le syndrome du canal carpien (fourmillements et décharges électriques notamment) et des douleurs musculo-squelettiques ont ainsi été associés à l'utilisation des ordinateurs personnels (Zapata et al., 2006). Bien que n'étant pas récents, les cas de joueurs compétitifs touchés par des blessures suite à leur pratique e-sportive intensive sont de plus en plus récurrents et nombreux. Ces blessures au poignet peuvent alors influencer les performances et mettre un terme à la carrière de ces jeunes joueurs professionnels à l'instar de nombreux sportifs. En 2011, Lee « Flash » Young Ho, connu pour être l'un des joueurs les plus dominants de l'histoire du jeu *Starcraft II*, a dû subir une opération chirurgicale afin de soulager ses douleurs au poignet droit, nécessitant une longue période de repos. La même année, le joueur sud-coréen Jung « Mvp » Jong Hyun, toujours sur *Starcraft II*, s'est également plaint dans les médias de douleurs récurrentes au cou et aux épaules, l'empêchant de s'entraîner de manière efficace et influençant de ce fait ses résultats. En 2014, Clinton « Fear » Loomis,

joueur nord-américain, s'est vu mettre au repos pour la fin de la saison de *Dota 2* par son équipe, suite à des douleurs difficilement supportables dans le coude et l'avant-bras, similaires à celles ressenties dans le cas d'un *tennis elbow*. Plus récemment en 2015, c'est le joueur nord américain de *League of Legends*, Hai « Hai » Lam, qui a dû stopper sa carrière à cause de douleurs aiguës et persistantes au poignet. Il a finalement pu retrouver la compétition après plusieurs mois d'arrêt grâce aux soins médicaux et ergonomiques dont il a bénéficié.

Mais les problèmes physiques ne touchent pas seulement les joueurs qui pratiquent sur ordinateur. Dès 1990, Brasington a mis en évidence que les mouvements répétitifs et prolongés des doigts sur les manettes de Nintendo pouvaient provoquer des inflammations des tendons du pouce, de la main et du poignet du fait de tensions excessives. Il a alors nommé « nintendinite » ce phénomène, en référence aux tendinites provoquées par un trop long temps passé à jouer à la console. Dernièrement, Aziz « Hax » Al-Yami, joueur professionnel américain de *Super Smash Bros. Melee*, jeu de combat de la firme Nintendo, a dû suspendre sa carrière une première fois en 2015 afin de se faire opérer à plusieurs reprises d'un poignet extrêmement douloureux, avant d'annoncer en avril 2016 qu'il se retirait à nouveau du circuit compétitif en raison des mêmes douleurs⁵². Avec l'arrivée de la *Wii* en 2006, console à détection de mouvement, des traumatismes identiques ont été observés, appelés cette fois-ci « wiitite » (Bonis, 2007), et de nouvelles pathologies sont apparues, notamment au niveau des ligaments des genoux (Hirpara & Abouazza, 2008). La revue de littérature de Jalink et al. (2014) rapporte que les principales zones touchées sont cependant celles sollicitées par l'utilisation du périphérique de contrôle (*wiimote*) à savoir les épaules, les mains et les doigts. Les jeux de cette console nécessitent souvent de l'utilisateur qu'il fasse des mouvements amples afin de contrôler le personnage virtuel. L'énergie avec laquelle ils sont réalisés a tendance à provoquer plus de blessures que

⁵² Imad Khan. (18 avril 2015). *Injuries knock Hax out of Smash Summit*. Disponible à l'adresse <http://www.dailydot.com/esports/hax-smash-summit-retirement/>.

lorsqu'ils sont effectués avec des manettes ou joysticks traditionnels (Sparks, Chase & Coughlin, 2009).

Les blessures liées à l'utilisation des périphériques de contrôle dans la pratique vidéoludique, bien que rarement graves, ne sont donc pas nouvelles. Elles semblent régresser assez vite avec une interruption de la pratique des jeux vidéo et peuvent être évitées en organisant l'espace de jeu convenablement. Mais l'apparition des consoles à détection de mouvement et l'émergence de la pratique compétitive (et donc intensive) du jeu vidéo les rendent plus fréquentes (ou du moins sont elles plus médiatisées⁵³). Nous avons donc également questionné les joueurs de *Mortal Kombat*, qui utilisent des manettes et des sticks arcade, sur les blessures éventuelles qu'ils auraient pu subir au cours de leur pratique. Il nous faut être honnête, ces interrogations les ont fait sourire. Aucun des quatre joueurs avec lesquels nous nous sommes entretenus formellement ne s'est blessé au cours de sa pratique. Tout au plus, Shyndoa a éprouvé de légers maux de tête, mais jamais l'un d'entre eux n'a ressenti de douleurs particulières aux articulations à cause du jeu vidéo. Pourtant, il est difficile de contester les études et cas précédemment cités au regard de ces seuls quatre entretiens. Mais leur réaction amusée peut laisser supposer que les cas de blessures dans le *VS Fighting* ne sont pas légion. C'est évidemment une question qui mériterait d'être approfondie sur un échantillon bien plus large.

Les problèmes physiques évoqués ci-dessus, même s'ils ne semblent être que des épiphénomènes, soulignent cependant deux points : premièrement, l'incontestable présence du corps dans la pratique vidéoludique ; et deuxièmement le suivi insuffisant de la santé des joueurs, le milieu médical n'ayant pas encore le recul nécessaire pour qualifier et quantifier toutes les pathologies provoquées par l'e-sport. C'est en partant de ce constat que s'est développée depuis 2013 sous l'impulsion d'un jeune ostéopathe, une structure française nommée Ostéo Gaming, proposant une prise en charge des joueurs au cours des

⁵³ Thiemo Bräutigam. (4 avril 2016). *Esports needs to face its injury problem*. Disponible à l'adresse <http://esportsobserver.com/esports-needs-face-injury-problem/>.

diverses compétitions. L'objectif de ces professionnels de la manipulation corporelle est de soulager les contraintes fonctionnelles des membres supérieurs du corps des joueurs entre deux parties ou par un suivi sur de plus longues périodes, afin d'optimiser leurs performances. Nous avons ainsi pu observer leur présence sur la majorité des événements compétitifs sur lesquels nous nous sommes rendus (GA, DH, ou RoF). Leurs tables de manipulation souvent situées en marge de la zone de compétition, ils proposent un accompagnement aux joueurs le désirant, tout en leur dispensant des conseils ergonomiques de posture (figure 2). Ils ont ainsi réussi à identifier des pathologies spécifiques qui touchent différentes parties du corps selon les jeux vidéo pratiqués : doigts et poignets dans le cas des RTS, coudes et épaules dans le cas des FPS, dos, cou et yeux de manière générale. Cette première initiative para-médicale devrait alors encourager d'autres professionnels de santé (médecins ou kinésithérapeutes) à accompagner les joueurs tout au long de leur carrière (même hors-compétition), afin de mettre en place des protocoles adaptés pour la prévention de ces troubles (étirements ou ergonomie du poste de jeu), et les traiter avant que ceux-ci ne viennent à se manifester.



Figure 2. Ostéopathie appliquée aux e-sportifs. Florian Deverrière, fondateur d'Ostéo Gaming, manipule un joueur de *League of Legends* lors de la *Gamers Assembly 2016*. (Source : <https://twitter.com/osteogaming>).

3. Présentation et mise en situation : *Mortal Kombat* en compétition

Dans son format compétitif, le jeu vidéo de combat se joue historiquement *offline*, c'est-à-dire que les joueurs s'affrontent dans la même salle, sur la même borne d'arcade ou aujourd'hui sur la même console. Les joueurs ont donc toujours eu l'habitude de se rassembler lors d'événements compétitifs, même après l'apparition d'Internet. Il existe différentes modalités compétitives, mais la plus populaire reste le duel, ou un contre un. L'une des particularités des jeux vidéo de combat par rapport à d'autres disciplines e-sportives est que les joueurs voient toutes les informations et mouvements de leur adversaire à l'écran. Il n'existe pas de « brouillard de guerre » comme dans les RTS ou les MOBA, qui dissimulerait les ennemis présents sur des zones du terrain dont le joueur n'a pas la vision. Dans le *VS Fighting*, les informations sont partagées et visibles à l'écran par les deux protagonistes. Comme le montre la figure 3, les deux joueurs peuvent alors être assis l'un à côté de l'autre et s'affronter sur le même écran, ou bien assis l'un en face de l'autre et combattre sur deux écrans distincts. Chaque joueur contrôle alors un personnage virtuel qu'il choisit parmi un grand nombre de possibilités. Le but de chaque joueur est de vider la barre de vie du personnage de son adversaire en lui assénant des coups de poings et coups de pieds virtuels. Chaque coup ainsi porté sur le personnage adverse équivaut à un pourcentage de sa barre de vie et la fait diminuer jusqu'à ce qu'elle se vide entièrement. Chaque manche est divisée en deux rounds gagnants. C'est-à-dire que pour que le joueur emporte une manche, il doit gagner deux rounds. Généralement, les matchs sont eux-mêmes découpés en plusieurs manches gagnantes : deux, trois ou cinq selon les compétitions ou le niveau de la compétition (phases de poule ou phases finales).



Figure 3. Disposition des joueurs lors de l'affrontement compétitif. Sur la photo de gauche, les deux adversaires en 1/16^e de finale de la *RoF Winter 2016* sont assis côte à côte et s'affrontent sur le même écran. (Photo provenant du terrain d'étude). Sur la photo de droite, les deux adversaires de la finale du *loser bracket* de la *Japan Expo 2015* sont assis l'un en face de l'autre et s'affrontent sur scène sur deux écrans distincts connectés à la même console. Le grand écran derrière eux retransmet leur combat en direct. (Photo provenant du terrain d'étude).

Les différents événements auxquels nous avons assisté laissent entrevoir certaines similitudes dans l'organisation des compétitions :

- Tout d'abord, au niveau des infrastructures. Si les enceintes sportives nécessitent la construction de piscines, de stades ou de gymnases, le sport électronique nécessite des salles couvertes, des dispositifs et matériels technologiques récents et performants ainsi qu'une connexion Internet haut-débit. Les écrans et les consoles (dans la majorité des cas) sont ainsi mis à disposition par les organisateurs. Ces derniers sont chargés de s'assurer que les écrans soient de bonne qualité car ils vont avoir un rôle déterminant pour les joueurs. De la même manière, les organisateurs doivent s'assurer que les consoles et les jeux aient bien été tous mis à jour, car certains personnages que les joueurs utilisent en tournoi peuvent être modifiés d'une mise à jour à l'autre.

- Ensuite, tout comme le sport prévoit que les pratiquants apportent leur matériel personnel (crampons, raquettes, gants de boxe...), les joueurs de *Mortal Kombat* sont priés de venir avec leurs propres périphériques de contrôle, que ce soient une manette, un *fighting-pad*, un stick arcade, une hitbox, voire un clavier. Les joueurs doivent alors prévoir des adaptateurs pour leurs périphériques au cas

où ils ne soient pas compatibles avec le support (c'est-à-dire la console). Ils peuvent également se munir de leur propre casque audio qu'ils branchent directement à la console. Certaines compétitions réglementent drastiquement l'utilisation des contrôleurs, car ils sont la source des plus grandes craintes de triche.

- Enfin, tout comme les sportifs ont la possibilité de s'échauffer avant un match, chaque compétition de *Mortal Kombat* permet aux joueurs de participer à des séances de *freeplay*, c'est-à-dire des temps pendant le tournoi où les joueurs peuvent pratiquer librement afin de s'échauffer, s'entraîner et s'habituer au temps de réponse des écrans. Ces séances ont généralement lieu en amont du début de la compétition (l'heure qui précède les premiers matchs), et entre les phases de poules et les phases finales. Cependant, entre chacun de ses propres matchs, chaque joueur a la possibilité, s'il trouve une place libre, de s'adonner à une session de *freeplay* pour continuer à s'habituer au matériel ou tout simplement s'entraîner.

À l'instar des matchs de tennis qui voient les joueurs pénétrant sur le court procéder à des échanges avant le début de la rencontre selon un ordre préétabli, les deux adversaires d'un jeu de combat se livrent inexorablement au même rituel avant chacun de leurs matchs : ils branchent leur périphérique de contrôle à la console, s'installent sur leur chaise, qu'ils ajustent à la distance souhaitée de l'écran, choisissent un personnage et une arène de combat virtuelle, puis entament ce qu'ils nomment le « *button check* », c'est-à-dire la vérification de leurs commandes de jeu. Les deux joueurs vérifient ainsi que chaque bouton de leur manette ou stick est bien configuré pour effectuer la commande voulue. Les personnages virtuels visibles à l'écran offrent ainsi un spectacle tout à fait étonnant pendant ce laps de temps, frappant frénétiquement de leurs poings et pieds dans le vide, se baissant et sautant sur place constamment, ou cognant l'autre personnage à tour de rôle. Cette « danse » virtuelle peut durer de quelques secondes à plusieurs dizaines de secondes, le temps que chaque joueur soit bien certain que chaque animation du personnage qu'il contrôle soit bien assignée au bouton adéquat de son périphérique. Les deux joueurs se

mettent alors d'accord pour quitter la partie et la relancer afin de réellement commencer le match. Une fois leur personnage et l'arène à nouveau sélectionnés, ils profitent du temps de chargement de la partie pour se serrer la main et parfois se souhaiter « bonne chance ». Le match peut alors débiter.

Les joueurs de MKX contrôlent donc un personnage dans un univers virtuel en deux dimensions à travers la surface limitée de l'écran. Au début de chaque round, chaque personnage se situe à chacune des extrémités de l'écran (figure 4).

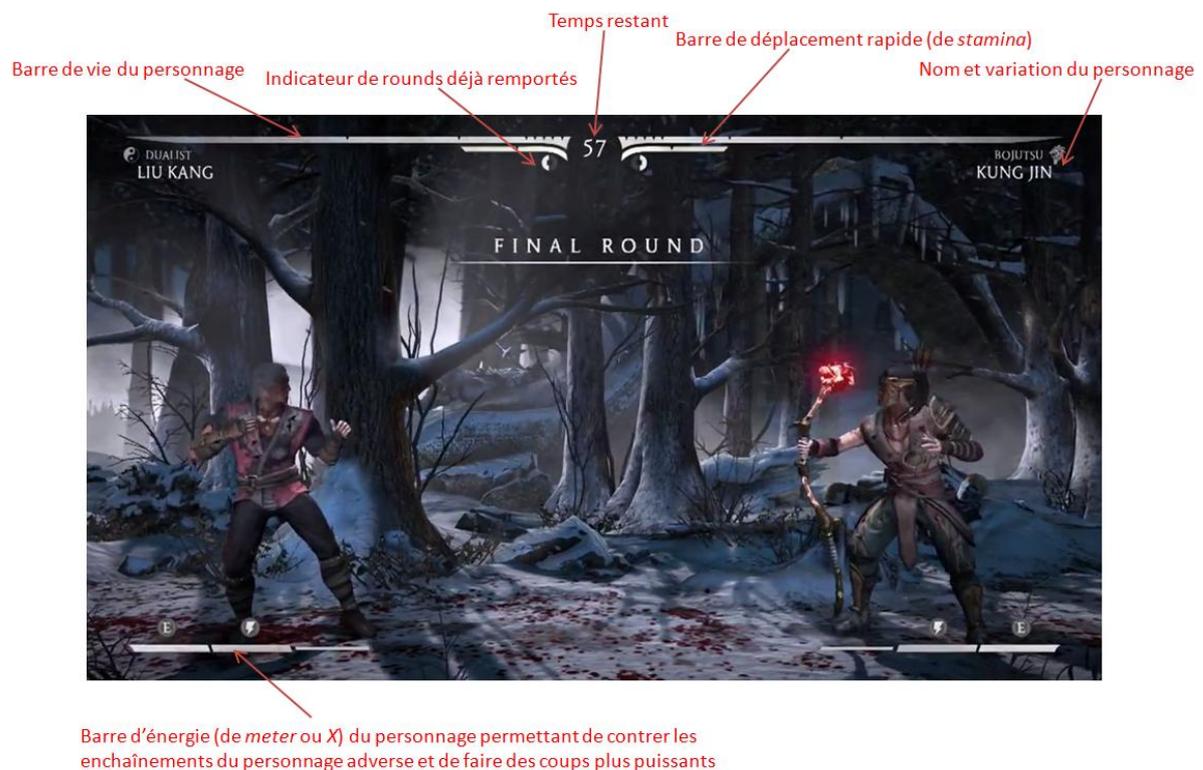


Figure 4. Interface du jeu *Mortal Kombat X* et position de départ des personnages au début d'un round. De nombreuses informations viennent s'ajouter à l'écran : barres de vies des avatars, barres d'énergie, barre de *stamina* permettant de courir, et le temps de la partie restant.

Les mouvements des deux personnages étant toujours visibles à l'écran pour les deux joueurs, ils sont très risqués. Tout comme en boxe, il est nécessaire de savoir se placer à une distance suffisante de l'adversaire afin d'éviter de subir les assauts, dans *Mortal*

Kombat X les joueurs doivent garder leurs personnages respectifs à une distance qui leur évite de subir les coups virtuels du personnage adverse. Cet aspect est fondamental dans le jeu, obligeant les joueurs à déplacer leurs personnages avec prudence sur le terrain. Cette distance de sécurité entre les personnages est donc constamment analysée et entraînée selon les caractéristiques du personnage adverse. Ainsi une distance de sécurité mal appréciée peut permettre à l'adversaire de prendre l'avantage en rentrant un premier coup qui pourra être lié (ou « *linké* ») avec d'autres coups afin d'effectuer un « *combo* ». Les déplacements des différents personnages et leurs significations sont donc l'un des points essentiels que les joueurs doivent apprendre à contrôler et à maîtriser dans le jeu. Chacun des mouvements du personnage va engendrer une réaction de l'adversaire qui ajustera la distance de son propre personnage. Lorsque les barres de vie des personnages sont presque vides, une erreur d'appréciation de la distance peut être cruciale. Comment les joueurs font-ils alors pour contrôler les mouvements et coups des personnages qu'ils incarnent à l'écran ?

Si nous nous approchons de plus près pour observer les joueurs et que nous fixons notre regard sur leurs mains, il apparaît des comportements facilement perceptibles, synonymes d'activité physique et de motricité. Les doigts des joueurs semblent inlassablement répéter des séries d'actions sur les boutons, croix directionnelles et autres touches de la manette ou du stick arcade, et cela parfois à un rythme très soutenu. Les mains semblent s'activer seules. La rapidité à laquelle certaines commandes sont effectuées est surprenante et la concentration des joueurs, le buste penché vers l'écran et le regard figé sur les animations virtuelles, est clairement palpable. Les joueurs alternent alors durant le match entre tension soutenue pendant les combinaisons de touches (« *inputs* ») qu'ils effectuent, et relâchement de quelques secondes entre deux rounds ou lors d'une animation qu'ils ne peuvent pas contrôler pendant le combat, reposant leur dos contre le dossier de leur chaise et se frottant les paumes de leurs mains moites sur leur pantalon. Le répit est bref (moins d'une dizaine de secondes entre deux rounds, et à peine quelques secondes lors d'une animation ou d'un

combo adverse), et les joueurs reprennent immédiatement leur posture « engagée » vers l'écran. Tout comme Bouldoires l'observe avec des adolescents sur un jeu de tir à la première personne (FPS), il y a « alternance de tension physique qui précède la rencontre et de relâchement qui suit la destruction de l'adversaire » (2006, p. 3). L'implication du corps se fait d'autant plus forte que le joueur s'identifie au personnage qu'il incarne dans le monde virtuel.



Figure 5. Alternance de tensions et de relâchements. Saja (joueur de gauche) et Bjay (joueur de droite) s'affrontent lors de la phase finale de la *MK Cup*. Lors des périodes de combat (image de gauche), leurs corps sont penchés vers l'écran, tandis qu'à la fin de la première manche (image de droite), tous deux se redressent contre leurs dossiers, Saja frotte ses mains devenues moites à cause de la chaleur contre son pantalon, tandis que Bjay en profite pour se désaltérer. (Captures d'écran des observations filmées du terrain d'étude).

Les joueurs peuvent d'ailleurs avoir du mal à exprimer ce qu'ils ressentent en temps de match. Lorsque nous interrogeons RZA, il semble un peu décontenancé : « *Hum... Qu'est-ce que je ressens ? C'est profond ! Je ne sais pas... Donc euh... Je ne sais pas, c'est spécial ! Je suis dans ma musique. C'est pour ça que je mets mon casque insonorisant, je suis dans ma musique. Et j'essaie de ne pas penser, ben, à ce qu'il y a autour de moi. Je suis dans mon game, et je ne vois que le game. Je ne vois que le jeu ouais.* » Cependant, tous les joueurs interrogés font état de leur tension pendant la partie. Mickadi nous dit : « *Des fois, tu vas*

être stressé parce que ça va être très serré. Ouais, tu peux éprouver pas mal la pression, même parfois du stress, de la joie, de la déception, voilà quoi. » Puis il poursuit : *« Parfois, avec le stress et la pression, ça peut être mentalement très éprouvant, en fait. Parfois, je fais des matchs et je tremble après. »* Ces tremblements apparaissent également chez Whitebl4ck : *« Je pense qu'à un moment donné, j'arrivais même à ressentir l'état d'adrénaline que ça me procurait parce que je tremble parfois pendant et après le match. »* Pour Shyndoa, cette tension, il la ressent également dans son corps et elle est susceptible de nuire à ses performances : *« Moi je pense que c'est surtout au niveau des épaules parce que justement on est très devant. Au niveau du dos aussi généralement. Quand on est crispé, on a les épaules remontées et quand on voit qu'on a un petit répit, on se relâche un peu et après on se remet dedans en fait. »* Puis il ajoute : *« Très tendu. Très tendu ouais. Très tendu, même si je sais dans ma tête que je peux battre l'adversaire, il suffit qu'il me fasse un combo ou quoi que ce soit, je peux paniquer et je peux perdre mes moyens, en fait. »* Au contraire de Mickadi, qui voit dans cette tension la possibilité de se surpasser : *« J'ai déjà fait des tournois en étant très fatigué, et ça n'a pas joué sur mon jeu. Parce que moi, en fait, une fois que je suis concentré sur un truc, je ne peux plus bouger, je suis dedans, je suis à fond dedans et ça n'influe pas sur mes réflexes ou ma vision de jeu. Je dirais même que des fois, c'est bizarre, mais ça joue en ma faveur parce que ça me fait oublier la pression et le stress. »* Les joueurs semblent donc reprendre conscience et le contrôle de leur corps par à-coups, lorsque les temps de pause le leur permettent, qu'ils sont en « dehors » du jeu, en opposition à cette idée de « dedans ». Ils finissent par se rendre compte que leur corps souffre ou a souffert de leur posture et de leur engagement. Whitebl4ck s'explique : *« Moi, il y a des fois, je n'hésite pas à souffler justement entre deux matchs ou même pendant un combo, parce que je sais qu'il y a des fois on réalise qu'on est entrain de gagner et on perd pied. Et au contraire, il faut réussir à rester calme. »* Puis il ajoute : *« Ca vient assez vite le relâchement. Dès que la compétition est finie... En fait, c'est plus une tension. On va dire que pendant la compétition, même si on est dans l'euphorie ou au contraire dans le désespoir, il y a quand même un sacré relâchement*

puisque... Ah oui, ce dont je me rappelle aussi pas mal, c'est que souvent pendant les compétitions, je ne mange pas beaucoup, et à la fin, j'ai une faim de fou. Et ça on le voit bien. » Les joueurs finissent donc par oublier leur corps sous le joug de cette tension, jusque leurs besoins les plus vitaux, comme se nourrir. Les propos de Mickadi vont dans le même sens que ceux de Whitebl4ck : « *Disons que dans le feu de l'action ça va. C'est surtout après que ça se sent, une fois que le match est fini, que la pression commence à redescendre, c'est là que je le sens.* »

4. La mise en jeu du corps

Comme le suggère Roustan (2003), le concept d'« Homme total » de Mauss (1950), en contraste avec le dualisme cartésien opposant le corps à l'esprit, permet d'entrevoir les mécanismes de mise en jeu du corps dans la pratique vidéoludique, tout particulièrement à travers la place centrale qu'occupent à la fois la dextérité digitale (des doigts) du joueur, ses compétences cognitives et sa faculté à contrôler ses émotions dans l'action du jeu. En effet, les joueurs de *Mortal Kombat X* mettent en œuvre toute la complexité de leurs dimensions biologiques, psychologiques et sociales lorsqu'ils jouent, engageant leurs corps tout entier dans la pratique du jeu vidéo.

De nombreuses études ont précédemment mis en lumière que la pratique du jeu vidéo est susceptible de développer ou de perfectionner de nombreuses compétences physiques, psychologiques et sociales du corps des pratiquants. Des chercheurs américains ont ainsi montré dès 2009 que la pratique de jeux vidéo de tir à la première personne (*Half Life*) permettait de développer des habiletés fines au niveau des mains, transférables dans le cadre de la réalisation d'opérations chirurgicales assistées par robotique comme les coelioscopies. L'utilisation de mains robotisées, dont les gestes sont ordonnés à distance par le chirurgien qui les exécute devant un écran de contrôle, est très nettement améliorée (33% plus rapide et 37% d'erreurs en moins) par la pratique hebdomadaire de jeux vidéo

d'action (Schlickum et al., 2009). Ces recherches insistent ainsi sur l'amélioration de la coordination visuo-haptique (œil-main) des chirurgiens entraînés. Le couplage entre la modalité visuelle et la modalité haptique, engagé quotidiennement dès que nous voulons interagir avec notre environnement à l'aide de nos bras, est une caractéristique structurelle des jeux de tir en vue subjective. De la même manière, les travaux de Green & Bavelier (2003) de l'université de Rochester (États-Unis) et de Genève (Suisse) ont également montré que la pratique régulière de ce même genre de jeux vidéo (FPS) permettait de développer l'acuité visuelle (comme lire des textes plus petits par exemple) des joueurs. Ces derniers sont capables d'appréhender un plus grand nombre d'objets en de très brefs instants et sont plus aptes à distinguer les changements subtils de contraste et de luminosité. Ces effets, en plus d'être très rapides (seulement 50 heures de pratique sur huit semaines), sont particulièrement durables (environ deux ans), même après arrêt de la pratique vidéoludique. Ces études n'ont pas seulement fait apparaître l'amélioration de compétences physiques, mais également cognitives. En effet, la recherche menée par Green & Bavelier (2003) a également montré que les joueurs développaient une plus grande capacité d'attention et d'anticipation : lorsqu'ils devaient chercher une cible, ils se fatiguaient moins vite et se laissaient moins distraire par d'autres stimuli. Les recherches de Boot et al. (2008) qui ont travaillé sur la même thématique, ont également observé que les joueurs avaient développé une meilleure mémoire à court terme et passaient d'une tâche à l'autre beaucoup plus facilement. Les travaux de Maillot, Perrot & Hartley (2012), ont quant à eux, souligné que les *exergames* (contraction de *exercise* et *gaming*), qui combinent à la fois stimulation intellectuelle et exercice physique (comme les jeux sur Wii) engendrent de nombreux bénéfices en faveur du maintien de la vitalité cognitive des populations de seniors. Parmi ces capacités cognitives que le jeu vidéo est susceptible de perfectionner, citons de manière non exhaustive la mémoire à long terme (épisode et sensorielle) (Clemenson & Stark, 2015), l'orientation spatiale (Kühn et al., 2014), la flexibilité cognitive (Glass, Maddox & Love, 2013), le décodage de l'environnement, le traitement des

informations, la planification, la capacité à réaliser plusieurs tâches simultanément (Anguera & Gazzaley, 2015) ou bien encore le contrôle des émotions. Mais alors qu'en est-il des joueurs de *Mortal Kombat X* ? Quelles compétences, physiques et cognitives, semble nécessiter la pratique de ce jeu vidéo de combat ? Et bien entendu, comment cela se passe-t-il en pratique ?

4.1. L'« exécution » ou la présence physique du corps

Au cours de nos différents échanges formels et informels avec les joueurs, il semble émerger de leurs discours que la pratique du *VS Fighting* nécessite deux compétences bien distinctes mais cependant indissociables : l'exécution et le *mindgame*. Ces deux notions semblent faire écho aux pendants techniques pour l'un, et tactiques pour l'autre, des activités physiques et sportives. Cette notion d'« exécution », Mickadi la définit comme « *le fait de rentrer les bons inputs au bon moment, en fait. C'est que tu as des combos qui sont beaucoup plus durs à faire parce qu'il y a un timing plus serré, parce que la manip' est plus dure... C'est ça l'exécution, c'est la capacité à exécuter tes coups, tes combos, tes punitions...* ». Pour Shyndoa, « *c'est réussir ses manip' pendant un combo* ». Whitebl4ck préfère donner de son côté un exemple : « *Par exemple, réaliser une boule de feu, ça va demander de réaliser une motion à l'aide de la manette ou du stick qui consiste à partir du bas pour aller vers la droite et d'appuyer sur une touche dans le bon timing. Ça, ça fait partie de l'exécution qu'on doit avoir dans les jeux de combat.* » L'exécution peut donc se définir comme la capacité du joueur à réaliser les combinaisons de touches qui vont contrôler son combattant virtuel de manière optimale. Cette notion technique prend différentes appellations selon les types de jeux pratiqués. Dans les jeux de stratégie en temps réel (RTS), les joueurs la nomment « microgestion » des unités, tandis que dans les MOBA, les joueurs appellent cette capacité à utiliser leur personnage virtuel de manière efficace « mécanique » de jeu. Afin de perfectionner leur exécution les joueurs passent beaucoup de temps à l'entraîner, notamment par le biais de fondamentaux que chaque joueur compétitif

se doit d'acquérir. RZA nous explique ainsi : « *Quand je rentre, je prends ma manette, je fais mes combos, mes BNB comme on dit sur les jeux de combat, Bread and Butter – le pain et le beurre – ce qu'on fait tous les jours, et après on lance des matchs.* » Il nous en dit un peu plus sur ce que sont les fondamentaux du jeu de combat : « *Ben là, je parle même précisément des fondamentaux des jeux de combat. Donc les footsies, le jeu de jambes comme on dit à la boxe, quand on danse hein, Mohammed Ali. Les footsies, le jeu de jambes, avancer, reculer, euh...Bait, faire un bait, un piège, un trap : faire croire au mec que tu vas avancer pour taper, au final tu recules, le mec il avance : tu whiffpunish. Whiff, c'est quand il rate son attaque, tu punis. T'as le spacing, donc c'est tenir la distance où tu es en sécurité. Et donc les footsies et les spacing, c'est les fondamentaux de tous les jeux de combat. Si tu es bon aux footsies et au spacing, tu ne seras pas le meilleur, mais tu auras au moins un niveau minimum sur tous les jeux.* » Mickadi ajoute quant à lui : « *En fait les BNB, c'est les combos de base du personnage, que tu dois être capable de sortir neuf fois sur dix. C'est-à-dire que tu dois les faire neuf fois sur dix et tu ne dois pas te louper.* » Même constat dans la pratique de Shyndoa : « *Généralement, je vais en practice pour éviter de dropper mes combos, histoire d'avoir un automatisme* ». Pour Whitebl4ck, cette exécution s'acquiert par répétition : « *Répéter des combos qui sont un peu compliqués. Répéter, répéter, répéter pour limiter les erreurs possibles en compétition.* » Il ajoute : « *À l'époque où j'étais un peu plus rigoureux, je faisais plus d'heures de training mode à travailler mon exécution, à répéter des combos, ce qui est un peu rébarbatif. C'est plus amusant de jouer contre quelqu'un que de simplement répéter des gammes. Et je me forçais à réussir on va dire, dix fois d'affilée le combo que je voulais faire, à répéter les dix ouvertures possibles, etc, etc... Et si je n'arrivais pas à un moment donné à faire les dix d'affilée, et bien je recommençais. Et ainsi de suite, pour me forcer à ce que mon exécution soit un petit peu plus optimale* ». L'exécution est donc particulièrement dépendante des compétences motrices du joueur sur son contrôleur, de sa capacité à bien réaliser des séries de manipulations de commandes sur le périphérique de contrôle, et cela dans des timings parfois très serrés.

4.2. Le « mindgame » ou la présence cognitive du corps

Le concept de « *mindgame* » quant à lui, correspond à la capacité du joueur à décoder et analyser les intentions de l'adversaire (par empathie) et à développer son propre plan de jeu. Dans les activités physiques et sportives comme le football, la boxe ou le tennis, le pratiquant doit décoder les intentions de ses adversaires sur leurs corps. En effet, ce sont les comportements moteurs observables des adversaires qui permettent au sportif de déceler leurs intentions par le biais d'indices pertinents visibles sur leurs corps. Cette capacité à donner du sens à des comportements moteurs est ce que Parlebas nomme le domaine de la « sémiotricité⁵⁴ », ou plus simplement de la « sémiotique de la motricité ». Dans le cas de la pratique e-sportive, ce n'est plus le corps du joueur qui est porteur de sens, mais le corps de l'avatar qu'il incarne, c'est-à-dire les animations de pixels à l'écran. Cependant, ces animations de coups ou de déplacements des personnages peuvent être interrompues par une manipulation du joueur sur son contrôleur, ce que les joueurs nomment « *cancel* », afin de tromper leur adversaire. Car la pratique compétitive de *Mortal Kombat* nécessite la mise en place d'un projet tactique, de ruse et de créativité de la part des joueurs. Mickadi nous explique : « *Parfois, tu as des combos qui se font par le biais de ces cancels tu vois. C'est-à-dire que si tu ne cancel pas ton coup, tu ne pourras pas faire le combo, mais si tu cancel ton coup, là tu pourras faire le combo.* » Mais là encore, ces *cancels* nécessitent une bonne exécution pour pouvoir être réalisés. Mickadi ajoute : « *Par exemple, un personnage comme Liu Kang, il a beaucoup de cancels, des cancels assez précis, donc ça demande pas mal d'entraînement tu vois* » car « *c'est important de savoir annuler un coup. Mettons que tu sors un coup sans cancel, le coup va mettre un certain temps à récupérer, et si tu cancel un coup, il va mettre beaucoup moins de temps à récupérer, et tu vas amener ton coup à en faire un autre.* » Cette notion de *cancel* est donc à la fois l'équivalent de la feinte corporelle en sport, et une exécution technique des joueurs pour pouvoir enchaîner leurs

⁵⁴ Parlebas définit la sémiotricité comme la « nature et le champ des situations motrices envisagées sous l'angle de la mise en jeu d'un système de signes directement associés aux conduites motrices des participants » (1999a, p. 324).

coups (ce qu'ils nomment « *linker* » leurs coups) plus rapidement et garder l'avantage sur leur adversaire. Le « jeu de l'esprit » dont parlent les joueurs est donc primordial. En fait, c'est cet aspect que les joueurs mettent presque constamment en avant pour comparer la pratique e-sportive au sport, bien plus que l'aspect physique à travers l'exécution. Ainsi lorsqu'on demande à RZA les qualités nécessaires pour être un bon joueur de *Mortal Kombat*, il nous répond : « *Un esprit confus ! [rires]. Un esprit confus. Non, je me comprends quand je dis ça. Il faut être créatif dans Mortal Kombat.* » Cet « esprit confus », c'est la capacité du joueur à masquer ses propres intentions tout en étant capable de déduire celles de son adversaire. RZA ajoute « *En fait, t'essayes de... tu penses plutôt à ce que lui penserait que tu vas faire. Donc là maintenant, ce que l'on doit chercher, c'est à minder le mind ou à jouer le stupide un peu, je ne sais pas comment le dire, on peut appeler ça l'extra-mind, peut-être.* » Des propos qui sont confirmés par Whitebl4ck : « *Il faut réussir à se mettre à la place de son adversaire pour contrer son jeu.* » Ou bien encore : « *C'est ça, j'essaie de me mettre beaucoup à la place de mon adversaire quand je suis vraiment bien focalisé. Je me dis à telle situation, je sais qu'il aura telle, telle ou telle solution. [...] On est vraiment focalisé sur le moindre mouvement que va pouvoir faire son adversaire pour pouvoir le contrer tout de suite. Et ça, ça demande une concentration très rapide.* » Mickadi quant à lui insiste sur le fait qu'il « *faut beaucoup varier son jeu, il ne faut pas répéter les mêmes actions. Il faut essayer d'être illisible, de changer les coups qu'on fait, de se déplacer un peu à gauche, à droite pour rester illisible, en fait* ». Car lui-même a un plan de jeu qu'il souhaite développer : « *En fait, ce que je vais faire, c'est essayer de tester sa réaction avec un coup particulier et je vais voir comment il réagit à ce coup-là pour ensuite moi m'adapter. Et c'est comme ça que je vais comprendre ses intentions, en fait, c'est en le testant, en récupérant des informations.* » Mais alors sur quels éléments les joueurs vont-ils récupérer ces différentes informations ? Quels éléments du terrain et des personnages virtuels les joueurs vont-ils prendre en compte dans leurs prises de décision ? Tout d'abord, les joueurs vont observer l'interface de jeu, c'est-à-dire les différentes informations

supplémentaires présentes à l'écran : les barres de vie, de ressources (barres de *meter* ou *X*, qui permet de faire des coups plus puissants et de *stamina*, qui permet au personnage de courir) et le temps restant. Elles vont déterminer la « prise de risques et de récompense à la clef » comme le dit Whitebl4ck. Ainsi Mickadi nous explique qu'il « jette un coup d'œil à la barre de vie, c'est sûr. Parfois les barres de meter aussi, barres X. Parce qu'en fait elles donnent accès à des ressources. En fait, tu as des coups X – les coups X, en fait, c'est des coups spéciaux améliorés donc qui ajoutent des propriétés différentes. Par exemple, tu peux avoir un coup qui fait une simple touche en normal, mais si tu le mets en X, ce coup-là il te fait combo, par exemple. Donc t'as des choses comme ça dans Mortal Kombat. Tu as le breaker, c'est-à-dire qu'avec celui-là tu peux casser un combo, donc c'est important. Euh, je regarde aussi le breaker de l'adversaire, parce qu'en fait tu as des moyens d'empêcher l'adversaire d'utiliser son breaker. Tu fais un combo, le mec a son breaker, tu peux le choper [c'est-à-dire faire une projection] pour l'empêcher d'utiliser son breaker, donc ça c'est important. Et à la fin, quand tu as toutes les barres remplies, tu peux utiliser le x-ray, c'est un coup très puissant qu'il faut surveiller. » RZA ajoute : « J'ai les yeux fixés un peu, en fait, sur l'écran. Je prends un recul, j'ai une vue d'ensemble. Je regarde la stamina, c'est la barre de run, parce qu'on peut courir dans Mortal Kombat. Je regarde mon meter, toujours, c'est les trois barres qu'on a en bas. Si on en a deux, on peut breaker, si on en a une, on ne peut pas. Et ma barre de vie. Je regarde toutes les infos, mes yeux ils bougent beaucoup quand je joue, je pense. Je regarde la stamina, la barre de vie et le meter. Toujours. » Enfin, bien évidemment, les joueurs observent les animations et déplacements du personnage adverse. En fonction de ces animations, les joueurs vont réagir en offrant des réponses à l'aide de leur propre personnage : éviter le coup en s'éloignant ou en sautant, parer le coup dans la garde, ou tenter de frapper en premier à l'aide d'un coup qui a un avantage. Mickadi nous explique : « Je regarde surtout le personnage adverse, plus le personnage adverse en fait. Le mien, je ne le regarde pas tellement, c'est surtout le personnage adverse que je regarde. La distance aussi qui nous sépare, ça c'est important. » Whitebl4ck ajoute : « Quand on arrive à être dans cet

état de concentration où on voit... D'ailleurs ça me fait penser que, en général – et je pense que les autres joueurs pourront le dire aussi – on ne regarde plus son personnage, on regarde le personnage adverse. » Selon lui, « *le plus gros, le plus dur, c'est d'acquérir le spacing et le neutral. C'est vraiment cette distance dans les jeux de combat qui est dure à obtenir, à savoir moi je suis à une distance où moi je sais ce que je peux faire, je sais ce que l'adversaire peut faire et je fais en sorte que cette situation où on est dans le neutral tourne à mon avantage.* » Ces propos semblent confirmer ce qu'une étude menée par le site japonais 4Gamer.net auprès du joueur de *Street Fighter* dénommé HORI Sako a pu montrer. À l'aide d'un oculomètre (ou *eye-tracker*, un appareil permettant de suivre le parcours oculaire de celui qui le porte), le site met en évidence que le joueur équipé lors d'un match de *VS Fighting*, fixe principalement son regard et son attention à l'intersection de la distance qui sépare les deux personnages⁵⁵. Cette distance semble être l'élément principal de sa prise d'information, tandis que les autres stimuli tels que les barres de vie ou de ressources ne sont pas regardés directement. Il semblerait que le joueur prenne compte de ces informations par le biais de sa vision périphérique, tout comme le sportif détecte des indices pertinents dans son champ visuel (appel de balles de coéquipiers au basket par exemple) grâce à cette même vision périphérique. La pratique du jeu vidéo de combat semble donc nécessiter une attention très soutenue sur certains éléments à l'écran, permettant une réaction très rapide. Les travaux expérimentaux d'Hamid Bessaa, chercheur en psychologie cognitive au Laboratoire des Usages en Technologies de l'Information Numérique (LUTIN) à la Cité des sciences et de l'industrie de Paris ont ainsi mis en évidence qu'il existait des différences au niveau cognitif entre un joueur novice et un joueur expert. Ces différences se situent principalement dans la manière dont les joueurs vont appréhender le jeu, le novice ayant besoin de temps pour examiner toute l'interface pour récupérer les informations dont il a besoin, tandis que l'expert, connaissant

⁵⁵ Nicholas « Majin Tenshinhan » Taylor. (29 avril 2015). *Where does Sako's gaze move during a match? 4Gamer used a device called SteelSeries Sentry Gaming Eye Tracker to find out.* Disponible à l'adresse <http://www.eventhubs.com/news/2015/apr/29/where-does-sakos-gaze-move-during-match-4gamer-used-device-called-sentry-eye-tracker-find-out/>.

déjà les mécanismes sous-jacent du jeu, va être en mesure d'assimiler toutes les données beaucoup plus rapidement. Dès lors, à l'aide de l'oculométrie, ce chercheur a pu mettre en évidence qu'il existe des différences notoires au niveau de l'attention et de l'anticipation. Le novice a une attention très diffuse et est en constante réaction, tandis que l'expert fixe son attention sur les éléments les plus déterminants et peut anticiper par le regard les stimuli qui vont apparaître à l'écran. Cette recherche met une nouvelle fois en évidence l'implication psychologique du corps du joueur, et les compétences que la pratique du jeu vidéo va développer. On voit donc bien à travers les propos des joueurs et les recherches précédemment citées, que l'aspect stratégique est au cœur de la pratique du *VS Fighting*.

L'exécution correspondrait alors au geste technique de la pratique e-sportive, c'est-à-dire à la dimension physique du corps, à l'instar de l'athlète qui répète inlassablement ses gammes à l'entraînement, et le *mindgame* à l'aspect stratégique e-sportif, c'est-à-dire à la dimension psychologique du corps, tout comme le sportif se confronte à l'incertitude des intentions de l'adversaire. Ainsi que le dit RZA, « *Comme à la boxe ou au basket, c'est... c'est les mêmes sensations, sauf que moi à la boxe, je prends des coups, c'est réel, ils me font mal. Au basket, après le lendemain, t'as des crampes et tout... Bon là, c'est plus que tu utilises le cerveau et les mains, mais c'est très mental. C'est un vrai combat mental en fait.* » Et Mickadi d'ajouter, « *il faut vraiment réussir à garder un mental solide* », son « *sang-froid* » tout au long de la partie.

Au cours du match, le joueur est donc stimulé à la fois au niveau de son attention, de ses perceptions, de ses émotions et de ses sensations. La totalité de son corps est engagée dans l'action, en contact avec les objets matériels qui le soutiennent (écran, périphériques de contrôle, fauteuil) et les personnes qui peuvent l'entourer (adversaire ou spectateurs). Ce lien entre le corps et la culture matérielle est central dans la pratique vidéoludique, Taylor (2011) parlant même à ce propos de *Body-Technology Assemblage*. Les perceptions visuelles qu'il a du jeu, via l'écran, parfois tactiles via une manette vibrante et auditives via les périphériques audio (principalement le casque), stimulent les sensations du joueur

auxquelles il répond par des comportements moteurs sur les contrôleurs : pression sur les touches de la manette ou manipulation du joystick. Le joueur semble alors faire corps avec les différents éléments sensori-affectivo-moteurs de son environnement, et finit par s'identifier totalement aux mouvements du personnage virtuel qu'il incarne à l'écran (Clais et Roustan, 2003). Il n'a alors plus l'impression de contrôler ses doigts, mais bien le personnage virtuel lui-même : lorsqu'il fait sauter l'avatar qu'il contrôle à l'écran, il ne pense pas à appuyer sur les touches le lui permettant, il saute. Cette projection des sensations du joueur dans l'univers virtuel peut s'expliquer par ce que Jean-Pierre Warnier (1999) nomme l'incorporation de la dynamique des objets. Selon l'auteur, le corps perceptif de l'individu s'étend jusque dans les objets qui supportent sa pratique. Ainsi le skieur est capable de ressentir la qualité et la dureté de la neige par l'intermédiaire de ses spatules, le tennisman ressent la puissance et les effets de la balle par l'intermédiaire du cordage de son tamis ou le kayakiste perçoit les courants et contre-courants du cours d'eau par l'intermédiaire de sa pagaie. De la même manière, le corps perceptif du joueur apparaît comme « élastique » et s'étend jusque dans l'écran par le biais des périphériques de contrôle, avec lesquels il développe des automatismes moteurs, « qui ont pour résultat une grande économie d'énergie et une capacité à agir longtemps sans fatigue » (Warnier, 1999, p. 12). À partir d'un certain niveau d'expertise, grandement lié à l'apprentissage par répétition, le niveau de conscience réflexive diminue et le joueur oublie ses doigts pour déporter ses sensations et son attention sur le personnage virtuel qu'il incarne. Manettes ou joysticks apparaissent alors comme des « orthèses » sensorielles, non pas du corps organique du joueur, mais de son corps perceptif et de son schéma corporel⁵⁶. Les joueurs insistent tout particulièrement sur l'importance de la répétition dans leurs périodes d'entraînement. Shyndoa : « *Je répète, je répète sans cesse, je répète, je répète jusqu'à ce que*

⁵⁶ Jean-Pierre Warnier définit la synthèse corporelle (ou schéma corporel) comme « la perception synthétique et dynamique qu'un sujet a de lui-même, de ses conduites motrices, et de sa position dans l'espace-temps. Elle mobilise l'ensemble des sens dans leur rapport au corps propre et à la culture matérielle. [Elle] est le résultat d'apprentissages qui se poursuivent et s'entretiennent au cours de l'existence entière. Elle fait preuve d'une grande variabilité individuelle et sociale [...]. Elle se dilate et se rétracte tour à tour pour intégrer de multiples objets [...] dans les conduites motrices du sujet. » (1999, p. 27).

ça devienne automatique. Parce que vu que je joue au stick, j'ai encore des soucis d'exécution et j'essaie de voir où est-ce que je rate en fait, sur quel coup je rate et pourquoi je rate. » Pour Whitebl4ck: « Ce qu'il y a d'intéressant avec les jeux de combat, c'est qu'à la base tout le monde n'est pas capable de faire les mêmes combos. Il y a une notion de technicité, c'est-à-dire avec des timings de plus en plus compliqués ou des combos de plus en plus optimisés, qui poussent au final le joueur à s'entraîner beaucoup plus et donc à s'investir par rapport au joueur lambda qui ne veut pas perdre de temps. Et c'est ça qui est intéressant, c'est le fait de devoir s'entraîner pour pouvoir améliorer la motricité des doigts et l'utilisation de nos sticks arcade ou autres pads pour pouvoir faire de meilleurs combos et de meilleurs dégâts. » Et cette répétition d'entraînements va alors permettre à Whitebl4ck de développer « une sorte de mémoire mécanique, de sorte que je n'ai plus besoin de réfléchir au combo pour le sortir au bon moment. » Les propos de RZA font quant à eux référence à une « mémoire musculaire » des doigts.

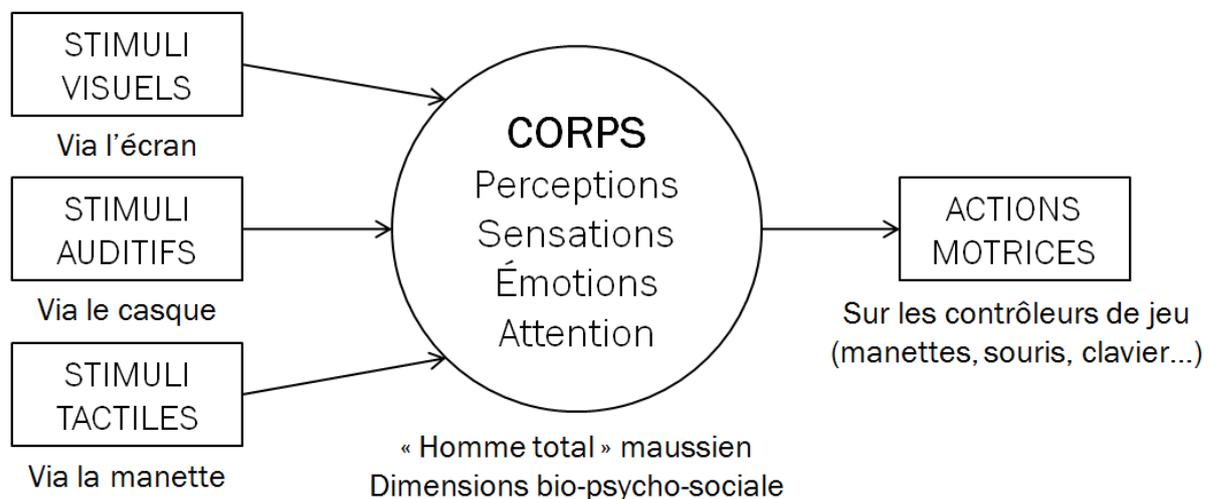


Figure 6. Le corps comme support de la pratique vidéoludique. Le corps du joueur est stimulé au niveau de ses perceptions, ses sensations, ses émotions et son attention, par le biais des images à l'écran, des sons dans son casque et des vibrations de sa manette. Il répond à ces stimuli par des actions motrices sur son périphérique de contrôle.

Dès lors, s'il est facilement concevable d'incorporer la dynamique d'un objet matériel, il est plus difficilement conceptualisable d'incorporer la dynamique d'un jeu vidéo, objet numérique. Comment cela se passe-t-il concrètement ?

5. Incorporer un jeu vidéo ? De l'incorporation à l'inconscient moteur

5.1. *Le matériel informatique*

Comme le suggèrent Clais & Roustan (2003), incorporer la dynamique d'un jeu vidéo exige tout d'abord d'incorporer la dynamique du matériel informatique utilisé. Dans le cas du jeu *Mortal Kombat X*, qui se joue sur différents supports (PS4, Xbox et ordinateur), il est nécessaire pour le joueur d'appréhender dans un premier temps à la fois le temps de latence ou de réponse de l'écran sur lequel il joue, et les caractéristiques physiques des différents périphériques de contrôle à sa disposition. À l'instar des pratiques sportives, les interactions que les joueurs entretiennent avec les objets matériels et technologiques qui supportent leur pratique du *VS Fighting* compétitif nous offrent un éclairage sur la logique interne même de l'activité compétitive du jeu vidéo de combat. Mais cette culture matérielle va également jouer un rôle prépondérant dans la pratique, influant sur les comportements et la motricité des joueurs. Les travaux de Taylor (2012) ou de Witkowski (2012) montrent de manière évidente la place prépondérante du matériel spécifique dans la pratique e-sportive des jeux de tir à la première personne comme *Counter-Strike*.

5.1.1. L'écran

De quelle manière l'écran va-t-il alors influencer les actions du joueur ? La réponse, ce sont les joueurs qui vont nous la donner : c'est par l'intermédiaire de ce qu'ils appellent l'*input lag*. Cette notion désigne le décalage temporel entre les actions des joueurs sur leurs contrôleurs (les *inputs*) et les actions du personnage virtuel qu'ils incarnent à l'écran. Ce

délai, dû au temps que met l'information à traverser tous les circuits informatiques avant d'arriver sur l'écran, peut varier selon la qualité et la gamme du fournisseur, de quelques millisecondes à plusieurs dixièmes de secondes. Le ressenti des joueurs concernant le temps de réponse des écrans est particulièrement fin, et est souvent source de discussions lors des compétitions. Ainsi, pour tous les joueurs interrogés, la qualité de l'écran est déterminante en tournoi, et les séances de *free play* sont nécessaires pour s'y habituer. Comme le dit Mickadi : « Ça, c'est très important ! Parce que si tu joues avec une télé qui a un temps de latence élevé, ça va jouer directement sur tes combos [les enchaînements de coups], sur tes punitions, sur un tas de choses, sur tes réactions aussi, donc c'est très important d'avoir un bon écran ». Et de rajouter : « Il n'y a pas de solution miracle, faut faire un maximum de free play avant le tournoi pour que tu t'habitues, mais sinon il n'y a pas de procédure ou quelque chose comme ça. » Ces propos sont confirmés par ceux de Shyndoa : « On peut voir très clairement parfois, quand on appuie sur le bouton, sur l'écran, en fait, ça sort bien après. Et il y a des moments, ça dure même une seconde ou deux secondes. Donc ça influence même au niveau de tes combos. T'as plus le même timing, t'as plus rien. Il faut t'adapter à l'écran en fait ; et tu n'as pas vraiment le temps de t'adapter à l'écran. » Chez RZA, le discours est identique : « Chez moi, j'ai un 5MS [c'est-à-dire un écran dont le temps de latence est de cinq millisecondes], donc en tournoi on a un 1MS, la différence n'est pas énorme. Donc avec trente minutes je suis réglé. Je fais trente minutes de free play et je suis réglé sur l'écran. » Pour Whitebl4ck, il y a deux éléments déterminants à prendre en compte qui vont influencer le temps de latence en compétition : « Non seulement l'écran est important pour optimiser le temps de réponse entre l'appui de la touche et la réaction de ce qui se passe à l'écran, autant le set up de stream lorsqu'on va streamer les compétitions est également important. » Le *streaming* peut être défini comme la lecture d'un flux vidéo en continu à mesure qu'il est transmis. Il permet la diffusion au monde entier de la compétition en cours au même titre que les retransmissions télévisées. Cependant, contrairement à ces dernières, le flux est directement capté sur la console et retransmis sur

des plateformes spécialement dédiées à la diffusion de contenus vidéoludiques (comme twitch.tv par exemple), et il peut donc créer des interférences directes sur l'expérience de jeu. Whitebl4ck nous donne alors cet exemple : « *Et à la RoF, sur le premier set up de stream qu'ils avaient fait, tous les joueurs avaient ressenti un lag assez atroce, alors que lorsqu'on jouait sur les écrans sur lesquels se faisaient les phases de poules, il n'y avait aucun problème.* » Nous étions présents ce jour-là et effectivement, les phases de poules qui ont eu lieu en matinée n'ont pas été retransmises sur Internet, et se sont déroulées sur huit écrans en parallèle. Cependant, à partir des phases éliminatoires, les joueurs qualifiés se sont rencontrés sur un poste spécialement dédié au *stream*, dont le *set up* s'est avéré ne pas être optimal. Les joueurs qui avaient pris leurs repères toute la matinée sur des écrans performants, se sont retrouvés particulièrement destabilisés par cette mise en place qui influait directement sur leurs performances. Les organisateurs ont donc dû, dès le second match éliminatoire, reconfigurer le poste en changeant d'écran et les paramètres de *stream*. À la fois la qualité de l'écran, ainsi que les paramètres de *stream* vont influencer l'expérience de jeu au niveau de l'exécution des commandes des joueurs.

Le deuxième élément du matériel informatique que les joueurs doivent incorporer est leur instrument de pratique avec lequel ils contrôlent leur personnage. Les footballeurs ont leurs crampons, les tennismen leur raquette, les judokas leur kimono... Les e-sportifs ont leur contrôleur personnel. Tout comme le tennisman s'habitue à un modèle, une forme, un poids de raquette et n'en change plus tant qu'il n'a pas trouvé l'outil qui lui correspondrait mieux, les joueurs de *VS Fighting* développent une sensibilité et un confort particulier avec leur propre périphérique de contrôle, qu'ils n'échangerait à aucun moment pendant une compétition. Lorsque nous avons demandé à RZA s'il pouvait utiliser le contrôleur de quelqu'un d'autre, sa réaction a été sans appel : « *Ah non, j'ai ma manette ! Ah, ma manette, c'est mon totem ! J'ai des trucs dessus, ouais. J'ai mis une sorte de gros plastique, une grosse couverture en Latex en fait, qui agrandit un peu la manette, parce que moi j'ai des grandes mains. Et du coup, c'est ma prise quoi. Parce que je trouve qu'elle est*

trop petite sinon la manette. » Pour Mickadi, les propos sont identiques : « *Quand je vais en tournoi, je ramène toujours ma manette personnelle.* » Et s'il casse sa manette pendant le tournoi, « *ben là, je suis obligé d'emprunter une manette à quelqu'un, mais c'est pas génial.* » Selon lui, « *le plus important, c'est d'être à l'aise avec ce que tu utilises.* »

De manière générale, incorporer le périphérique de contrôle nécessite de savoir utiliser la croix directionnelle de la manette ou le stick de manière efficace ainsi que de manipuler les touches permettant d'effectuer les coups virtuels fondamentaux. En effet, pratiquer en regardant les touches du contrôleur risque de faire perdre au joueur le fil de la partie dans laquelle il est engagé. Dans le cas de jeux vidéo de combat, du fait de la multitude de supports sur lesquels ils sont pratiqués, il existe de nombreux périphériques de contrôle que les joueurs peuvent utiliser: le stick arcade, la manette, le fighting pad, la hitbox et parfois le clavier.

5.1.2. Le stick arcade

Le plus répandu, car le plus adaptable, dans le domaine des jeux de combat est généralement le stick arcade. À la fin des années 2000, la popularité du jeu *Street Fighter IV* a considérablement ravivé l'intérêt des joueurs pour les confrontations dans les salles d'arcade. Whitebl4ck le confirme : « *J'ai commencé à jouer au stick à cause de Street Fighter IV, parce que vu que c'était un nouveau jeu il fallait réapprendre des choses et je me suis dit que tant qu'à faire, j'avais envie d'apprendre à jouer au stick pour une raison simple qui était que quand je vais dans une salle d'arcade, je veux savoir utiliser un stick. Et dans le domaine de jeux de combat, quand tu vas chez quelqu'un, il y a toujours un stick qui traîne.* » Ce dernier, particulièrement robuste, dont le prix peut varier d'une trentaine d'euros (pour un modèle d'entrée de gamme) à plus de 200 euros (pour des modèles très haut de gamme), est directement inspiré des panneaux de contrôle utilisés exclusivement sur les bornes d'arcade sur lesquelles le *VS Fighting* (notamment *Street Fighter IV*) a connu ses heures de gloire au Japon. L'une des particularités du stick arcade est d'être totalement

personnalisable à l'aide de pièces détachées provenant de fabricants d'arcades japonaises comme Sanwa ou Seimitsu. Cette pratique de personnalisation, les joueurs la nomment le « *modding* », et peuvent passer du temps à la recherche de pièces et au montage de ces dernières. Le stick arcade est composé d'un joystick (le « levier » ou « manche à balais ») sur la gauche, c'est-à-dire une tige surmontée d'une « boule » ou d'une « poire », et de plusieurs boutons sur la droite (généralement six ou huit) disposés en deux rangées de trois ou quatre (plus ou moins espacées, alignées et incurvées) sur une boîte en plastique assez imposante. La prise en main du stick (main gauche) diffère selon les joueurs, et chacun trouve la façon la plus ergonomique de le tenir selon sa morphologie (comme l'épaisseur et la longueur des doigts ou la souplesse du poignet). Ainsi, tout comme il existe plusieurs façons de tenir sa raquette de tennis de table, il existe différentes façons de tenir son stick : « à l'américaine », « à l'européenne », « à la japonaise », « verre à vin », « levier de vitesse »... Par exemple, pour Shyndoa, malgré une longue utilisation du stick arcade sur la licence *Soul Calibur*, la prise en main du stick sur un nouveau jeu est toujours un questionnement : « *Quand je suis en premier player [c'est-à-dire que son personnage débute la partie à gauche de l'écran], je ne sais pas encore comment tenir le stick réellement. J'ai une habitude où je suis confortable, mais sur les quarts de cercle j'ai vraiment du mal, en fait. Et puis, j'ai une autre façon de prendre le stick, mais je ne suis pas encore à l'aise avec.* » La main droite, quant à elle, est généralement placée au repos de la manière suivante : index, majeur et annulaire positionnés au dessus de la ligne supérieure de boutons, tandis que le pouce est au-dessus du premier bouton de la ligne inférieure. Pour pouvoir appuyer sur les différents boutons de la ligne inférieure, là encore il existe différentes possibilités : soit le joueur décale tout simplement ses trois doigts d'une ligne à l'autre, soit il se sert de son pouce pour les deux premiers boutons de la ligne inférieure et de l'auriculaire pour le dernier. Le stick arcade offre donc une grande maniabilité car il permet d'effectuer toutes les combinaisons de touches facilement (notamment les *inputs* simultanés à l'aide de plusieurs doigts), ainsi que les techniques de « tapotage » et le « pianotage » (*inputs* d'affilée

dans très courts laps de temps, parfois à l'aide de plusieurs doigts sur la même touche), qui sont presque impossibles à réaliser à la manette. C'est ce que nous explique RZA : « *Sinon, les boutons du stick pour taper, je les ai déjà maîtrisés... Et c'est mieux quoi, les combos ils sortent tout seuls, tu tapotes [il joint le geste à la parole] "tata-ta-ta-tatata !" Par exemple, pour Kung Lao, il y a un combo, tu dois faire [il tape en cadence sur la table] carré-carré-triangle, carré-triangle. Mais sur la manette, en fait, si tu as la manette, tu es obligé de glisser, tu sais, comme à l'époque, tu glisses sur carré-triangle. Là, au stick, tu fais [il tape sur la table] "ta-tada-tadam-pam" : ça sort !* » Parmi les quatre joueurs que nous avons interrogés, seul Shyndoa utilise le stick arcade constamment en compétition sur *Mortal Kombat*. Cependant, RZA et Whitebl4ck l'utilisent tous deux sur d'autres jeux de combat. RZA nous explique ainsi : « *Du coup, j'ai acheté un stick quand même à la maison. Je joue à Skullgirls dessus, sur PC. Skullgirls, et je joue aux anciens jeux sur l'ordinateur : sur Street Fighter II, je joue au stick, UMK 3 [Ultimate Mortal Kombat 3], je joue au stick... Mais sur les jeux sur lesquels je compète... Actuellement je fais des compétitions, je joue à la manette de Play 4, le pad.* » Pour Whitebl4ck : « *Le côté paradoxal, c'est que sur Mortal Kombat X, j'ai appris à jouer à la manette. Ah oui, c'est aussi parce que je n'avais pas de stick PS4, mais le gameplay va très bien avec la manette et je ne me suis pas senti obligé de me mettre au stick sur MKX. Donc je joue au stick sur Street Fighter et je joue à la manette aux autres jeux.* »



Figure 7. Stick arcade personnalisé de Shyndoda. Constitué d'un stick à « boule » pour la main gauche et de deux rangées légèrement incurvées de quatre boutons pour la main droite, le stick de Shyndoda a en plus la particularité d'être décoré aux couleurs du jeu *Mortal Kombat X*. (Photo provenant du terrain d'étude).

5.1.3. La manette

Parmi tous les joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X*, nous avons observé une très large majorité d'utilisateurs de manettes. Si la manette est particulièrement répandue, c'est parce qu'elle est le périphérique fourni initialement à l'achat de la console. Ce que nous confirme Mickadi : *« Ben en fait, moi j'ai joué avec ce qui m'était donné de base, tu vois. J'ai commencé avec une manette, et du coup je n'ai pas eu envie de changer parce que j'étais à l'aise avec. »* D'ailleurs tous les joueurs ont commencé à jouer à la manette, avant d'essayer d'autres périphériques par la suite : *« J'ai commencé à jouer à la manette sur Marvel versus Capcom 3. J'ai joué à la manette parce que je ne m'étais jamais posé la question et que ça coûte un bras d'acheter un stick »* nous dit Whitebl4ck. RZA ajoute : *« Donc moi, je suis manette en fait parce que je n'ai eu que l'occasion de jouer à la manette. Il y en a, ben leur grand frère ne jouait qu'au stick, ou autres, ou leurs cousins ou oncles, je n'en sais rien, et ils ont pu intégrer le stick très jeune dans leur vie. Moi, je n'ai pas eu le temps de le faire, du coup j'ai commencé les compét' avec la manette, en ayant joué dans ma vie qu'à la manette quasiment. »* Le circuit de tous les tournois que nous avons suivi au

cours de notre recherche avait pour support la Playstation de Sony, et donc la manette utilisée par les joueurs est la Dualshock 4, commercialisée depuis 2013. Mais il existe également un circuit de compétitions dont le support est la Xbox One de Microsoft, et dans ce cas-là, ce sont les manettes Xbox qui sont de mise. Ces contrôleurs n'ont pas de particularités pour le jeu de combat, et sont conçus pour être les plus polyvalents possibles, c'est-à-dire utilisables pour tout type de jeu vidéo. Les joueurs affirment ainsi utiliser leur manette pour jouer à de nombreux jeux autres que *Mortal Kombat*, contrairement au stick arcade qui semble réservé à leur pratique du *VS Fighting*. Whitebl4ck nous dit ainsi : « *Il n'y a que les sticks qui sont spécifiques, sinon mes manettes je m'en sers pour n'importe quel jeu.* » Propos faisant écho à ceux de Mickadi : « *Ouais, ouais, je joue à tout, je joue à tout avec celle-là.* » Les manettes sont donc composées de deux commandes de direction (à gauche toutes les deux), une croix directionnelle (le « *d-pad* » pour *directionnal pad*) et un stick analogique, ainsi que de quatre boutons (à droite) sur la façade, et de quatre gâchettes (deux à gauche et deux à droite) situées sur la tranche arrière. Les joueurs utilisent alors la croix directionnelle ou le stick analogique avec le pouce gauche, les quatre boutons de la façade avec le pouce droit et les différentes gâchettes avec les index gauche et droit. Les manettes peuvent être légèrement personnalisées à l'aide de « *grips* », c'est-à-dire de surface en caoutchouc supposées être antidérapantes (comme celle de RZA sur la figure 8) et augmenter le confort lors d'une utilisation prolongée. Bien qu'elles semblent toutes similaires, les joueurs privilégient généralement une manette qu'ils ont l'habitude d'utiliser et n'aiment pas en changer. Ils ont développé une sensibilité particulière avec leur propre manette en fonction de son usure (notamment au niveau de la dureté des touches). C'est ce que nous dit Mickadi : « *Je joue toujours avec la même manette, ça c'est important parce qu'en fait, toutes les manettes n'ont pas la même sensibilité. Si tu joues avec une manette neuve, les touches elles vont être très rigides. Et si tu joues avec une manette que tu as beaucoup utilisée, les touches vont être moins rigides, plus souples, et ça peut changer pas mal de choses.* » Finalement, tout comme le footballeur sera attaché à sa paire de crampons,

dont l'intérieur du chausson s'est peu à peu « moulé » à la forme de son pied et le cuir assoupli au grès des nombreux entraînements et matchs, le joueur de *Mortal Kombat* est lié à son périphérique de contrôle avec lequel il a développé des sensations tactiles et proprioceptives très fines et confortables au niveau des doigts au cours des nombreuses heures de combats virtuels.



Figure 8. Manette Dualshock Playstation 4 personnalisée de RZA. La manette de RZA est recouverte d'un grip vert qui lui permet d'avoir une meilleure « prise en main » du périphérique. (Photo provenant du terrain d'étude).

Sticks arcades et manettes sont donc les deux contrôleurs les plus répandus au sein des joueurs de *VS Fighting* et plus particulièrement *Mortal Kombat*. Il existe cependant encore deux autres types de périphériques que nous avons rencontrés lors de nos observations : le fighting pad et la hitbox. Enfin, certains joueurs nous ont parlé d'utilisateurs de clavier. Mais nous n'avons jamais eu l'occasion de le voir par nous-mêmes, ni lors d'événements compétitifs, ni lors de sessions d'entraînements.

5.1.4. Le *fighting pad*

Le *fighting pad* (ou *fight pad* en abrégé) se situe à mi-chemin entre la manette et le stick arcade. Si sa forme est très similaire à celle d'une manette, la disposition des boutons commandant les coups virtuels ressemble à celle d'un stick arcade. Au lieu de ne contenir

que les quatre boutons d'actions en façade, le *fight pad* en contient six, légèrement plus larges que ceux d'une manette. Les deux premières gâchettes (gauche et droite) habituellement situées sur la tranche du contrôleur sont alors disposées à la suite des quatre autres boutons. Pour le dire plus simplement, c'est une manette qui emprunte au stick arcade la disposition des boutons en façade. Autre particularité: bien que le pad directionnel semble similaire à n'importe quelle manette, c'est pourtant bien sur cet élément que les joueurs insistent pour justifier l'intérêt de ce contrôleur. En effet, il semble que la croix directionnelle ou le stick du *fight pad* soient beaucoup plus agréables, souples et surtout précis que ceux des manettes « standards », car plus en relief et donc plus maniables. Enfin, différence notable: le *fight pad* délaisse généralement la symétrie ergonomique de la manette traditionnelle pour proposer une « poignée » plus longue à gauche qu'à droite, afin de maintenir une bonne prise en main au niveau de la croix directionnelle tout en offrant une plus grande liberté de mouvement au niveau du poignet droit qui agit sur six boutons et non quatre. Le joueur se sert donc de son pouce gauche pour utiliser la croix directionnelle ou le stick, tandis qu'il utilise l'index et le majeur (et parfois même l'annulaire) de sa main droite pour exécuter les *inputs* sur les boutons.



Figure 9. *Fighting pad* de la marque HORI spécifique à la Playstation 4 de Sony. Peu courant sur *Mortal Kombat*, le *fight pad* présente une asymétrie ergonomique qui permet à l'utilisateur une meilleure tenue de la main gauche pour une plus grande liberté d'action du poignet droit.

Parmi les quatre joueurs interrogés, seul Mickadi a eu l'occasion de jouer avec un *fight pad*, mais ne l'a pas conservé. « *Ce n'est pas forcément la même sensibilité et, en fait, moi je n'aimais pas du tout. Comme je te l'ai dit, c'est une question de confort. Moi, je n'étais pas confortable avec, donc j'ai arrêté de jouer avec ça.* » Tandis que RZA a rapidement évoqué au cours de notre entretien l'acquisition très prochaine d'un *fight pad*, cadeau d'anniversaire d'un membre de son clan.

5.1.5. La hitbox

La hitbox enfin, est le dernier périphérique de contrôle que nous avons vu utilisé en compétition. Encore très marginal car très récent (les premiers modèles datent de 2011) et très onéreux (environ 200 euros), et notamment auprès des joueurs français de *Mortal Kombat* (nous n'avons observé que deux joueurs utilisant une hitbox), ce contrôleur peut se définir comme « un stick arcade sans stick ». En effet, le format est assez similaire à celui d'un stick arcade (c'est-à-dire plutôt imposant), les huit boutons de la main droite sont toujours présents, mais le stick de la main gauche a disparu au profit de quatre boutons supplémentaires (dont le plus méridional est légèrement plus large que les trois autres) disposés en arc de cercle et qui commandent les déplacements du personnage selon deux plans : vertical et horizontal. L'annulaire gauche du joueur est ainsi situé au-dessus du bouton commandant la direction « gauche », le majeur au-dessus du bouton « bas », l'index au-dessus du bouton « droite » et enfin le pouce gauche au-dessus du plus gros bouton « haut ». La main droite, quant à elle, est disposée de la même manière que sur un stick arcade, à la différence près que la disposition très rapprochée des boutons de gauche et de droite permet également l'utilisation du pouce droit pour le bouton de commande « haut ». Selon RZA, « *c'est un objet assez utilisé aux États-Unis dans la commu' NRS [les pratiquants de jeux de combat développés par Nether Realm Studio, dont *Mortal Kombat* est un exemple]* » qui permet de gagner en exécution. Il compte là encore l'essayer très

prochainement, puisqu'au moment de l'entretien, il venait d'en commander une et attendait sa livraison.



Figure 10. Hitbox. Le stick de la main gauche est remplacé par quatre boutons (un pour chaque direction) supposés offrir une plus grande précision dans l'exécution des commandes de déplacements et de réalisation des enchaînements.

Il existe donc de nombreux périphériques de contrôle. Mais selon les quatre joueurs interrogés, les avis divergent quant à leur influence sur la dextérité. Si pour Shyndoa et Mickadi, il n'existe pas de hiérarchisation en terme d'exécution entre ces différents contrôleurs, pour RZA, et de nombreux autres joueurs de *VS Fighting* d'ailleurs, il semble que le stick arcade et la hitbox soient des instruments de pratique supérieurs à la manette. Si pour Mickadi : *« tu n'as pas vraiment de support supérieur, enfin pour moi. Le principal en fait, c'est d'être à l'aise avec ce que tu utilises, tu vois. Si tu te ramènes avec ton stick, mais que tu n'es pas à l'aise au stick, autant retourner à la manette, quoi. »* Et Shyndoa d'ajouter : *« Je pense qu'on peut tous faire la même chose, que ce soit sur stick ou sur une manette. C'est juste mentalement que tu te sens plus à l'aise en fait. »* Pour RZA, au contraire, avec la hitbox, *« tu gagnes en exécution, pour les instinct fireballs, par exemple, avec Liu Kang ou Kano, qui consiste à sauter et faire directement une fireball ou autre, quoi. »* *« Et aussi, tu ne peux pas faire d'erreurs d'exé sur le d-pad. Parce que sur le d-pad, tu fais euh, demi-cercles, quarts de cercles ou autres, sauf que là, il n'y a pas de cercle, c'est des boutons, donc tu vas*

faire arrière-bas-avant. Donc soit ça marche, soit tu l'as fais trop lentement. Du coup, tu n'as pas d'erreurs d'exé sur ça. Tu ne feras pas un coup qui va te faire sortir un mode spécial que tu ne voulais pas. C'est ça qui est bien sur la hitbox, en fait. »

Cette « prise en main » des différents périphériques de contrôle, ou « engagement haptique » pour reprendre le terme de Witkowski (2012), s'obtient assez rapidement au fil de l'expérience ou s'acquiert délibérément par l'entraînement, afin d'« apprendre aux doigts » les gestes à automatiser jusqu'à l'inconscient moteur⁵⁷ (le stade du réflexe). Pour Mickadi, cette incorporation est venue presque « naturellement » selon ses propos : « *En fait, je n'ai pas eu l'impression d'avoir eu à faire un apprentissage. En fait j'ai juste joué et c'est venu instinctivement.* » Cette appropriation du matériel informatique s'oublie relativement vite mais peut fréquemment ressurgir lors de changements d'écran comme nous l'avons vu sur les nombreuses compétitions, ou d'un changement de type de périphérique de contrôle, obligeant le joueur à reprendre conscience de ses actions. Ainsi lorsque RZA a changé de support, passant de la Xbox à la PS4, l'obligeant à changer de manette, il lui a fallu deux semaines pour s'habituer à ce nouveau contrôleur. Le temps d'adaptation a été le même pour Shyndoa : « *On va dire que j'ai mis deux semaines à essayer de gérer comme il faut. Je sais que j'ai encore du mal sur quelques trucs.* » Pour Whitebl4ck, il semble que le passage au stick arcade ait été laborieux : « *Ça n'a pas été évident au début. C'était très frustrant, mais c'était pourtant ce qu'il y avait de mieux à faire. Et maintenant, je ne me débrouille plutôt pas trop mal au stick.* »

La culture matérielle (Warnier, 1999) qui sert de support à la pratique vidéoludique (chaises, écrans, périphériques) est donc à la fois modelée par les joueurs qui l'adaptent à leur propre confort et l'optimisent selon leur besoin de performance, et guide également les comportements moteurs minutieux que les joueurs effectuent avec leurs doigts, poignets et

⁵⁷ Pierre Parlebas définit l'inconscient moteur comme : « le contenu et l'organisation des conduites motrices d'une personne agissante traduisant le fait qu'une très faible partie seulement des opérations déclenchées [...] fait l'objet d'une réelle "prise de conscience". » (1999a, p. 170).

mains, en influant sur la totalité de leur corps agissant. Les périphériques de contrôle participent alors à la subjectivation des joueurs en s'insérant jusque dans leur synthèse corporelle. Parce qu'ils l'utilisent régulièrement et l'incorporent au fur et à mesure de leur utilisation, les pratiquants construisent leur identité en tant que joueurs de *VS Fighting*. Ils attribuent ainsi une fonction symbolique et sociale secondaire (en plus de la fonction de base utilitaire) à leur manette, stick arcade ou hitbox. Le fait d'utiliser ce type de périphérique vidéoludique a une signification pour ces joueurs : celle d'appartenir à un groupe qui se démarque des autres disciplines vidéoludiques en créant sa propre culture matérielle spécifique, sur laquelle il agit et inversement.

5.2. *Le gameplay*

Dans un deuxième temps, le joueur doit incorporer la dynamique du *gameplay* du jeu. Ce terme anglais est l'abréviation de « *how the game plays* », intitulé des notices d'utilisation affichées sur les premières bornes d'arcade anglo-saxonnes. Selon Genvo (2009, p. 142), le terme *gameplay* « est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre (le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer, la façon avec laquelle il peut interagir avec l'environnement...). [...] Le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel du jeu (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce que traduit le terme *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale ». Pour le dire autrement, le *gameplay* désigne la façon dont le jeu se joue : telle touche ou combinaison de touches sur le périphérique de contrôle permet au personnage virtuel d'effectuer telle action à l'écran. Tout jeu vidéo se définit par un répertoire d'actions offertes au joueur, qui peuvent varier en qualité et en quantité. Il sera ainsi question d'un *gameplay* « pauvre » si les actions possibles sont peu nombreuses ou peu variées, et à l'inverse, d'un *gameplay* « riche » si les actions possibles permettent un grand nombre de combinaisons et encouragent des interactions plus variées avec

l'environnement virtuel. Les jeux vidéo de combat se distinguent des autres jeux vidéo au niveau de nombreux aspects du *gameplay*. Tout d'abord, chaque joueur contrôle un personnage, avec lequel il va porter des coups (coups de poings, coups de pieds, coups portés à l'aide de projectiles et projections) sur le personnage adverse tout en essayant de parer ses coups pour annuler ou minimiser les dégâts infligés. Dans certains jeux, il est parfois possible d'esquiver les coups par un pas latéral ou une roulade, comme dans *King of Fighters*. Pour se défendre, il existe différentes possibilités selon les jeux : le personnage est en garde et pare le coup si le joueur qui le contrôle ne fait rien (n'effectue aucun *input* sur son contrôleur) ; le personnage est en garde et pare le coup lorsqu'il recule, c'est-à-dire que le joueur appuie sur la direction opposée d'où provient le coup sur son *pad* directionnel, comme dans *Street Fighter* ; enfin, le personnage pare le coup si le joueur appuie sur le bouton spécifique lui permettant d'être en garde, comme dans *Mortal Kombat*. Dans chaque jeu de combat il existe des coups de base, généralement décomposés en petit coup de poing, moyen coup de poing et gros coup de poing, et petit coup de pied, moyen coup de pied et gros coup de pied. Chaque coup de base est alors assigné à une touche du périphérique de contrôle (six au moins pour les coups de base et une pour se protéger). Dans le cas de *Mortal Kombat*, les coups de base sont décomposés en coup de poing gauche, coup de poing droit, coup de pied gauche, coup de pied droit. Il existe également des projections, qui se réalisent en appuyant sur deux boutons à la fois, et l'utilisation de projectiles (boules de feu, de glace, armes blanches, ou pierres par exemple) qui se réalisent à l'aide de combinaisons de touches à effectuer. Enfin, il est possible dans tous les jeux de combat d'effectuer des coups spéciaux, qui permettent d'infliger des dégâts plus importants à l'adversaire, lorsque les ressources du joueur (barres d'énergie qui se remplissent au fur et à mesure des coups portés et encaissés lors du combat) sont suffisantes, ceci se traduisant par une animation spectaculaire du personnage. Ces coups spéciaux peuvent être déclenchés de différentes manières selon les jeux, mais nécessitent à chaque fois de la part du joueur d'effectuer des actions plus ou moins complexes sur son contrôleur : parfois ce

sont des rotations du joystick (quarts de cercle, demi cercle ou 360°) associées à des pressions sur un ou plusieurs boutons (comme sur *Street Fighter* ou *Marvel vs Capcom* par exemple), parfois ce sont des enchaînements de directions à l'aide de la croix directionnelle associés là encore à des *inputs* sur un ou plusieurs boutons (c'est le cas de *Mortal Kombat*), et parfois ce sont des successions de touches selon un certain rythme bien spécifique (comme à *Tekken* ou *Killer Instinct*). Le joueur doit donc incorporer les actions qu'il effectue sur son contrôleur pour que son personnage à l'écran puisse porter les coups de base, réaliser des projections et des coups spéciaux, lancer des projectiles, se déplacer – avancer (ce que les joueurs nomment un *dash*), courir, sauter, se téléporter, ou reculer (un *backdash*) –, mais également pour se protéger de l'adversaire. Il existe ainsi des différences notoires entre tous les jeux vidéo appartenant au genre *VS Fighting*. Whitebl4ck nous explique : « Dans les jeux, chez Capcom comme *Street Fighter* ou *Marvel*, chaque touche correspond à un coup, on va dire. Il y a quelques touches plus direction qui vont donner un autre coup, mais on va dire que si tu appuies sur carré, ça fera toujours un coup de poing. Alors que sur *Mortal Kombat*, si tu appuies deux fois sur carré, c'est des enchaînements de combos qui se font naturellement. Sur *Street Fighter*, tu appuies carré-carré, il va te faire deux fois le même coup. Sur *Mortal Kombat*, il va te faire un enchaînement de coups comme ce que l'on peut trouver sur des jeux 3D comme *Tekken* ou *Soul Calibur*. Ce qui fait que les combos sont de ce fait un peu plus faciles à réaliser parce qu'il n'y a pas forcément la notion de timing sur la plupart des combos. Elle intervient à d'autres endroits et c'est plus une combinaison de touches, faire carré, croix, X ou ce genre de choses, qui t'amènent à faire tel ou tel combo. » Mickadi confirme les propos de Whitebl4ck avant d'être plus mitigé quant à la spécificité d'un jeu sur l'autre : « *Mortal Kombat*, c'est beaucoup plus agressif, ce n'est pas les mêmes mécaniques de jeu. Dans *Mortal Kombat*, tu as un breaker, c'est-à-dire que tu peux casser des combos, dans *Street Fighter*, tu n'en as pas. Euh, quoi d'autre encore ? Ce n'est pas le même type d'attaque. Si tu veux, dans *Mortal Kombat*, c'est surtout de longs enchaînements, et dans *Street Fighter*, c'est des séries de coups que tu relies les uns aux

autres...Aussi dans *Mortal Kombat*, quand tu vas... quand les deux personnages vont utiliser un projectile, les deux projectiles vont se traverser, et dans *Street Fighter*, ils vont s'annuler. Donc en fait, il y a pas mal de différences fondamentales comme ça. Ce qui fait que les jeux n'ont pas trop de points en commun. Après ça reste un jeu de combat, et dans tous les jeux de combat, si tu connais le jeu de combat, tu as des chances d'être bon dans l'autre. Si tu sais bien utiliser tes fondamentaux... En fait les fondamentaux sont les mêmes, après la différence c'est comment tu les transposes d'un jeu à un autre. C'est comme par exemple dans le sport, si tu sais courir, ben c'est un de tes fondamentaux, tu vois. Ben là, si tu veux, c'est un peu pareil. » Finalement, ce discours laisse envisager qu'il existe une forme de transfert d'apprentissage entre certains jeux de combat, notamment au travers de fondamentaux récurrents sur les différentes licences. Cette hypothèse semble se confirmer à travers le palmarès de certains des joueurs interrogés, puisque Whitebl4ck a fait parti des meilleurs joueurs européens sur le titre *Marvel vs Capcom* avant de faire de nombreux podiums sur *Mortal Kombat* en 2015 et de se lancer sur le circuit compétitif de *Street Fighter V* en 2016, tandis que Mickadi a fait parti des tout meilleurs joueurs mondiaux de *Tekken* avant de faire partie de l'élite sur *Injustice* puis *Mortal Kombat*, ou Shyndoa qui a longtemps performé sur *Soul Calibur* avant de bifurquer sur *Injustice* et *Mortal Kombat*. D'autres joueurs s'inscrivent également en tournoi sur différents titres, comme BJay, cousin de Shyndoa, qui officie aujourd'hui au plus haut niveau sur *Mortal Kombat* et *Smash Bros*, ou Kayane, qui a été sacrée championne du monde féminine sur *Street Fighter IV* après avoir longtemps fait parti des meilleures joueuses mondiales de *Soul Calibur*, et qui aujourd'hui est présente à la fois sur la scène *Mortal Kombat* et *Street Fighter*.

Le jeu *Mortal Kombat* nécessite ainsi l'automatisation d'actions plus ou moins complexes, précises et rythmées sur les touches du contrôleur, ainsi que l'optimisation de la rapidité du geste de la main gauche commandant le mouvement du joystick ou de la croix directionnelle. Les six boutons du périphérique (soit les quatre en façade auxquels s'ajoutent deux gâchettes de la manette, soit les six boutons en façade du stick arcade, du

fight pad ou de la hitbox) permettent ainsi de déclencher les différents coups du personnage (trois pour les coups de poing et trois pour les coups de pied), tandis que le pad directionnel (stick ou croix) permet de déplacer le personnage sur le champ de bataille virtuel.

5.3. Les différents personnages

Enfin, les jeux vidéo de combat proposent généralement un large choix de personnages à incarner dans le jeu, ayant chacun leurs propres caractéristiques et particularités. En mai 2016, le jeu *Mortal Kombat* comporte ainsi 33 personnages virtuels, eux-mêmes sous-divisés en trois « variations » possibles. Chaque personnage et chaque variation associée propose un style de jeu et un *gameplay* différents. Whitebl4ck nous explique : « *Il y a des personnages qui ont plus d'outils pour rusher [presser] l'adversaire que d'autres, de par des divekicks [coups de pieds sautés plongeant vers le sol], de par de meilleurs coups. Alors que tu en auras d'autres qui auront plus d'options pour maintenir l'adversaire de loin. Donc ouais, il y a différents types de persos, différents styles de jeu en fonction du coup.* » Mickadi ajoute : « *Par exemple, Sub Zero c'est un personnage qui n'est pas du tout agressif, lui c'est la patience. Mais tu as des personnages comme Liu Kang, Liu Kang il est très agressif, Kung Lao il est très agressif, Jax il est très agressif.* »

PERSONNAGE	VARIATIONS		
Bo Rai Cho	Bartitsu	Dragon Breath	Drunken Master
Cassie Cage	Opérations Spéciales	Hollywood	Bagarreuse
D'Vorah	Empoisonneuse	Génitrice	Reine d'Essaim
Ermac	Spectral	Mystique	Maître des Âmes
Erron Black	Sniper	Pistolero	Hors-la-loi
Ferra/Torr	Sbire	Bourreau	Tortionnaire
Goro	Fureur du Tigre	Guerrier Kuatan	Crocs du Dragon
Jacqui	High-Tech	Flingueuse	Mitrailleuse
Jason Voorhees	Infatigable	Slasher	Implacable

Jax	Catcheur	Blindé	Chargé à Bloc
Johnny Cage	V.I.P.	Cogneur	Double Cascade
Kano	Kommando	Coupe-gorge	Cybernétiste
Kenshi	Kenjutsu	Sage	Possédé
Kitana	Mélancolique	Tempête Royale	Assassin
Kotal Kahn	Dieu du Soleil	Dieu du Sang	Dieu de la Guerre
Kung Jin	Shaolin	Ancestral	Bojutsu
Kung Lao	Chapelier Fou	Tempête	Trancheur
Leatherface	Tueur	Boucher	Jolie dame
Liu Kang	Duelliste	Poing de Flammes	Feu du Dragon
Mileena	Voracité	Perforation	Évanescence
Predator	Hish-Qu-Ten	Guerrier	Chasseur
Quan Chi	Invocateur	Sorcier	Mage
Raiden	Maître des Tempêtes	Dieu du Tonnerre	Téléporteur
Reptile	Venin	Tromperie	Agilité
Scorpion	Pyromane Infernal	Ninjutsu	Incendiaire
Shinnok	Nécromancien	Imposteur	Sculpteur d'Os
Sonya Blade	Forces Spéciales	Agent Secret	Dévastatrice
Sub-Zero	Grand Maître	Cryomancien	Iceberg
Takeda	Ronin	Shirai Ryu	Tourmenteur
Tanya	Pyromancienne	Kobu Jutsu	Dragon Naginata
Tremor	Métallique	Réplique	Cristalline
Tri-Borg	Cyber-Smoke	Sektor	Cyrax
Xenomorphe	Acidic	Konjurer	Tarktatan

Tableau 1. Liste des personnages du jeu *Mortal Kombat X* et de leurs variations (par ordre alphabétique). Le jeu comptabilisait au moment de nos observations 33 personnages jouables, existant en 3 variations possibles, offrant chacune un *gameplay* légèrement différent.

Il existe ainsi des personnages spécialisés dans le combat à distance, que les joueurs nomment « zoneurs », qui cherchent à créer un périmètre de défense que le personnage

adverse ne doit pas pouvoir pénétrer. Ce sont généralement des personnages peu résistants, comme Kitana, mais dont les déplacements sont très rapides et furtifs et dont les coups de base et coups spéciaux ont une moyenne ou longue portée (*mid screen* ou *full screen*). Les personnages « zoneurs » dont le style est particulièrement orienté vers l'utilisation de projectiles sont alors dénommés « spammeurs » ou « pokeurs ». À l'opposé, il existe des personnages que les joueurs nomment « chopeurs », spécialisés dans le combat au corps à corps et les projections. Ce sont des personnages généralement plutôt lents, massifs, comme Jax ou Tremor, mais très résistants et endurants qui font des dégâts très importants et qui cherchent constamment à réduire la distance avec le personnage adverse pour pouvoir effectuer des prises. Ce type de personnage est très prisé par Shyndoa : « *Euh, là sur MK aussi, j'ai eu plus tendance à jouer des persos qui sont en corps à corps. Généralement corps à corps, des chopeurs ou autres, mais c'est très corps à corps, mais avec quand même des mixup. Donc là, je joue Tremor et il y a quand même beaucoup de mixup dedans, en fait.* » Certains personnages sont également réputés pour être très agressifs, de type « *rush down* » ou dénommés « *dasheurs* », qui sont spécialisés dans l'attaque constante du personnage adverse à l'aide de coups en chaîne plus ou moins puissants et extrêmement rapides. L'objectif de ces personnages, tel Liu Kang, est de mettre une forte pression en réduisant constamment la distance, afin de ne pas laisser le temps au personnage adverse de mettre son jeu en place, et de l'étouffer jusqu'à ce qu'il fasse une erreur qui lui soit fatale. RZA nous explique ainsi : « *Il y a aussi des persos qui sont énormément rushdown comme euh Kotal Kahn Dieu de la Guerre, Tanya Kobu Jutsu, c'est très agressif, Liu Kang c'est super agressif: il a les cancels, il te rentre dedans, il te bourre... Euh qui encore ? Johnny Cage : rempli de mixup, il te rentre dedans, il te charge, il te charge, pression à la mort.* » Il existe donc de nombreux styles de personnages qui ont chacun leurs points forts et leurs points faibles. Certains sont rapides mais occasionnent peu de dégâts, tandis que d'autres sont lents mais très puissants. Certains sont efficaces de loin et dans les airs, d'autres de près et au sol. Certains sont optimisés pour frapper, d'autres pour attraper... Enfin, certains sont

très polyvalents dans tous les domaines, tandis que d'autres sont particulièrement atypiques et ne rentrent dans aucune catégorie existante. Pour autant, en fonction des propriétés de leur coups et de leur arsenal offensif et défensif, certains personnages s'avèrent être efficaces contre de nombreux autres, tandis que d'autres semblent être moins bien « équipés » pour les affronter. Cette faculté à savoir si un personnage est efficace contre un autre se traduit par ce que les joueurs nomment un *match up*. Plus le personnage a de *match up* favorables, c'est-à-dire qu'il a l'avantage sur de nombreux personnages, plus il est considéré comme étant un très bon personnage dans le jeu, tandis qu'un personnage qui a un grand nombre de *match up* défavorables est considéré comme un personnage à éviter. C'est ainsi que les joueurs érigent un classement objectif mais informel des personnages, qui évolue avec chaque mise à jour du jeu. Cette *tier list* (liste de niveau) comme les joueurs l'appellent, se décompose de manière décroissante en *god tier* (les personnages inévitables dont le nombre de *match up* favorables est très élevé), *top tier* (les personnages très récurrents), *mid tier* (les personnages équilibrés), *low tier* (les personnages dont le nombre de *match up* favorables est faible) et *shit tier* (les personnages à éviter). Ce que nous explique Mickadi : « Alors, en fait, il faut prendre le personnage et il faut étudier tous ses *match up*. À la fin, il en résulte qu'un personnage a tant de *match up* favorables et tant de *match up* défavorables. Et bien, plus un personnage est *top tier*, plus il aura de *match up* favorables, et à l'inverse, plus il est *low tier* plus il aura de *match up* défavorables. En fait, c'est avec cette différence-là que tu sais si un personnage est *top tier* ou *low tier*. Sur tous les *match up*. » Avant d'ajouter : « En fait, il ne suffit pas d'avoir un *match up* très favorable, il suffit juste d'avoir un *match up* contre la plupart des persos pour en faire un *top tier*. Donc du coup, ouais, c'est des persos qui peuvent se battre contre à peu près tout le cast, à quelques exceptions près. »

Le joueur doit donc incorporer la dynamique de chacune des variations de ces différents personnages et des propriétés de leurs coups, afin d'en maîtriser l'exécution. Cela consiste à connaître les nombreuses possibilités du personnage : caractéristiques (avantage,

recovery, priorité, et *hitbox* notamment) et pourcentages de dégâts des coups de base dont il dispose ainsi que des zones d'actions précises et les *timings* de combinaisons *d'inputs* des coups spéciaux. Ces 33 personnages virtuels et leurs variations (c'est-à-dire 99 possibilités) sont alors autant de *gameplays* différents à incorporer, et révèlent ainsi l'abondance de possibilités d'actions à actualiser de la part du joueur sur son périphérique de contrôle.

6. Concordance entre actions virtuelles et réelles : le retour au corps conscient

Cette incorporation de la dynamique du jeu vidéo a pour résultat qu'une très faible partie seulement des actions déclenchées par le joueur sur les périphériques de contrôle fait l'objet d'une réelle prise de conscience. Le joueur se repose donc inconsciemment sur l'exécution automatique de gestes routinisés à force de répétition, et peut se concentrer, non plus sur ses doigts, mais sur l'environnement virtuel dans lequel son avatar évolue, et donc sur les différentes stratégies qu'il met en place, le *mindgame*. L'expérience vidéoludique est alors accentuée et enrichie par les sensations induites par les images, les sons et parfois les vibrations de la manette, qui participent à la fusion éphémère d'un ressenti bien « réel » en interaction avec un monde virtuel. Comme le dit Triclot, « lorsque nous jouons, nous ne nous situons ni tout à fait en nous-mêmes, ni tout à fait à l'écran, mais dans une zone intermédiaire, un entre-deux » (2011, p.19). L'expérience vidéoludique est un état à mi-chemin entre le joueur et la machine, entre l'inconscient moteur (Parlebas, 1999a) et le corps conscient. Le joueur profite des objets matériels comme support d'une forme d'expérience instrumentée afin d'atteindre cet état altéré et second d'immersion.

Le joueur utilise donc ses mains pour que sa représentation numérique à l'écran puisse se déplacer, se protéger et se battre. Sa conscience libérée grâce à l'automatisation de schèmes moteurs sur les contrôleurs de jeu, il peut ainsi porter son attention sur ce qui se passe à travers la lucarne réduite de son écran. Il doit alors constamment prélever des informations sur le terrain de jeu virtuel, donner du sens aux animations graphiques du

personnage adverse ou de l'environnement, et y répondre par des actions réelles sur son contrôleur. Cette aptitude repose en grande partie sur la précision et la rapidité : rapidité de décodage de ces animations à l'écran, de traitement des informations pertinentes, de prise de décision, et enfin d'exécution. À cela vient également s'ajouter la capacité du joueur à réaliser plusieurs tâches en même temps. L'expertise des actions motrices réelles du joueur sur le clavier, de sa coordination visuo-haptique (œil-main) et la mobilisation de ses capacités cognitives de perception, d'anticipation, d'interprétation et de réaction tant sensorielles, qu'intellectuelles ou émotionnelles, vont grandement déterminer le déroulement des comportements virtuels exécutés par le personnage qu'il manipule à l'écran : une combinaison de touches mal rythmée, incorrecte ou ratée, ou une utilisation imprécise du stick, et la partie peut être perdue.

L'exécution comprise comme la dextérité digitale dont doivent faire preuve les joueurs est au cœur de l'expérience du *VS Fighting* (et du jeu vidéo « moteur » plus généralement) et de leurs discours. Lorsque ces derniers ratent une action dans le jeu parce qu'ils n'ont pas bien réalisé une combinaison de touches sur leur manette ou leur stick, ils parlent de « *drop* » pour un timing trop approximatif de combinaison de touches empêchant l'animation virtuelle de se réaliser, ou de « *whiff* » lorsque l'animation de leur personnage n'est pas réalisée à distance de touche et qu'elle s'effectue dans le vide. La motricité est alors le support de la pratique du jeu vidéo en compétition, comme l'atteste la place centrale accordée au perfectionnement incessant de la dextérité. La dextérité digitale des joueurs professionnels est inlassablement perfectionnée lors d'entraînements quotidiens, elle est parfois supervisée par des entraîneurs, favorisée par les évolutions ergonomiques dont les périphériques de contrôle font l'objet, mesurée à l'aide d'outils statistiques, constamment analysée par les joueurs eux-mêmes, voire même parfois améliorée chimiquement (Mora & Héas, 2003). Sur ce dernier point, force est de constater que l'utilisation de produits censés améliorer les performances cognitives des joueurs tend à se populariser chez les joueurs professionnels coréens et américains. Si des doutes

existait précédemment concernant la prise de substances par des joueurs de *Starcraft*, les récentes révélations publiques⁵⁸ (2015) de Kory « Semphis » Friesen, joueur canadien professionnel de *Counter Strike*, sur sa consommation d'Adderall, ont alarmé les organisateurs des ligues majeures de sport électronique et relancé les craintes sociales de santé publique liées à la pratique du jeu vidéo. Ce psychostimulant de la famille des amphétamines délivré sur ordonnance aux États-Unis généralement pour lutter contre les troubles de l'hyperactivité, permet une amélioration notable de la concentration et de l'attention soutenue, compétences fortement éprouvées lors des périodes de compétition. Si les raisons d'un tel comportement peuvent trouver racine, comme dans le sport, dans l'appât de gains financiers toujours plus importants, la médiatisation, la pression des fans, des sponsors et des employeurs de ces jeunes joueurs, les dispositions prises pour lutter contre cette dérive sont encore peu courantes. Depuis ces révélations, l'Electronic Sport League (ESL) a mis en place avec l'aide de l'Agence Mondiale Anti-Dopage des contrôles épisodiques sur ses compétitions afin de détecter la prise de certains médicaments (Adderall ou Diazepam par exemple) par les joueurs professionnels⁵⁹. Les risques sont bien réels mais les obstacles sont encore nombreux : le manque de légitimité sociale et l'absence d'institution indépendante du sport électronique à travers le monde est aujourd'hui un frein à la mise en place d'une réglementation internationale et de sanctions dissuasives à l'encontre des pratiques dopantes (le joueur Semphis, licencié par sa structure, a pu retrouver les chemins de la compétition après seulement deux semaines d'arrêt). Cette étape apparaît aujourd'hui inévitable au bon développement et à la crédibilité de la discipline e-sportive.

Il y a donc une correspondance directe entre l'action sur le jeu en tant que machine (le clavier et la souris) et l'action sur le jeu en tant que monde virtuel (les images en

⁵⁸ Launderers CSStrike. (12 juillet 2015). *ESWC '15: Interview with "semphis" (Nihilum)*. Disponible à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=XFMY5RQxCpw>.

⁵⁹ Sciences et Avenir avec AFP. (6 août 2015). *Dopage : les « athlètes » du jeu vidéo eux aussi concernés*. Disponible à l'adresse <http://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/20150727.OBS3228/dopage-les-athletes-du-jeu-video-eux-aussi-concernes.html>.

mouvement à l'écran). Roustan (2003) explique ainsi que le corps vécu, subjectif mais bien ressenti du joueur, s'étend jusque dans l'univers simulationnel du jeu vidéo et constitue la « roue d'engrenage », au sens maussien (1936), de l'expérience vidéoludique. Finalement, le corps à la fois physique, conscient, mais également symbolique (représenté à l'écran), fait le lien entre les différentes dimensions biologiques, psychologiques et sociales du joueur. La pratique du jeu vidéo n'est donc pas désincarnée, mais bien médiatisée (Boutet, 2003). « Les corps "virtuels" des avatars ne doivent pas masquer ceux, bien réels, des joueurs qui les animent » (Roustan, 2004, p. 18). En ce sens, la pratique compétitive du jeu vidéo (Wagner, 2006 ; Paberz, 2012 ; Witkowski, 2012 ; Taylor, 2012 ; Besombes, 2016) donne un cadre idéal où affirmer la place centrale du corps du joueur en tant qu'outil de performance. À l'instar du tir à l'arc ou des courses automobiles, il est indispensable pour le joueur de *Mortal Kombat X* de maîtriser ses conduites motrices digitales, bien que médiées par la machine et le programme informatique, pour espérer pouvoir l'emporter sur ses adversaires.

La totalité du corps est donc au cœur de l'activité vidéoludique. Certes, la dimension virtuelle du jeu préserve le pratiquant des dangers et risques corporels d'un combat réel contre un adversaire ou l'environnement : comme nous l'a très justement fait observer RZA, le joueur ne peut, contrairement à la pratique des sports de combat, ressentir l'impact d'un coup porté sur le personnage qu'il incarne. L'enjeu corporel, facteur de risque des activités sportives, est absent du sport électronique. Nous l'avons vu, il existe des traumatismes liés à l'exercice répété du jeu vidéo, mais dans le feu de l'action, le joueur ne prend pas en compte cette donnée. Dans le sport, au contraire, les décisions motrices du gymnaste exécutant un salto ou du plongeur sous-marin évoluant à plusieurs dizaines de mètres de profondeur, affectent directement l'intégrité corporelle (Collard, 1998). Cependant, il serait erroné de ne voir en l'implication corporelle du joueur qu'une version amoindrie de celle du sportif, et dans le jeu *Mortal Kombat* qu'un simulacre (une *mimicry*) d'arts martiaux. Sport et sport électronique sont deux formes distinctes d'engagement du

corps, dont la seconde permet au joueur de vivre des sensations fortes par procuration, avec l'assurance de s'en sortir à moindre frais, tout en épargnant son intégrité physique.

7. Une pertinence d'un nouveau genre : la pertinence vidéomotrice

Le sport électronique est-il alors une activité de pertinence motrice ? La motricité est-elle à la fois le support et la finalité de la pratique compétitive du jeu vidéo ? Les comportements moteurs des doigts des joueurs peuvent-ils être qualifiés de conduites motrices⁶⁰ ? La question mérite d'être posée et l'enjeu de la réponse est de taille. En effet, le sport s'épuise dans son accomplissement moteur (Parlebas, 1985), signifiant ainsi que la décision motrice est la finalité même des activités physiques. Sans accomplissements moteurs, que reste-t-il du sport ? Supprimons les courses, passes et autres frappes d'un match de football et l'activité disparaît. C'est bien dans la réalisation de gestes techniques des pratiquants que le sport trouve sa raison d'être. Pour Bordes, Collard & Dugas (2007), le jeu vidéo est « le monde de la ludomotricité virtuelle ». À l'instar de la thèse de Peter sur la motricité virtuelle (2007b) qui propose une classification des jeux vidéo selon les interactions motrices virtuelles des personnages, les auteurs fixent leur analyse sur les animations qui font sens à l'écran et voient de ce fait le joueur comme un marionnettiste qui anime une poupée dénuée d'émotions et de sensations. Les travaux de Peter soulignent quant à eux à juste titre que jouer aux jeux vidéo constitue un type spécifique de communication médiatisée Homme/Machine, servant surtout à simuler des actions physiques réelles risquées : le pratiquant de jeu vidéo peut alors se confronter à une incertitude informationnelle élevée dans l'univers virtuel. Nous partageons bien évidemment ces points de vue, mais il nous semble percevoir comme une insuffisance, un manque qui ne nous satisfait pas tout à fait. Il est évident que la dextérité des joueurs n'est pas un critère suffisant pour que la pertinence de l'activité vidéoludique soit qualifiée de

⁶⁰ Parlebas définit la conduite motrice comme « l'organisation signifiante du comportement moteur ». Il ajoute qu'elle « est le comportement moteur en tant qu'il est porteur de signification » (Parlebas, 1999a, p. 74).

motrice. Il suffit de prendre comme exemple les musiciens dont la pratique repose sur leur habileté à jouer d'un instrument. Dans ce cas-là, la motricité est le support d'une finalité non pas motrice, mais bien artistique. Mais imaginons une compétition de vitesse opposant des musiciens sur leur guitare. Serait déclaré vainqueur celui qui gratterait ses cordes le plus rapidement. De quel type serait alors la pertinence ? Serait-elle encore artistique ? Ou la motricité du guitariste serait-elle la finalité du tournoi ? C'est à ce type de questionnement que nous sommes confrontés avec le cas du jeu vidéo. Si la motricité dans la pratique du jeu vidéo (de loisir) est de pertinence virtuelle (Peter, 2007b), la pratique compétitive de *Mortal Kombat X* et du *VS Fighting* en général, semble quant à elle remettre la motricité au cœur de la pratique. Dans les pratiques sportives, la pertinence motrice peut être mise en lumière par la réglementation des corps et des instruments servant de support à la pratique. Ainsi, les contacts entre deux basketteurs, la taille du ballon de football, les crampons de rugby ou la puissance des moteurs de formule 1 sont strictement codifiés. Pour en avoir le cœur net, il nous faut donc nous tourner vers ce qui fait la logique interne de l'activité, le règlement. Nous y reviendrons plus en détail dans la seconde partie de ce chapitre, mais il nous faut dès à présent souligner que les périphériques de contrôle des pratiquants sont soumis à réglementation afin d'éviter les cas de triche, tout comme le vélo d'un cycliste ou la raquette d'un pongiste. HAZU nous l'explique : *« Il y a différentes possibilités de triche sur un jeu de combat. La première et la plus connue, celle qui est bannie de base sur tous les tournois, tous les règlements, c'est les macros. Donc tu peux par exemple, avoir des manettes ou des sticks modifiables, et sur un bouton tu vas entrer via un petit programme une suite d'enchaînements, une suite de coups qui va faire un enchaînement. Donc tu vas faire l'enchaînement le plus dur de ton perso, tu appuies sur Carré, tu lâches ta manette et ça le fait tout seul. Donc c'est interdit parce que ce n'est pas loyal, ce n'est pas sportif, ce n'est pas dans la compétition. Donc ça, c'est quelque chose de très vite banni dans tous les jeux de combat. »* Voici les prescriptions de certains règlements concernant l'équipement. Les règlements sont rédigés en anglais car issus de l'EVO et de la Major

League Gaming (MLG), deux des tournois internationaux les plus réputés. Pour l'EVO, la consigne est succincte : « *Hardware programmable input entry, rapid-fire, or other hardware assisted mechanisms are strictly forbidden.* » Ce qui signifie que le matériel permettant de modifier les *inputs* ou permettant de les assister est prohibé. Dans le cas de la MLG, le règlement est plus exhaustif. Il y est mentionné : « *Players may not use a Turbo controller, a Button Macro controller or Keyboard/Mouse. Turbo controllers allow Players to press a button that results in their Character performing a set of actions that would normally require the Player to press the same button multiple times. Button Macro controllers allow Players to press a button that results in their Character performing a set of actions that would normally require the Player to press multiple buttons.* » Ces deux cas sont donc des indices de contrôle des corps de la part des organisateurs de compétitions. S'il est nécessaire de codifier l'usage du matériel, c'est qu'il semble que la motricité du joueur exerce un rôle déterminant dans la pratique. Mais peut-on en déduire que le jeu *Mortal Kombat X* est de pertinence motrice à l'instar des autres pratiques sportives ? Il semble que le jeu vidéo compétitif apporte quelque chose de supplémentaire par rapport au sport, à travers l'utilisation des nouvelles technologies et de l'univers virtuel dans lequel a lieu la confrontation. La médiation (au double sens d'intermédiaire et de médium) de l'affrontement par le jeu vidéo semble aller au-delà de ce que propose et permet le sport. Ainsi, la pertinence n'est pas simplement virtuelle, mais elle est peut-être même bien plus que motrice. Nous nous proposons alors de la nommer « vidéomotrice », contraction de vidéoludique et de motrice. Cette notion fait donc à la fois écho à la particularité du jeu vidéo qui se déroule dans un univers virtuel et qui sert de terrain d'affrontement pour les protagonistes, et à la fois écho à l'indispensable nécessité de mettre en place des stratégies motrices sur les périphériques de contrôle pour l'emporter. La pratique du *VS Fighting* est alors située dans un entre-deux, à mi-chemin entre sport et jeu vidéo, entre la pertinence motrice des actions réelles du joueur sur les contrôleurs, et la pertinence vidéoludique des comportements virtuels de l'avatar. Parmi d'autres termes éventuellement possibles tels

que pertinence « motrice virtuelle » ou « motrice vidéoludique » par exemple, le vocable « vidéomotrice » a été préféré car il permet d'éviter les écueils liés à la notion de virtualité qui a tendance à faire oublier que les animations qui se déroulent à l'écran sont contrôlées par un joueur bien réel, et ainsi prendre en compte la totalité de la personne agissante en relation avec le jeu vidéo. Dès lors, le terme pourra s'employer pour qualifier à la fois les caractéristiques objectives de la résolution du jeu vidéo nécessitant une dextérité performante, que nous nommerons « situation vidéomotrice », et à la fois pour désigner les actions des joueurs sur leurs périphériques de contrôle dans ces situations en tant que « conduites vidéomotrices ». Bien que n'exigeant qu'un faible coût énergétique mais un fort coût informationnel, ces jeux se situent au croisement des sports automobiles dans lesquels le sportif contrôle son véhicule à l'aide d'interfaces technologiques (Nascar, F1, ou Moto par exemple) et des sports de « visée » nécessitant des mouvements méticuleux et peu nombreux dont la régularité et parfois le temps est le facteur de pression (fléchettes, tir au pistolet et tir à l'arc principalement). Contrairement donc à l'idée reçue que la pratique du *VS Fighting* est une activité dans laquelle le corps du joueur n'est que très peu, voire pas du tout engagé, l'éloignant de ce fait des pratiques sportives, il apparaît que celui-ci est le support de la pratique et qu'il se doit d'être performant pour que le joueur puisse espérer remporter le gain de la tâche à effectuer.

Quelle serait alors l'activité à laquelle nous pourrions comparer les jeux vidéo de combat ? Souvent assimilé par erreur aux échecs par certains acteurs du milieu, nous avons cru pendant un temps que l'analogie avec les fléchettes ou le billard reflétaient bien mieux la nécessaire motricité des joueurs de *Mortal Kombat*. Après réflexion, il nous semble cependant que ni les échecs, dont la victoire n'exige évidemment pas de compétences motrices, ni les fléchettes ou le billard, qui se jouent au tour par tour et éliminent ainsi toute interaction entre pratiquants (bien qu'encourageant de fines conduites motrices de la part des pratiquants), ne puissent être confondus avec la pratique que nous nous efforçons de décrire depuis le début de notre travail. Selon nous, l'activité qui puisse le mieux rendre

compte de ce qu'est le *VS Fighting* est, à l'instar du billard et des fléchettes, également une pratique à la fois traditionnelle lorsqu'on la retrouve dans les bistrotts et bars parisiens, et à la fois sportive lorsqu'elle est pratiquée en compétition officielle : le *baby-foot* ou football de table comme l'appelle la Fédération française (FFFT)⁶¹. Si le parallèle est étonnant, il mérite des explications dont le tableau 2 présente le résumé. En effet, dans un cas comme dans l'autre, les pratiquants s'affrontent sur un terrain symbolique (un terrain de football miniature pour le *baby-foot*, une arène de combat virtuelle dans le *VS Fighting*) ; dans un cas comme dans l'autre, les deux joueurs s'opposent simultanément et non pas au tour par tour comme aux fléchettes ou au billard par exemple, ce qui favorise les interactions en adversaires ; dans un cas comme dans l'autre, les joueurs ne privilégient pas le décodage des comportements corporels de leurs adversaires comme au basket-ball par exemple (bien que cela puisse être par moment pris en compte au *baby-foot* lorsque un joueur en simple se déplace des barres arrière aux barres avant), mais détectent et prennent compte des informations qu'ils jugent pertinentes sur le prolongement symbolique du corps de leur adversaire (les barres sur lesquelles sont accrochés les footballeurs au *baby-foot*, le personnage virtuel ou avatar dans le *VS Fighting*) ; et enfin dans un cas comme dans l'autre, les personnages symboliques (*baby-foot*) et virtuels (*VS Fighting*) sont contrôlés par les actions réelles du joueur (sur les manettes des barres au *baby-foot*, et sur la manette de la console dans le *VS Fighting*) et sa capacité à les maîtriser grâce à sa dextérité va influencer les réactions de l'adversaire.

⁶¹ Fédération Française de Football de table. (n.d.). *Fédération Française de Football de table*. [Consulté le 06/05/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.francebabyfoot.com/>.

	VS FIGHTING	BABY FOOT	ÉCHECS	FLÉCHETTES	BASKETBALL
TEMPORALITÉ	SIMULTANÉE	SIMULTANÉE	TOUR PAR TOUR	TOUR PAR TOUR	SIMULTANÉE
TERRAIN	VIRTUEL SYMBOLIQUE	TABLE SYMBOLIQUE	ÉCHIQUIER SYMBOLIQUE	CIBLE SYMBOLIQUE	TERRAIN RÉEL
DÉCODAGE	AVATAR	BARRES (+ JOUEUR)	PIÈCES	AUCUN	JOUEUR
PERTINENCE	VIDÉOMOTRICE	MOTRICE	COMBINATOIRE	MOTRICE	MOTRICE

Tableau 2. Comparaison entre *VS Fighting*, *baby-foot*, échecs, fléchettes et basket-ball en fonction de la temporalité sportive, du terrain d'affrontement, du décodage nécessaire et de la pertinence de l'activité. La pratique des jeux vidéo de combat partage de nombreuses similitudes avec celle du baby-foot, tandis qu'elle s'éloigne du basketball en raison du décodage, des fléchettes en raison de la temporalité, et des échecs en raison de la pertinence.

8. Essai de typologie : jeux vidéo « non moteurs » et « moteurs »

Il serait cependant erroné de croire que tous les jeux vidéo engagent le corps et la motricité du joueur de manière identique. Si le *VS Fighting* nécessite la mise en place de conduites vidéomotrices, ce n'est pas le cas de toutes les œuvres vidéoludiques. Dès lors, en fonction de la finalité de l'engagement moteur du joueur, nous nous proposons de distinguer schématiquement deux catégories comme présentées dans la figure 11.

D'un côté, les jeux vidéo que nous nommerons « non moteurs », dont la résolution ne nécessite pas de la part du joueur de développer des compétences motrices optimisées. Ces jeux ne font pas appel à la maîtrise corporelle ou digitale du pratiquant et n'exigent pas de lui qu'il soit habile avec les contrôleurs de jeu. La motricité n'est donc pas déterminante dans la réalisation de la tâche à accomplir. C'est le cas par exemple de nombreux jeux vidéo adaptés de jeux de plateau ou de cartes déjà existants, comme les échecs, le solitaire ou le tarot « virtuels » ; mais également de jeux vidéo de logique ou de réflexion comme *Candy Crush*, de jeux de stratégie au tour par tour comme *Civilisations*, de jeux de simulations de

vie comme *Les Sims*, de jeux de cartes à collectionner comme *Hearthstone*, ou de jeux d'aventure, d'observation et de recherche en *point-and-click* comme *Monkey Island*. Ces jeux vidéo « non moteurs » se rapprochent alors bien plus de la pratique réelle des échecs, du bridge ou de jeux de plateau tels que les petits chevaux, dans lesquels la performance motrice du joueur n'est aucunement déterminante.

De l'autre, se trouvent les jeux vidéo que nous nommerons « moteurs », dont la résolution nécessite au contraire la mise en place d'une motricité performante de la part du joueur. Sa dextérité sur les contrôleurs de jeu va alors grandement influencer le gain ou la perte de la partie. Une majorité de jeux vidéo, malgré des thématiques extrêmement variées, repose sur la faculté du joueur à réaliser des actions précises et rythmées sur les touches du clavier, de la souris ou de la manette. Que ce soient *Tetris*, *Pong*, *Pac Man*, *Mario*, *Mortal Kombat*, *Counter-Strike* ou bien encore *FIFA*, ces jeux vidéo ont en commun d'exiger du joueur qu'il soit concentré, vigilant et réactif, et qu'il développe des conduites vidéomotrices extrêmement fines et des réflexes précis pour pouvoir espérer l'emporter sur le programme informatique ou sur un autre adversaire réel. Ce type de jeux vidéo « moteurs » semble alors être comparable à certaines activités physiques et sportives comme le tir à l'arc, le billard ou les fléchettes, qui, bien que ne demandant qu'une dépense énergétique limitée, nécessitent cependant une adresse et une performance motrice acquise par un entraînement régulier. Cette « mise en jeu » du corps semble encore plus évidente avec les consoles à détection de mouvement les plus récentes comme la *Wii* de Nintendo, la *Kinect* de Microsoft ou la *Move* de Sony, avec lesquelles le corps du joueur devient manette, les personnages virtuels à l'écran reproduisant instantanément les mouvements et déplacements corporels du joueur, à l'instar d'une ombre humaine se reflétant sur le sol (Bordes, Collard & Dugas, 2007). Selon les jeux, le joueur mime alors les mouvements qu'un boxeur ou qu'un joueur de bowling fait dans la réalité. Finalement, dans les jeux vidéo « moteurs », ce n'est pas tant le corps que l'efficacité motrice du joueur qui est le support de la pratique.

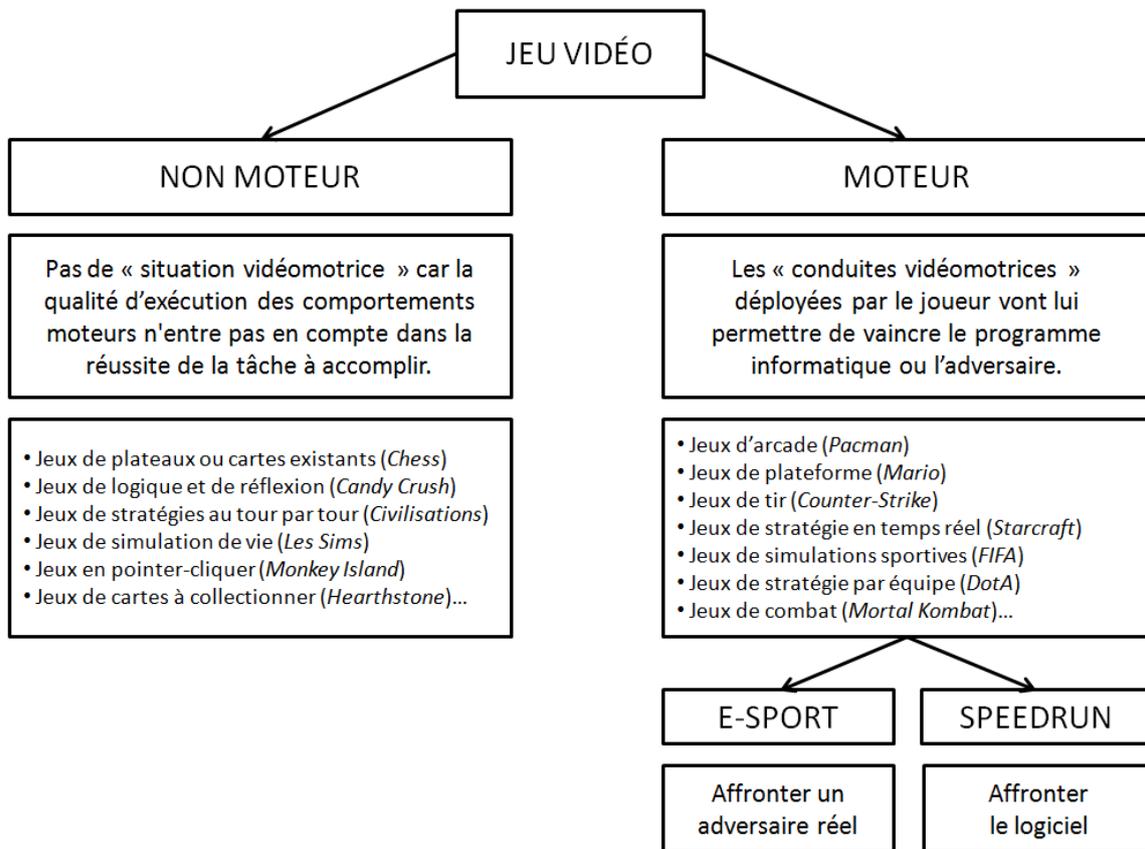


Figure 11. Classification des jeux vidéo selon la présence ou l'absence de pertinence vidéomotrice. D'un côté, les jeux vidéo « non moteurs » ne nécessitent pas que les pratiquants développent de compétences motrices sur les périphériques de contrôle. De l'autre, les jeux vidéo « moteurs » exigent du joueur la mise en place de conduites vidéomotrices performantes.

Si la grande majorité des jeux pratiqués en compétition, les disciplines e-sportives, sont des jeux vidéo « moteurs », il existe des exceptions comme les jeux de cartes à collectionner tels que *Hearthstone* qui connaît un réel succès en compétition. La pertinence vidéomotrice du jeu ne semble donc pas être un critère distinctif du sport électronique, bien que les titres pratiqués de manière compétitive en soit majoritairement pourvus. Mais l'inverse est également vrai : si une majorité de jeux vidéo « moteurs » sont pratiqués en compétition, de très nombreux jeux de pertinence vidéomotrice n'existent pas en tant que discipline e-sportive, comme les jeux de plateforme par exemple. Cependant, les compétences motrices et les réflexes que nécessitent les jeux vidéo « moteurs » qui ne sont

pas pratiqués en compétition e-sportive sont mis en avant lors d'une autre forme de pratique dénommée « *speedrunning* », consistant à terminer un jeu vidéo le plus rapidement possible. Confrontés au logiciel (raison pour laquelle ils ne sont pas des disciplines e-sportives) dont ils connaissent toutes les caractéristiques, les joueurs, à force de répétition, mémorisent chaque piège et comportement virtuel des ennemis gérés par l'IA (Intelligence Artificielle), et finissent par connaître le jeu littéralement sur le « bout des doigts ». Tout comme le gymnaste évolue dans un environnement dont l'imprévu est absent et pré-programmé de ce fait des comportements moteurs automatisés, le *speedrunner* se déplace dans un univers virtuel dénué d'incertitude et automatise à son tour des conduites vidéomotrices contrôlant les actions virtuelles de son avatar. C'est ainsi que les meilleures performances sont enregistrées et visibles sur des plateformes de rediffusion, tandis que les records de chaque jeu sont répertoriés sur des sites Internet spécialisés.

Nous voyons donc se dessiner à la vue de cette première partie, le lien étroit qui unit le jeu *Mortal Kombat X* et les pratiques motrices. Allant à l'encontre des idées reçues, il s'avère que le *VS Fighting*, par l'intermédiaire des notions « d'exécution » et de « *mindgame* » met en jeu la totalité du corps du pratiquant. La notion de « conduite vidéomotrice » prend en compte le joueur lorsque celui-ci mobilise son corps au travers de ressources physiques, cognitives ou interactionnelles en utilisant son périphérique de contrôle. Les « techniques du corps » que développent les joueurs sont soumises à des contraintes liées au temps (rapidité d'exécution des *inputs*), aux objets (type de contrôleur) et aux interactions avec l'adversaire (réactivité et réflexes). Chaque action réalisée par le joueur est donc dépendante d'une intention et d'un sens, qui se traduit par les comportements virtuels de son avatar. La pratique du *VS Fighting* prend donc appui sur des « tactiques du corps » (Parlebas, 1999b) liées à leur contexte d'appartenance. Ce contexte est celui de la pratique compétitive du jeu vidéo, et il convient donc dès à présent, d'analyser l'organisation du système compétitif du sport électronique.

Chapitre 4 : L'organisation du système compétitif e-sportif

Le deuxième critère définissant une activité sportive est son organisation en compétition(s) motrice(s) (Parlebas, 1999a), c'est-à-dire en « situation objective d'affrontement au cours de laquelle plusieurs individus accomplissent une tâche motrice soumise impérativement à des règles » (Parlebas, 1999a, p. 72). Les formes de compétitions peuvent être institutionnalisées ou non, et très riches en possibles (tous contre un, chacun pour soi, ou plusieurs équipes les unes contre les autres). Mais elles ont cependant pour point commun de correspondre à un ensemble de conditions objectives et clairement définissables dépassant le seul sentiment d'émulation que les joueurs peuvent ressentir.

Le concept de « compétition » n'est pas récent dans l'univers vidéoludique. Des tout premiers jeux commercialisés dans les années 1970 aux titres les plus récents de ces dernières années, chaque génération de jeu vidéo a vu ses pratiquants tenter de déterminer les meilleurs d'entre eux au moyen de tournois ou de comparaison par scores interposés. Cependant, à chaque époque correspond sa manière d'organiser les affrontements compétitifs, notamment en fonction des avancées technologiques. Tout comme les jeux Olympiques de la Grèce Antique sont bien différents des Jeux Olympiques modernes, les compétitions vidéoludiques d'antan ne ressemblent guère à celles d'aujourd'hui.

1. La « pré-histoire » du sport électronique (1972-1996)

Dès ses balbutiements dans les laboratoires du *Massachusetts Institute of Technology* et la création par trois étudiants de *SpaceWar* en 1962, le jeu vidéo offre aux joueurs la possibilité de se confronter entre eux par le biais d'un programme informatique. Historiquement, les premières traces de rencontres compétitives entre joueurs remontent à

octobre 1972 et aux *Intergalactic SpaceWar Olympics*⁶² qui se sont déroulés à l'*Artificial Intelligence Lab* de l'Université de Stanford. Le magazine *Rolling Stone* (1972, n°123) en relate l'événement. Pour la première fois de l'histoire, une vingtaine d'étudiants-chercheurs se sont affrontés par l'intermédiaire d'un jeu vidéo lors de deux compétitions, en vue de remporter un abonnement d'un an au magazine *Rolling Stone* : un tournoi en « chacun pour soi » sur des parties à cinq joueurs simultanément ; et un tournoi par équipes de deux joueurs. À cette période, le jeu vidéo connaît un succès phénoménal, notamment grâce à la sortie quelques mois plus tôt du jeu *Pong*, dont la borne d'arcade envahit littéralement les centres commerciaux des États-Unis. Jusqu'au début des années 1980, d'autres compétitions, organisées par le développeur Atari notamment, voient épisodiquement le jour sur des jeux tels que *Space Invaders* (1980) ou *Pac Man* (1982), et réunissent plusieurs milliers de participants. Le *National Space Invaders Championship*⁶³ de 1980 a ainsi rassemblé plus de dix mille compétiteurs provenant de tous les États-Unis afin de s'affronter sur le jeu d'arcade de tir spatial en *scrolling* vertical, en faisant l'un des premiers et plus influents événements de l'histoire du jeu vidéo compétitif. Cependant, d'autres tournois à travers le monde furent organisés par différents développeurs et éditeurs de jeux, comme le *All Japan TV Game Championship Tournaments* sponsorisé par Sega au Japon en 1974.

Parallèlement à ces premières compétitions, avec les jeux sur bornes d'arcade apparaît le principe du *highscore*. Le joueur affronte alors les autres adversaires de manière différée (asynchrone), en tentant de réaliser le meilleur score possible. Les performances enregistrées dans le programme informatique servent alors de valeur de référence aux prochains joueurs qui tenteront de les défier. Le premier jeu vidéo à proposer l'enregistrement du score est le jeu de tir militaire sous-marin *Sea Wolf* en 1976, édité et

⁶² Stewart Brand. (7 décembre 1972). *Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among Computer Bums*. Disponible à l'adresse http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

⁶³ Keith Smith. (9 avril 2013). *Early Video Game Tournaments and Players*. Disponible à l'adresse <http://allincolorforaquarter.blogspot.fr/2013/04/early-video-game-tournaments-and-players.html>.

développé par Midway Games. Puis en 1979, c'est le *Shoot'em Up* de l'éditeur Atari dénommé *Asteroids* qui offre le premier la possibilité de personnaliser le *highscore* à l'aide de trois initiales. Dès lors, de nombreux magazines de presse vidéoludique se sont mis à publier régulièrement de longues listes de *highscores* comprenant à la fois le titre du jeu, le nom du joueur, le score et le lieu de sa réalisation, permettant ainsi aux joueurs de comparer leurs performances à travers le pays. La plupart de ces magazines demandaient aux joueurs de se photographier devant la borne d'arcade affichant le score réalisé afin d'officialiser le record. Le nord-américain Billy Mitchell est incontestablement l'une des figures emblématiques de cette époque dont le film documentaire de 2007 *The King of Kong* retrace le parcours. Il est le premier à avoir obtenu un score parfait sur *Pac Man* et détient de nombreux records sur les jeux *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr*, *Burger Time* et *Centipede*. Cette première décennie (1972-1982), communément appelée « l'âge d'or de l'arcade » fait finalement passer le jeu vidéo d'un loisir marginal réservé à des universitaires initiés à un véritable phénomène culturel de masse.

Les années qui suivent sont marquées par la faillite de l'industrie vidéoludique et le désintérêt du public pour les jeux vidéo, en raison d'un trop grand nombre de productions identiques et d'une expérience de jeu inadaptée aux consoles de salon (Triclot, 2011). Cependant, en 1983, l'apparition de *Mario Bros* sur les consoles de salon réinvente l'expérience vidéoludique et relance l'économie du marché du jeu vidéo et la production de nouveaux titres. Le début des années 1990 est alors marqué par la suprématie de Nintendo. Voguant sur son succès, la firme japonaise organise dans vingt-neuf villes à travers les États-Unis, les *Nintendo World Championships* en 1990, puis la *Nintendo PowerFest*⁶⁴ en 1994, avec des finales à Hollywood. Lors de ces événements amateurs, les compétiteurs, répartis par classes d'âges (-11 ans, 12-17 ans, +18 ans), s'affrontent pendant un temps limité sur trois des jeux de la firme, dont on additionne les résultats. Les vainqueurs

⁶⁴ Wikipédia. (24 mai 2016). *Nintendo PowerFest '94*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_PowerFest_'94.

remportent alors des cartouches en argent des jeux en question, lots particulièrement prestigieux à l'époque, distinguant l'élite des autres joueurs. De nombreux autres événements compétitifs sur console ont lieu durant cette période. Cependant, la grande majorité des titres sur lesquels se déroulent les compétitions sont des jeux solo. C'est-à-dire qu'il n'y a pas d'affrontements entre joueurs dans le jeu à proprement parler, mais des comparaisons de scores entre les différents compétiteurs. Ces formes de confrontations sont l'équivalent des compétitions sportives d'activités psychomotrices telles que les lancers en athlétisme ou les agrès en gymnastique durant lesquelles les athlètes et gymnastes se succèdent un à un afin d'exécuter leur performance. Ce format est d'ailleurs finalement exporté à la télévision américaine lors du programme *Starcade*⁶⁵, diffusé de 1982 à 1984 sur la chaîne câblée WTBS (*Warner Turner Broadcasting System*). Chaque semaine, deux téléspectateurs désireux de participer, sont sélectionnés pour s'affronter sur différents jeux d'arcade au cours de trois manches. Les joueurs additionnent leurs scores au cours des différentes parties et le vainqueur est celui qui détient le score total le plus élevé.

2. La structuration du sport électronique (1997-2007)

Avec l'apparition d'Internet et le développement des connexions personnelles, la fin des années 1990 marque un tournant dans le jeu vidéo compétitif. Le jeu en réseau permet au pratiquant d'affronter, à n'importe quel moment, des adversaires situés à des milliers de kilomètres et popularise ainsi la compétition entre joueurs. Cependant, l'émergence de l'e-sport tel que nous le connaissons aujourd'hui est indissociable d'une poignée de titres qui ont permis sa popularisation puis sa massification. Il y a tout d'abord aux États-Unis les jeux de tir à la première personne (FPS) tels que *Doom*, *Quake* et le plus célèbre, *Counter-Strike*, tandis qu'en Corée du Sud, ce sont les jeux de stratégie en temps réel (RTS) comme *Warcraft* et *Starcraft-Broodwar* qui ont marqué l'essor du phénomène

⁶⁵ JM Production. (2016). *Starcade tv*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.starcade.tv/starcade/one.asp>.

compétitif vidéoludique. Ainsi, dès 1993, des joueurs commencent à s'affronter en connexion MODEM-MODEM sur *Doom*, mais la faiblesse des infrastructures de télécommunication de l'époque ne permet qu'aux joueurs disposant d'une connexion supérieure à la moyenne de se confronter. En juin 1997, sous l'impulsion de Microsoft, est organisée sur le jeu *Quake* ce qui est considéré par les acteurs du milieu du jeu vidéo compétitif comme la première compétition e-sportive de tous les temps, le tournoi *Red Annihilation*⁶⁶. Le vainqueur, Dennis « Tresh » Fong remporte la Ferrari 328 GTS cabriolet du développeur du jeu John Carmack, et devient l'une des premières icônes de l'e-sport. Quelques mois plus tard, en octobre 1997, sous l'impulsion d'Angel Munoz, l'une des structures fondatrices du sport électronique est créée aux États-Unis, la *Cyberathlete Professional League*⁶⁷ (CPL). Lors de son premier événement sur *Quake* dénommé « The FRAG » (*Foremost Roundup of Advanced Gamers*), elle réunit environ 300 participants et marque le début d'une nouvelle ère pour l'e-sport. C'est également la même année qu'en Allemagne est fondée l'ancêtre de ce qui deviendra trois ans plus tard l'*Electronic Sports League* (ESL) sous l'impulsion de Turtle Entertainment, afin d'organiser et de structurer les compétitions majeures opposant les meilleurs joueurs d'Europe.

Parallèlement, un autre pays se démarque comme un acteur majeur et international du sport électronique. En effet, c'est en Corée du sud que le terme prend une toute nouvelle ampleur. Le jeu vidéo pratiqué en compétition prend racine dans la culture même du pays, à la suite de décisions gouvernementales d'orienter la société sud-coréenne à la fin des années 1980 dans le développement des technologies de télécommunication comme Internet. Disposant des infrastructures nécessaires et idéales pour l'émergence de nouveaux contenus numériques, les cybercafés peu coûteux (ou *PC Bangs*) dans lesquels de nombreux adolescents coréens peuvent jouer se multiplient et démocratisent très

⁶⁶ Wikipédia. (24 mai 2016). *Red Annihilation*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Annihilation.

⁶⁷ Cyberathlete Professional League. (2016). *About CPL*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://thecpl.com/about-cpl/>.

rapidement le sport électronique. En octobre 2000, la Corée du Sud, à l'initiative du gouvernement et de la société Samsung, inaugure alors les premiers *World Cyber Games*⁶⁸ (WCG) à Séoul, présentés comme les « Jeux Olympiques du jeu vidéo ». Jusqu'à leur disparition en 2014, les WCG se sont imposés comme l'un des circuits majeurs du sport électronique, réunissant chaque année, en équipe ou en individuel, les joueurs de près de 80 nations (17 lors de la première édition) dans différentes disciplines (*Starcraft, Counter-Strike, FIFA, Age of Empires, Unreal Tournament, Guitar Hero, Trackmania...*).

De son côté, la France joue également un rôle non négligeable dans le développement de l'e-sport. En effet, dès juillet 2003, la Coupe du monde des jeux vidéo⁶⁹, pour *Electronic Sport World Cup* (ESWC), depuis renommée *Electronic Sport World Convention*, s'impose directement comme l'un des circuits e-sportifs majeurs à travers le monde, en raison d'une organisation professionnelle et d'une mise en scène spectaculaire. Les événements se déroulent selon les années au Futuroscope de Poitiers, au Carrousel du Louvre, au Palais Omnisport de Paris Bercy, à Disneyland Paris ou au Zénith de Paris, et attire les meilleurs joueurs du monde et des centaines de milliers de spectateurs, notamment lors des finales internationales se tenant chaque année en octobre lors de la *Paris Games Week* sur des jeux tels que *Call of Duty, Counter-Strike, Trackmania* et bien d'autres.

Les années 2000 voient une progression constante du nombre de compétitions et de joueurs actifs, passant de moins d'une dizaine de tournois organisés par an en 1998 à plus de 800 en 2010⁷⁰, et auxquels ont participé près de 2800 joueurs, comme le montrent les figures 12 et 13. En juillet 2002, le plus important tournoi annuel de jeux vidéo de combat,

⁶⁸ World Cyber Games. (n.d.). *World Cyber Games*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://worldcybergames.com/>.

⁶⁹ Oxent. (n.d.). *À propos de l'ESWC*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.eswc.com/fr/page/about>.

⁷⁰ E-Sports Earnings. (2016). *E-Sports Earnings*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.esportsearnings.com>.

l'*Evolution Championship Series*⁷¹ (EVO) s'installe à Las Vegas, et voit rapidement des joueurs du monde entier s'y rencontrer sur de très nombreux titres de *VS Fighting*. La même année, la *Major League Gaming*⁷² (MLG) est fondée à New York et organise exclusivement des tournois sur console à travers tous les États-Unis et le Canada sur des titres tels que *Halo* ou *Super Smash Bros*. En mars 2003, la première ligue professionnelle de *Starcraft-Broodwar* voit le jour en Corée du Sud, sous le nom d'OSL pour *OnGameNet Star League*. En janvier 2005 sont créés les *World E-sport Games* (WEG) qui se déroulent alternativement en Corée du Sud et en Chine, et attirent année après année les meilleurs joueurs occidentaux de *Counter Strike* et *Warcraft*. En juin 2006, l'ESL annonce la mise en place de ses premières compétitions internationales, les *Intel Extreme Master*⁷³ (IEM), tandis que la même année aux États-Unis, la MLG augmente son capital de 35 millions de dollars, et qu'en France, l'ESWC met en place son événement-phare à Paris Bercy, puisque c'est la première fois qu'un événement e-sportif prend place dans un haut lieu du spectacle.

⁷¹ EVO & Shoryuken. (2016). *EVO Championship Series*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://evo.shoryuken.com/>.

⁷² Major League Gaming. (2016). *MLG*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.majorleaguegaming.com/>.

⁷³ Intel Extreme Masters. (2016). *Intel Extreme Masters*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://fr.intelxtrememasters.com/>.

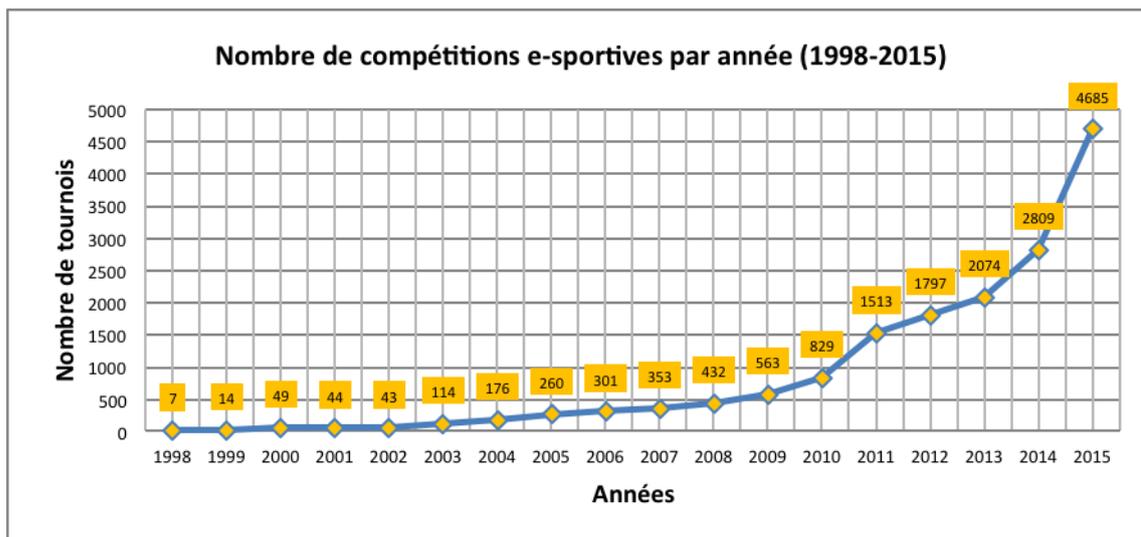


Figure 12. Nombre de compétitions e-sportives au cours du temps (1998-2015). Le nombre de compétitions e-sportives à travers le monde a graduellement augmenté au cours du temps. Cependant, depuis 2010, la progression s'est considérablement accélérée pour passer de 829 tournois à plus de 4600 en 2015. (Données compilées et traitées depuis la source : esportsearnings.com).

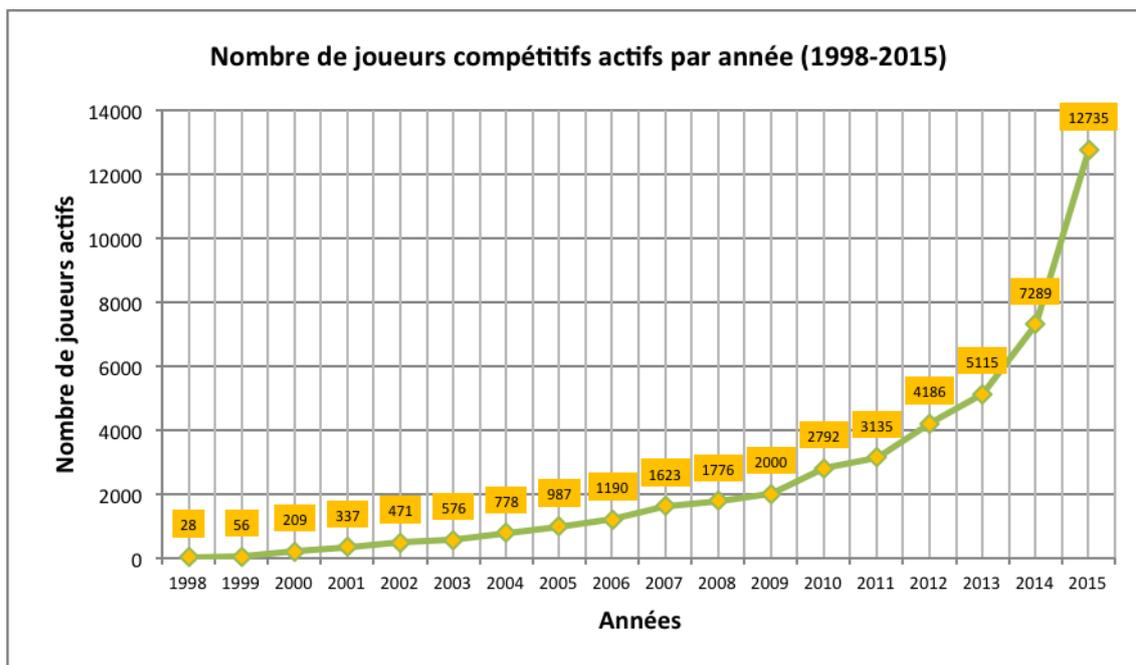


Figure 13. Nombre de joueurs compétitifs actifs par année et ayant remporté des gains financiers (1998-2015). Le nombre de joueurs pratiquant le jeu vidéo en compétition n'a pas cessé d'augmenter depuis 1998 et suit la constante hausse du nombre de tournois proposés. (Données compilées et traitées depuis la source : esportsearnings.com).

3. La récession du sport électronique (2008-2009)

Malgré une dizaine d'années de croissance, de structuration et de professionnalisation (1997-2007), le milieu de l'e-sport est cependant très fragile et subit de plein fouet la crise financière de 2008. De nombreuses structures ne peuvent alors plus autant investir financièrement dans l'organisation d'événements compétitifs suite aux retraits de sponsors historiques (Intel, AMD, Nvidia ou Samsung par exemple), et s'endettent parfois rapidement ou font faillite. C'est ainsi qu'en mai 2008, la CPL disparaît officiellement après avoir déjà grandement entaché sa crédibilité l'année précédente, n'ayant pas été en mesure de respecter ses engagements concernant les dotations financières allouées aux vainqueurs. En novembre 2008, ce sont les *Championship Gaming Series* qui s'arrêtent par manque d'intérêt du public et des compétiteurs. L'année suivante, en janvier 2009, la société derrière la structure professionnelle *Meet Your Makers* (MYM) fait faillite tandis qu'en mars 2009, la société-mère de l'ESWC (Games-Services, anciennement Ligarena) qui, n'ayant pas réussi à sécuriser suffisamment de capitaux après que son principal sponsor ait arrêté de la subventionner, stoppe toutes ses opérations. Au cours de cette année, le nombre d'événements organisés, toutes compétitions et disciplines confondues, même s'il n'a pas régressé, a vu ses dotations financières considérablement chuter, comme le montre la figure 14.

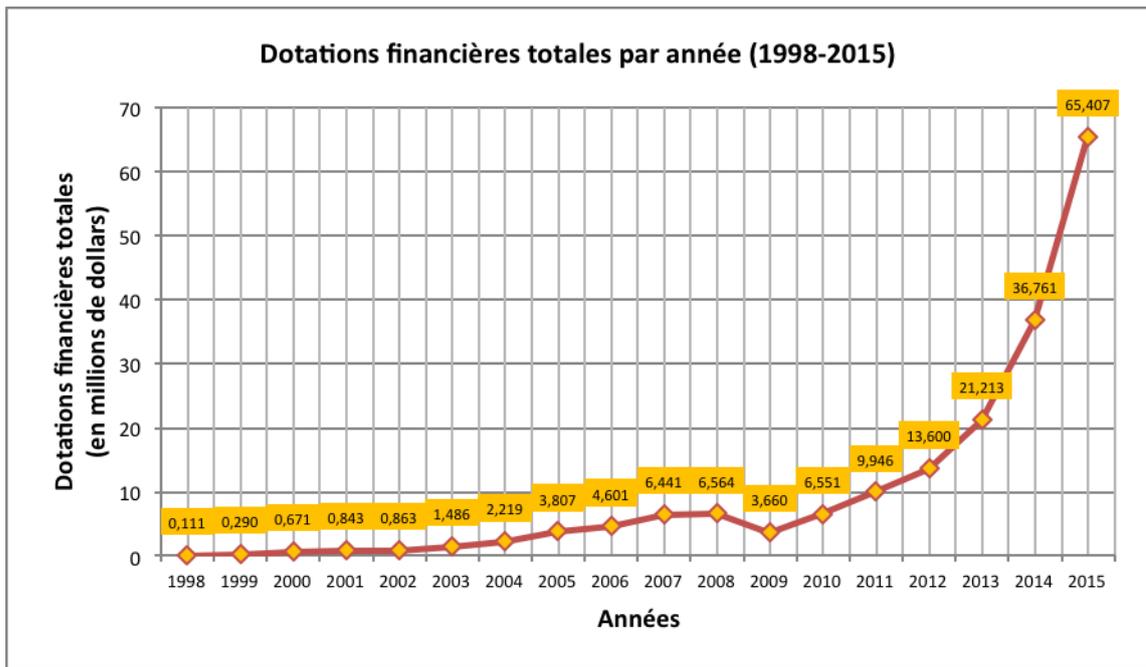


Figure 14. Dotations financières des compétitions e-sportives (1998-2015). Le graphique montre une augmentation des dotations financières à partir du début des années 2000 avant une stagnation en 2008 puis une forte récession en 2009. La croissance a repris dès 2010 pour s'accélérer fortement jusqu'à aujourd'hui. (Données compilées et traitées depuis la source : esportsearnings.com).

Afin de tenter d'endiguer cette crise, les différentes nations du sport électronique à travers le monde sont invitées, à l'initiative de la Corée du Sud, à rejoindre l'*International eSports Federation*⁷⁴ (IeSF), fondée en août 2008, comme organisation parente pour toutes les associations nationales e-sportives. La fédération internationale met en place dès 2009 des championnats du monde annuels à l'attention des nations affiliées, tout d'abord intitulés *IeSF Challenge*, puis *IeSF Grand Final* et dès l'année suivante *IeSF World Championship*, avant de prendre le nom d'*E-Sports World Championship* depuis 2014. Des neuf pays fondateurs initiaux, l'IeSF atteint 45 nations représentées en 2016 (19 européennes, 18 asiatiques, 4 africaines, 2 américaines et 2 océaniques).

⁷⁴ International E-Sports Federation. (2009). *IeSF*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://iesf.com/>.

4. La mondialisation du sport électronique (2010-2016)

Depuis 2010, le milieu de l'e-sport a su considérablement se relever de ces deux précédentes années difficiles. Les structures optent pour des stratégies financières moins agressives, permettant une stabilisation et une pérennisation des événements déjà existants. Parallèlement, de nouveaux circuits compétitifs s'ajoutent aux précédents, notamment avec la sortie de la suite d'un jeu historiquement lié à l'e-sport, *Starcraft II*, développé et édité par Activision Blizzard. C'est ainsi que depuis août 2010 en Corée du Sud, GOM TV a créé la plus importante Ligue sur le jeu, la *Global Starcraft II League* (GSL), ou qu'est apparue en février 2011 aux États-Unis la *North American Star League* (NASL), témoignant d'une structuration de plus en plus importante du milieu e-sportif au niveau mondial.

L'année 2011 va alors marquer un tournant dans l'essor que connaît le jeu vidéo compétitif et radicalement modifier le paysage e-sportif tel que nous le connaissons jusqu'à présent, avec d'un côté l'ajout aux IEM du jeu gratuit le plus populaire depuis deux ans *League of Legends* (LoL), et de l'autre la mise en place par Valve d'un tournoi pour son tout nouveau jeu *Defense of the Ancients 2* (DotA 2). La particularité de ces deux jeux est l'implication directe des éditeurs dans l'organisation des événements compétitifs et dans la rémunération des vainqueurs. C'est ainsi que le tournoi *The International 2011* de DotA 2 est le premier à dépasser la barre symbolique du million de dollars de gains pour l'équipe victorieuse, et que cinq ans plus tard, il en offre plus de 20 millions. L'année suivante, c'est au tour de LoL de se faire remarquer en salariant pour la première fois les joueurs participants à son circuit majeur professionnel, l'éditeur Riot Games ayant bien compris que le succès de son jeu repose en grande partie sur les performances des joueurs dont il retransmet les matchs. Ces deux exemples sont suivis par d'autres éditeurs qui jusque là déléguaient les événements compétitifs de leurs jeux à des structures spécialisées dans l'événementiel e-sportif, et c'est ainsi qu'Activision Blizzard décide de créer en 2012 les *World Championship Series* (WCS) de *Starcraft II* puis de *Hearthstone*, tandis que dans le

monde du *VS Fighting*, Capcom fonde la *Capcom Cup* en 2013, compétition majeure de *Street Fighter*. Enfin dernièrement, en avril 2016, la Grande-Bretagne annonce la mise en place des *International eGames* (IEG) lors des années de chaque Olympiades d'été, tandis que la Chine, par l'intermédiaire de la société Alibaba Group et sa filiale Alisports dévoile en août 2016 les premiers détails d'un prochain circuit international de compétitions sur les jeux *CS: GO*, *Hearthstone*, *DotA 2* et *SC II*, dénommé *World Electronic Sports Games* (WESG). Ce début de décennie voit donc véritablement s'accélérer le processus de professionnalisation dans l'organisation des compétitions à travers le monde, les moyens financiers et techniques déployés se rapprochant de plus en plus des standards actuels des spectacles sportifs « traditionnels » télévisés.

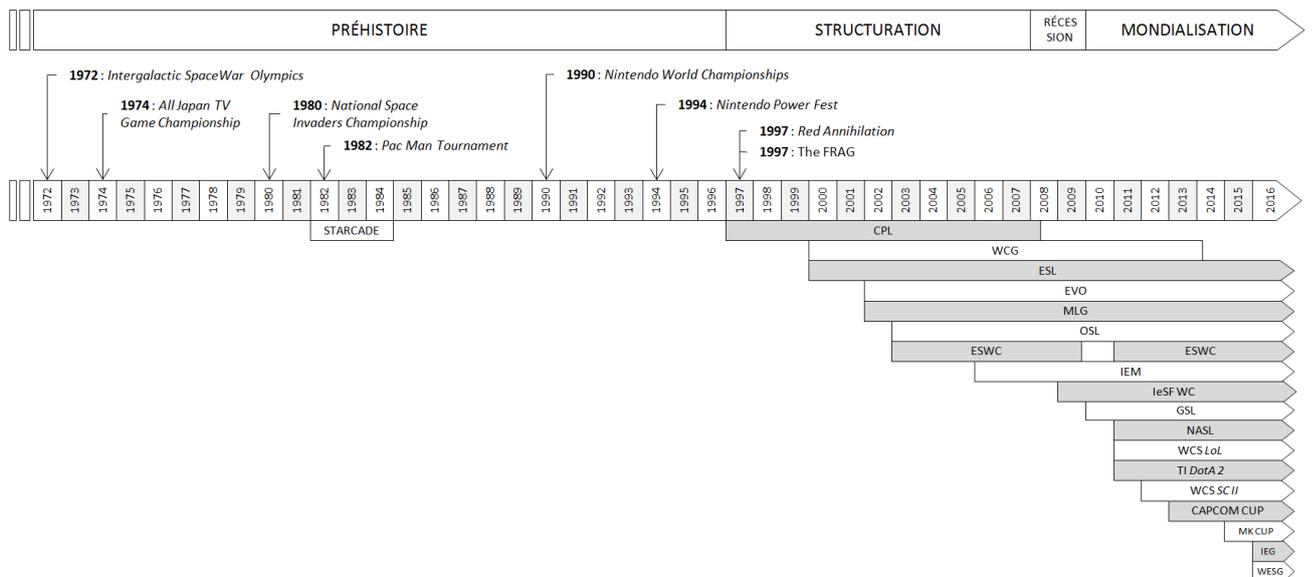


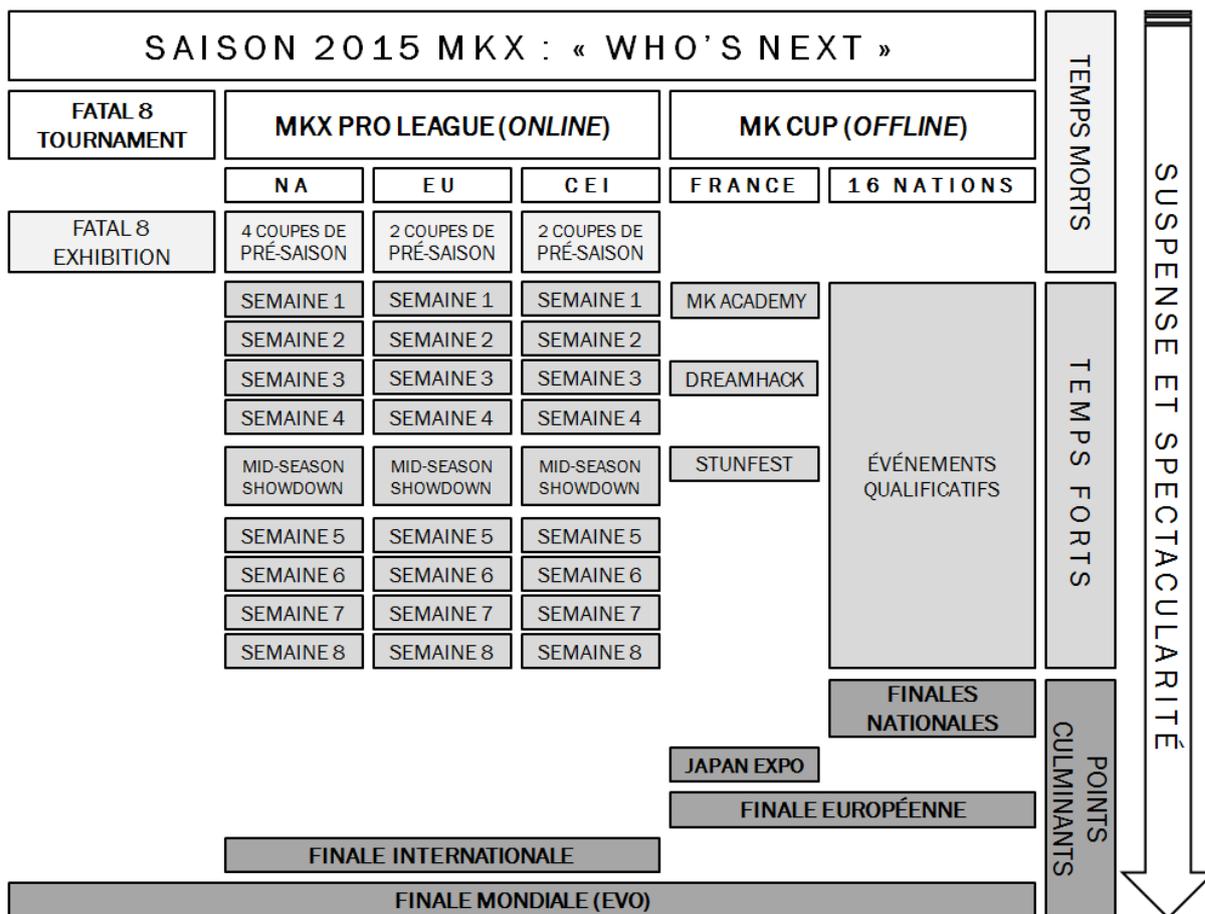
Figure 15. Chronologie du développement des événements et circuits compétitifs majeurs du sport électronique. Si durant la première période, les événements compétitifs sont majoritairement ponctuels (en haut de la frise), dès 1997 avec l'apparition d'Internet, les premières ligues e-sportives régulières émergent (en bas de la frise), encourageant la structuration du milieu. À la suite de la crise financière de 2008 voyant la disparition du circuit de la CPL, l'e-sport entre dans une période de propagation au niveau mondial avec la création de nombreux nouveaux championnats à partir de 2010.

Après cette présentation diachronique de l'évolution des compétitions de jeu vidéo à travers le monde, des premiers balbutiements réservés à de rares initiés aux événements internationaux réunissant aujourd'hui des milliers de joueurs professionnels, focalisons notre analyse sur l'organisation de la toute première saison compétitive du jeu *Mortal Kombat X*. Nous nous appuyerons dans cette partie sur nos observations de terrain et des extraits d'entretiens pour étudier la répartition des tournois au cours de l'année.

5. La saison e-sportive 2015 de *Mortal Kombat X*

Aujourd'hui, la mise en place d'un calendrier spécifique pour chaque discipline du jeu vidéo compétitif et du *VS fighting* répartit les compétitions tout au long de l'année et rythme les saisons du sport électronique. La périodicité de ces saisons est déterminée par la distribution des nombreux événements e-sportifs à travers les mois, et coïncide généralement avec la mise à jour et le rééquilibrage annuel des règles du programme informatique. Ces cycles réguliers conditionnent les temps « morts » (pré-saison) de l'année et les temps « forts » (événements qualificatifs majeurs), en vue d'engendrer une spectacularité croissante jusqu'à la fin de la saison, le point culminant étant les finales nationales et internationales.

La saison e-sportive 2015 de *Mortal Kombat X* intitulée *Worldwide Competitive Program* et surnommée « Who's Next », s'est déclinée en trois phases de compétitions : un premier tournoi sur invitations dénommé le *Fatal 8 Tournament*, un championnat *online* hebdomadaire appelé la *MKX Pro League Tournament* et la *Mortal Kombat Cup*, ramifiée pour la France en trois manifestations qualificatives distinctes : la *Mortal Kombat Academy*, la *DreamHack* et le *Stunfest*.



NA pour North America, EU pour Europe, CEI pour Communauté des États Indépendants, *Online* pour En Ligne, *Offline* pour Réseau Local.

Figure 16. L'organisation de la saison e-sportive 2015 de *Mortal Kombat X*. La saison est partagée entre tournois en ligne (*online*) et tournois sur place (*offline*) qui déterminent les temps « morts » sans compétitions officielles ou période de tournois de pré-saison, les temps « forts », périodes de championnat (huit journées) et de tournois qualificatifs, et les « points culminants », événements majeurs de la saison, soit les finales nationales et internationales. Cette organisation crée ainsi un suspense et une spectacularité croissante pour le public.

5.1. Le Fatal Eight Tournament

Le *Fatal 8 Tournament* a inauguré l'arrivée de *Mortal Kombat X* dans le domaine du jeu vidéo compétitif. Huit joueurs professionnels internationaux de renommée mondiale sur les précédentes itérations de la licence ont été invités à Burbank (Californie)

le 11 avril 2015 par l'éditeur Warner Bros à combattre pour se partager les 10 000 dollars de dotations financières lors d'un tournoi unique en arbre éliminatoire. Cet événement dénommé « exhibition », a été comme son nom l'indique, bien plus conçu comme une opération de communication publicitaire de la part de l'éditeur, qu'une réelle compétition. Ayant lieu trois jours avant la sortie commerciale du jeu, seuls les huit joueurs invités ont eu accès à cette nouvelle version de *Mortal Kombat* et donc l'occasion de s'entraîner, diminuant de ce fait le caractère méritocratique du tournoi, réservé à une élite choisie par les éditeurs du jeu. L'Américain Dominique « Sonic Fox » McLean a été désigné vainqueur de ce tournoi, empochant de ce fait les 5 000 dollars de dotations financières, et marquant le début du plus important palmarès sur le jeu.

5.2. *La MKX Pro League Tournament*

C'est avec la *MKX Pro League Tournament*, championnat en ligne de l'ESL réservé aux joueurs résidant en Amérique du Nord et en Europe, qu'a vraiment débuté la saison compétitive de *Mortal Kombat X*. La compétition hebdomadaire s'est déroulée sur trois mois entre le 19 avril et le 11 juillet 2015, date de la grande finale internationale qui a eu lieu à Burbank. Ce championnat ouvert au public, découpé en trois zones géographiques, a débuté par plusieurs tournois de pré-saison répartis sur deux semaines : quatre coupes en Amérique du Nord (NA), deux en Europe (EU) et deux pour la Communauté des États Indépendants (CEI). Puis la saison de la « ligue professionnelle » a débuté le 3 mai sous la forme de huit semaines de championnat pour chacune des trois régions, permettant aux joueurs d'accumuler des « *Ranking Points* » selon leur classement final à la manière du classement ATP de tennis (100 pour le premier, 75 pour le second et 50 pour les troisième et quatrième) et offrant chaque semaine au vainqueur la somme de 500 dollars. À la mi-saison, le 3 juin, entre les semaines 4 et 5, s'est également tenue dans chaque région une compétition supplémentaire, le « *Mid-Season Showdown* », offrant au vainqueur une place directement qualificative pour la finale et 1 200 dollars de gains.

Dès lors, les seize joueurs qualifiés à l'issue de ces huit semaines de tournois se sont retrouvés le 11 juillet 2015 pour la grande finale. Sept joueurs d'Amérique du Nord (le gagnant du tournoi de mi-saison et les six joueurs ayant obtenu le plus de points lors des coupes hebdomadaires), cinq joueurs européens (le vainqueur du tournoi de mi-saison et les quatre joueurs les mieux classés), deux joueurs de la CEI (les deux finalistes de la saison), ainsi que deux joueurs invités, se sont affrontés pour une dotation financière de 60 000 dollars et le titre de champion. C'est une fois encore le joueur américain Dominique « Sonic Fox » McLean qui s'est emparé du titre, après avoir également remporté le tournoi de mi-saison de sa zone, au terme d'une première saison courte mais intense en nombre de compétitions.

5.3. *La Mortal Kombat Cup*

Enfin, la dernière facette de la saison e-sportive 2015 « Who's Next », est la *Mortal Kombat Cup*, circuit compétitif *offline* dont les différentes étapes qualificatives se sont déroulées dans 17 nations à travers le monde (Afrique du Sud, Autriche, Belgique, Émirats Arabes Unis, Espagne, France, Grèce, Hongrie, Italie, Inde, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Royaume-Uni, Russie). En France, la compétition s'est déclinée en trois événements distincts en vue d'atteindre la finale nationale du 5 juillet lors de la *Japan Expo*, dont le champion a été automatiquement qualifié pour la finale européenne le lendemain, puis la finale mondiale quinze jours après, le 18 juillet 2015 lors de l'EVO à Las Vegas. C'est sur ce circuit de tournois qui avait lieu en France que nous avons particulièrement axé notre terrain d'étude. Nous nous sommes rendus aux trois tournois qualificatifs français ainsi qu'à la finale nationale.

5.3.1. *La Mortal Kombat Academy*

La première étape française s'est déroulée le 15 avril 2015 à Paris lors de la *Mortal Kombat Academy*. Les inscriptions se sont faites en amont lors de sélections via les sites

Internet des partenaires de l'opération. Trente joueurs ont alors été sélectionnés pour participer à une journée partagée entre une formation par ateliers des différentes techniques réalisables dans le jeu, et les affrontements compétitifs. À l'issue de cette journée, seul le vainqueur s'est vu remettre une place directement qualificative pour la finale nationale. Les cinq ateliers proposés ont été encadrés par la communauté française *Finish Him*, ainsi que par la marraine officielle de ce nouvel opus, la joueuse professionnelle Marie-Laure « Kayane » Norindr. Un des ateliers ayant pour objectif de préparer mentalement les participants à la pression d'un combat réel était dispensé par Cyrille Diabaté, champion français de *Mixed Martial Arts* (MMA). L'événement, retransmis en *streaming* sur Internet, s'est déroulé à huis-clos. Nous avons eu l'occasion d'y participer en tant que staff *Finish Him* grâce au co-fondateur Alexandre « Rhezous » Corte, en échange d'images (photos et vidéos) de l'événement et de l'équipe d'organisateur. Le niveau général du tournoi était hétérogène, regroupant à la fois des joueurs spécialistes du *VS Fighting*, notamment des titres du développeur NRS, mais également des joueurs plus occasionnels ayant découvert le jeu très récemment. Après un parcours relativement facile jusqu'au stade des demi-finales, le joueur Mickadi s'est imposé sur cette première étape de la *Mortal Kombat Cup* et, à l'image des champions de boxe anglaise, a remporté une ceinture de champion en guise de trophée.



Figure 17. *Mortal Kombat Academy 2015*. Sur l'image de gauche, les deux finalistes se serrent la main avant le début de leur affrontement sur le plateau de retransmission, sous l'œil du présentateur de l'événement. Sur l'image de droite, le vainqueur Mickadi arborant son trophée de champion sur l'épaule. (Captures d'écran du *stream* officiel de la compétition).

5.3.2. La *DreamHack Tours 2015*

La seconde étape française de la *Mortal Kombat Cup* s'est tenue le 10 mai 2015 à Tours lors de la *DreamHack*. Le tournoi était ouvert à toutes et tous, et 32 joueurs de la France entière s'étaient déplacés pour cette compétition. Depuis la sortie officielle du jeu, les joueurs avaient pu, pendant un mois, s'entraîner pour perfectionner leurs techniques et leurs stratégies, et le niveau s'est homogénéisé. Les 32 compétiteurs se sont affrontés toute la journée sur le stand dédié au tournoi, et le joueur Saja l'a emporté en finale face à BJay. Il est reparti avec la deuxième ceinture de champion, tandis que les sept meilleurs joueurs du tournoi se sont automatiquement qualifiés pour la finale nationale.



Figure 18. *DreamHack Tours 2015.* Sur l'image de gauche, Saja et Shyndoa s'affrontent sur scène devant l'écran géant retransmettant leur rencontre en direct tandis que Kayane commente leur partie au micro. Sur l'image de droite, le vainqueur Saja soulève sa ceinture de champion. (Photos provenant du terrain d'étude).

5.3.3. Le *Stunfest 2015*

La troisième et dernière étape qualificative a eu lieu le 23 mai 2015 à Rennes lors du *Stunfest*, festival vidéoludique annuel spécialisé dans le rétro gaming, le jeu vidéo indépendant et les tournois de *VS Fighting*. Soixante-quatre joueurs se sont déplacés de toute la France pour cette dernière occasion de se qualifier pour la finale nationale, et tenter de remporter l'une des huit dernières places en jeu. Nous nous sommes rendus à l'événement en tant que chercheur et avons eu accès à toute la zone dite « tournois » normalement exclusivement réservée aux joueurs et interdite au public. La finale s'est déroulée devant plusieurs milliers de spectateurs et autant de *viewers*, et a été la plus indécise des trois étapes qualificatives, en raison des enjeux importants liés au nombre de compétiteurs, la dernière possibilité de se qualifier ainsi que le public particulièrement nombreux. Au terme d'une longue journée (les phases de poules ont débuté à 10h le matin et la finale s'est terminée vers 22h30), Whitebl4ck a remporté le tournoi, et les sept autres meilleurs joueurs ont obtenu leur place pour la finale nationale.



Figure 19. Grande Finale *Mortal Kombat X* du *Stunfest 2015*. Sur l'image de gauche, Whitebl4ck affronte Daloul lors de la finale du *Stunfest 2015*. Sur l'image de droite, le podium de la compétition dans l'ordre suivant : Netsuko (3^e), Daloul (2^e) et Whitebl4ck (1^{er}) se tiennent côte à côte sur la grande scène après la remise des coupes et des lots. (Crédit photos : CDV-Spirit).



Figure 20. Le public de la grande scène du *Stunfest 2015*. Durant l'événement de trois jours, 11 000 visiteurs se sont rendus au festival et ont assisté aux finales des différents tournois. Le *Stunfest* est l'événement compétitif de *VS Fighting* le plus réputé en France et dont l'affluence est de loin la plus nombreuse. Les transats sont un élément historique du tournoi. (Photos provenant du terrain d'étude).

5.3.4. La *Japan Expo 2015*

À l'issue de ces trois compétitions, les seize meilleurs joueurs français se sont donc qualifiés pour participer à la finale nationale de la *Mortal Kombat Cup* le 4 juillet 2015 au parc des expositions de Paris Nord Villepinte, lors de la *Japan Expo*. À la clé, le titre de champion de France, une place qualificative pour la finale européenne du lendemain et une dotation financière de 1000 euros. L'enjeu de cette finale se traduisait par les nombreuses discussions concernant l'événement sur les différents forums communautaires. Seul absent parmi les qualifiés, Mickadi s'était fracturé le coude droit quelques semaines avant la finale, et n'a pas pu participer malgré un statut de favori. Whitebl4ck, vainqueur du *Stunfest*, et Shyndoa également qualifié lors du *Stunfest*, étaient présents. Le vainqueur de la *DreamHack*, Saja, arrivé en retard pour son premier match, a automatiquement été déclaré perdant, basculant dans l'arbre de repêchage du tournoi à double élimination, ce que l'on nomme le *looser bracket*.

La journée a vu les différents matchs se succéder, avec leurs lots de rebondissements. Le match particulièrement serré opposant la joueuse professionnelle Kayane au joueur Goumiz a ainsi été le théâtre d'une tension exacerbée, la combattante cédant dans les toutes dernières secondes. Saja, arrivé avec près d'une heure de retard, remportait les matchs les uns à la suite des autres, avec une décontraction déconcertante pour ses adversaires. Le parcours de Shyndoa s'est quant à lui terminé assez rapidement, face à Bjay en *looser bracket*. Whitebl4ck, à l'image de sa prestation lors du *Stunfest*, imposait son jeu avec application auprès de ses adversaires successifs. Il s'est ainsi hissé jusqu'à la finale du tournoi sans concéder la moindre manche. Face à lui, se dressait l'*outsider* Saja. Le duel entre le vainqueur de la *DreamHack* et le vainqueur du *Stunfest* était la finale que tout le monde espérait.

À ce stade de la compétition, le match est au meilleur des cinq manches, ce que les joueurs nomment *Best of Five* (BO 5) ou *First to Three* (FT 3). Cependant le joueur

provenant du *loser bracket* démarre la finale avec un handicap, et doit remporter un premier match face au finaliste afin d'égaliser le nombre d'éliminations pour chaque joueur, ce que l'on nomme *reset le bracket*. Whitebl4ck n'était ainsi qu'à trois manches victorieuses du titre, tandis que Saja devait en gagner six. Whitebl4ck menait rapidement deux manches à zéro, mais Saja s'est peu à peu adapté au *mindgame* de son adversaire, égalisant à deux manches partout. Après avoir *droppé* à deux reprises des *combos* dans la cinquième manche décisive, Whitebl4ck laissa s'échapper le premier match sur le score de 3 à 2. Il profita des quelques minutes avant le second match pour retrouver sa concentration. Pourtant, le second match débutait par la victoire de Saja dans la première manche. Dans la deuxième, Whitebl4ck reprit le dessus sur son adversaire et l'emporta, avant de perdre la suivante. Les joueurs se rendaient coup pour coup, et Whitebl4ck su trouver dans la quatrième manche une ouverture qu'il optimisa idéalement pour renverser la situation et revenir à égalité. Les deux joueurs n'étaient plus qu'à deux rounds du titre national. Au terme d'une dernière manche très indécise, Saja s'imposa sur le score de 3 à 2 dans l'ultime affrontement de la finale nationale de la *MK Cup*.



Figure 21. Finale française de la *Mortal Kombat Cup* à la *Japan Expo 2015*. Sur l'image de gauche, Saja et Whitebl4ck s'affrontent lors de la grande finale tandis que l'écran géant retransmet leur combat virtuel en direct. Sur l'image de droite, Saja, soulevant son trophée de meilleur joueur français de la *MK Cup*, remporte la somme de 1 000 euros et se qualifie directement pour la finale européenne du lendemain. (Photos issues du terrain d'étude).

5.3.5. La finale européenne de la *MK Cup 2015*

Le lendemain se déroulait la finale européenne opposant les seize vainqueurs de leurs finales nationales respectives. Étonnamment, cet événement se présentait comme européen, mais un joueur venait d'Afrique du Sud et un second des Émirats Arabes Unis. Saja ne pouvant être disponible, c'est Whitebl4ck, arrivé second au tournoi national la veille, qui représenta la France. Éliminé dès le premier tour lors d'un match accroché contre le champion du Royaume-Uni, il a ensuite vaincu le champion italien en *looser bracket* avant d'être définitivement éliminé par le champion de Belgique. C'est finalement le joueur britannique Denom « Foxy Grandpa » Jones, déjà vainqueur de la *DreamHack* Suède, qui s'est facilement imposé en finale face au joueur du Moyen-Orient Sayed Hasham « Tekken Master » Ahmed. En plus des 15 000 euros de gains, il remporta également un billet pour Las Vegas et les finales mondiales de l'EVO 2015.

5.3.6. La finale mondiale de l'EVO 2015

Les *Championship Series Evolution* (EVO) sont un événement international annuel exclusivement axé autour des jeux vidéo de combat. Si certains joueurs ont l'occasion de se qualifier pour participer aux différents tournois, il est possible pour tout un chacun de s'inscrire à l'événement en tant que compétiteur. Les joueurs se déplacent du monde entier (principalement d'Asie et particulièrement du Japon) pour tenter de décrocher le titre mondial sur leur jeu de combat respectif. Depuis le tout premier rassemblement en 2002, chaque édition successive a connu une augmentation constante du nombre de participants. Les disciplines pratiquées ont évolué au fur et à mesure des années en raison de la sortie de nouvelles versions des licences, mais également en fonction de l'engouement des joueurs pour tel ou tel titre. La licence historique du *VS Fighting*, et donc de l'EVO, est *Street Fighter*, dont le tournoi de 2016 a vu près de 4 000 participants s'inscrire, mais des titres tels que *Soul Calibur*, *Guilty Gear*, *Marvel VS Capcom*, *Tekken*, *Virtua Fighter*, *Killer Instinct*, *King of Fighters*, *Dead or Alive*, *Capcom VS SNK*, *Smash Bros* ou *Mortal Kombat* y

ont plus ou moins régulièrement été présents. La première apparition de *Mortal Kombat* à l'EVO remonte à 2011 et le jeu a été présent à l'événement pendant trois éditions (2011, 2012, 2013), avant de réapparaître en 2015 avec la sortie de la dixième version. C'est à cette occasion que l'EVO a accueilli la finale mondiale de la saison « Who's Next », pour laquelle Warner Bros avait mis en jeu un peu plus de 60 000 dollars de gains, dont 37 000 pour le vainqueur.

Il y eut 63 participants pour cette première finale mondiale de *Mortal Kombat X*, dont cinquante des États-Unis, six d'Europe (trois du Royaume-Uni, un d'Allemagne, un de Russie et un de Grèce), trois du Canada, deux du Chili, un de République Dominicaine et un du Japon. Comme pour les autres compétitions, le tournoi était en double élimination. Les compétiteurs ont été répartis sur un premier arbre éliminatoire en fonction de leurs précédentes performances, faisant apparaître des « têtes de série ». À la première défaite, le perdant était basculé dans le *loser bracket*, n'ayant plus le droit à l'erreur s'il voulait se hisser à la première place. C'est ainsi que le favori du tournoi, Sonic Fox, s'est retrouvé à la surprise générale dans l'arbre de repêchage dès les seizièmes de finales. Cependant la hiérarchie a finalement été respectée puisque la grande finale a bien opposé le vainqueur de la *MKX Pro League*, l'Américain Sonic Fox, au vainqueur de la finale européenne de la *MK Cup*, le Britannique Foxy Grandpa. Et une fois encore, c'est l'Américain de 17 ans qui finit par l'emporter, concluant sa saison sur une énième victoire, faisant de lui le joueur le plus titré sur le jeu. Au cours de l'année 2015, il a cumulé un peu plus de 112 000 dollars de gains en tournoi (et près de 300 000 dollars jusqu'à aujourd'hui), sans compter ses contrats de sponsoring et sa rémunération en tant que salarié de son équipe *critical Reaction* (cR). Ce dernier tournoi a alors marqué la fin de la toute première saison e-sportive de *Mortal Kombat X*.



Figure 22. Le joueur américain Dominique « Sonic Fox » McLean. Sur l'image de gauche, lors de sa victoire à la *MKX Pro League*, soulevant la ceinture de champion. Sur l'image de droite, lors de sa victoire à l'EVO 2015, sous le regard de son adversaire en finale, Denom « Foxy Grandpa » Jones, arborant le drapeau du Royaume-Uni sur ses épaules. (crédit photos : Robert Paul).

Dans le cas du jeu *Mortal Kombat X*, la durée de la première saison « Who's Next » de 2015 a donc été particulièrement courte, puisqu'elle a environ duré trois mois (de mi-avril à mi-juillet) durant lesquels les joueurs amateurs, semi-pro et professionnels du monde entier se sont affrontés lors de différents championnats et tournois qualificatifs. Les circuits majeurs de la saison, la *MKX Pro League* et la *Mortal Kombat Cup* se sont ainsi tenus pendant douze semaines, en vue d'atteindre le point culminant de la fin de saison en juillet : les finales nationales et continentales de la *MK Cup*, et internationales de la *Pro League* puis de l'EVO.

Le jeu emprunte finalement au modèle sportif son organisation compétitive en associant à la fois un système de classement par points à l'instar du tennis pour les affrontements en ligne de la *Pro League*, avec un système de tournoi qualificatif par étapes successives en fonction de zones géographiques dans le cas de la *MK Cup*. Les matchs sont alors découpés en manches (une, trois ou cinq), elles-mêmes découpées en rounds (trois), retardant la désignation du vainqueur, et permettant de susciter suspense et émotions chez les spectateurs. Là encore, cette multiplication des manches lors des affrontements semble

faire écho au modèle des play-offs des ligues sportives américaines (NBA, MLB ou NHL), ou encore aux matchs de tennis découpés en « jeux » et en « sets ». Le « round » de *Mortal Kombat* serait l'équivalent du « jeu » au tennis tandis que la « manche » représenterait le « set ». Et comme au tennis, il peut alors arriver qu'un joueur ayant remporté moins de rounds au total que son adversaire, ait tout de même remporté plus de manches et donc le match. Cependant, l'une des originalités des tournois de *VS Fighting* réside dans la mise en place lors des tournois de « repêchage ». En effet, même s'il existe des différences dans la structuration des événements, notamment sur la présence ou l'absence de poules de brassage en amont des phases éliminatoires, la particularité du jeu de combat compétitif se situe dans le principe de la double élimination. Ce principe consiste à offrir une seconde chance aux joueurs ayant perdu un match, et scinde ainsi le tournoi en deux arbres : le principal qui est celui des vainqueurs ou *winner bracket*, et le secondaire qui est celui des perdants ou *loser bracket*. Ainsi, à la fin de chaque tour, les vainqueurs poursuivent dans l'arbre principal tandis que les perdants rejoignent l'arbre secondaire et s'affrontent pour rester en course, une deuxième défaite étant synonyme d'élimination définitive. La grande finale du tournoi oppose alors le vainqueur du *winner bracket* au vainqueur du *loser bracket*. Ce type de tournoi est très peu exploité dans le sport moderne à notre connaissance, si ce n'est au beach-volley, mais autorise finalement moins de surprises qu'un tournoi à élimination directe, car limite encore un peu plus l'aléatoire lié aux caractéristiques différentes des personnages virtuels. Toutes les compétitions auxquelles nous avons assisté, qu'elles aient rassemblé 8 ou 64 joueurs, qu'elles aient débuté par des phases de poules ou non, ont toutes respecté le principe de la double élimination. Puis, selon le nombre de joueurs encore en lice, les matchs se sont généralement déroulés en deux manches gagnantes (FT 2 ou BO 3) jusqu'aux demi-finales puis en trois manches gagnantes (FT 3 ou BO 5) pour les derniers affrontements. Au cours de la finale française de la *MK Cup* à la *Japan Expo*, les spectateurs et *viewers* ont ainsi suivi 31 rencontres (dont 81 manches) en une journée de compétition, avant de connaître le joueur victorieux.

Aujourd'hui, le *VS Fighting* est donc délibérément orienté vers une organisation compétitive rationnelle de ses événements, favorisant ainsi la spectacolarité de sa pratique. Pourtant, malgré cela, deux limites subsistent.

La première est la durée relativement courte de la saison officielle de *Mortal Kombat*. Les compétitions majeures sont peu nombreuses et mal réparties sur l'année car trop proches dans le temps. Pour répondre à la demande de compétitions de la part des joueurs, de nouvelles structures indépendantes, majoritairement associatives, ont alors proposé la mise en place soit d'événements ponctuels, soit de circuits compétitifs non reconnus par l'éditeur du jeu Warner Bros. C'est ainsi qu'à l'échelle nationale, l'association *Republic of Fighters* (RoF) prend en charge l'organisation d'événements compétitifs de *VS Fighting* et notamment de *Mortal Kombat X* depuis sa sortie, que le clan YUZU auquel appartiennent RZA et Shyndoa, développe des tournois récurrents sur MKX, que Kayane a créé les « *Kayane Sessions* » au cours desquelles le jeu MKX est pratiqué, ou qu'enfin l'association Finish Him organise occasionnellement des rassemblements publics ou privés de sa communauté de joueurs MKX. Les tournois sont alors entièrement financés par les droits d'inscriptions des joueurs et encadrés par des bénévoles passionnés. Lorsque l'on interroge les joueurs sur le choix des tournois auxquels ils participent, le constat est identique pour tous : le nombre de compétitions est insuffisant en France. RZA nous explique : « *Je vais commencer par la réponse la plus facile. Pour le choix, ben c'est simple, on n'en a pas cinquante mille [rires]. Donc c'est assez facile, dès qu'il y en a une, on s'inscrit, on y va.* » Pour Mickadi, la situation n'est pas aussi figée et tend à évoluer : « *Au début, il n'y en avait pas tellement, en France du moins. Maintenant, à cette période-là [février 2016], il y en a quand même pas mal. On va dire que depuis la Paris Games Week [30 octobre 2015], il y a les tournois au Meltdown qui sont maintenant récurrents. On a eu l'Armor Break, là maintenant on a des rankings, toutes les deux semaines on a le tournoi MKX, donc ça c'est très bien.* ». Même ressenti chez Shyndoa : « *Il y a eu un moment où il n'y en avait pas vraiment. Par manque d'organisation ou que le jeu n'était pas trop demandé, très peu de joueurs. Mais là, ces temps-ci [février 2016], en fait vu que je me déplace beaucoup en*

Europe, il y a déjà beaucoup plus de tournois. On va dire à peu près au moins quatre par mois. Mais je ne vais qu'à un seul tournoi à l'étranger. Là, ces temps-ci, on en a plus en France, ce qui est déjà très bien. Et ouais, ça s'améliore ». Mickadi et Shyndoa soulignent également qu'il aura fallu attendre huit mois après la sortie du jeu pour que les joueurs français puissent bénéficier de tournois récurrents sur leur titre préféré, et qu'il leur était alors nécessaire de voyager en Europe pour pouvoir satisfaire leur désir de compétition. Ce que confirme Whitebl4ck : *« Je pense qu'il y aurait pu y en avoir beaucoup plus [des compétitions], mais en France, je trouve que les joueurs d'une manière assez générale ne donnent pas assez de chances et de temps aux jeux qui ne sont pas le leur. »*

La multiplication des tournois en France et à l'étranger, même si elle a ravi les joueurs dans un premier temps, a également eu un effet plus négatif et imprévu, constituant la deuxième limite dont nous parlions un peu plus haut : la complexité de lisibilité de l'organisation compétitive du jeu. Il n'est pas évident pour quelqu'un d'extérieur au phénomène de bien comprendre et de cerner l'organisation des différents championnats et tournois de la saison e-sportive de *Mortal Kombat X*. Plus étonnante encore est la relative méconnaissance des joueurs eux-mêmes. Ainsi, lorsque nous les avons interrogés sur la définition des événements majeurs (les « majors ») ayant lieu sur leur jeu, nous avons pu constater une forte disparité dans leurs discours. Pour RZA, *« Les majors, c'est... c'est le niveau. Pour certains... En fait, la vraie définition je pense, en fait je ne sais pas si il y a une vraie définition, mais les vraies définitions je pense d'un major, ce serait plutôt au cash prize et aux sponsors en fait, mais... Moi, ce que j'appelle major, pour moi la RoF c'était un major par rapport au niveau affiché. Dans les mecs qui étaient présents, tu en as cinq ou six qui ont déjà fait des Top 8 à l'ESL qui est la compétition mondiale de MK »*. Pour Mickadi : *« En fait c'est un tournoi majeur parce que... ben déjà, le prix de l'inscription est plus élevé. Déjà, ça donne un cash prize plus élevé. Tu as plus de lots, tu as plus de gens qui se déplacent. Et des fois tu as même des internationaux. Donc le niveau de jeu est plus élevé et c'est aussi des tournois qui n'ont pas lieu toutes les semaines ou tous les mois. C'est des tournois qui ont lieu une fois voire deux fois par an. »* Tandis que pour Whitebl4ck : *« Moi, je pense que c'est juste*

l'enjeu qu'il y a à la clé. Je ne prendrais même plus en considération le... comment ça s'appelle... le nombre de participants. Parce qu'au final, même lorsqu'on est sur une compétition à trente joueurs, s'il y a un enjeu d'une valeur de dix mille ou même peut-être un peu moins mais quelque chose qui soit suffisamment signifiant, le joueur face à cet enjeu ne sera pas le même. [...] Aujourd'hui, ce qui permet véritablement, je pense, d'avoir des tournois majeurs, c'est de donner un enjeu important aux joueurs et par conséquent de leur donner de quoi gagner qui soit de plus en plus conséquent. » Dotations financières, nombre de participants, niveau des joueurs, rareté de l'événement, prix de l'inscription au tournoi... Pour chaque joueur interrogé, le concept d'événement majeur semble donc très subjectif et met en lumière leur propre difficulté à comprendre la structuration des saisons e-sportives. Ce flou dans lequel baignent le *VS Fighting* et plus généralement le sport électronique dans son ensemble, est en grande partie le fait d'une absence d'instance centralisatrice de tutelle à ce jour à l'échelon national ou mondial. Nous reviendrons sur ces éléments dans le chapitre 6 consacré à l'institutionnalisation du sport électronique, mais il faut bien comprendre que, contrairement au sport, le jeu vidéo est la propriété de son éditeur. C'est pourtant l'éditeur qui pendant très longtemps n'a pas pris la peine de s'intéresser au phénomène compétitif qui se développait sur son propre jeu, laissant le champ libre à de très nombreuses structures concurrentes d'organiser les compétitions et ainsi de se spécialiser peu à peu dans l'événementiel e-sportif. Dès lors, les championnats, ligues et tournois se sont multipliés, prétendant être chacun le plus légitime des circuits, et rendant les compétitions de *VS Fighting* peu lisibles pour ses amateurs et parfois ses compétiteurs.

Bien que la compétition soit le plus évident des quatre critères que partagent sport moderne et *VS Fighting*, car intrinsèquement lié à la modalité de pratique du sport électronique, il n'en reste pas moins que l'étude de son organisation dans le cas de *Mortal Kombat X* met en lumière à la fois les emprunts au monde sportif (calendrier spécifique, tournois qualificatifs, événements majeurs, finales nationales et internationales), et surtout ses points de divergence et spécificités (tournoi en double élimination, multiplicité des

ligues et championnats). Cependant, le rythme des saisons e-sportives et les modalités de son organisation sont différents d'un jeu à l'autre. Tout comme les saisons sportives d'athlétisme, de ski alpin ou de basketball ne se déroulent pas selon le même rythme et ne suivent pas la même organisation, les saisons e-sportives de *Mortal Kombat X*, de *Street Fighter V*, de *League of Legends* ou de *Counter-Strike* n'ont pas les mêmes durées ni les mêmes modalités de qualification. En fonction de ses particularités (jeu solo comme *Starcraft II* ou en équipe comme *Dota 2*, durée plus ou moins longue des matchs ou nombre de personnages à incarner dans le jeu plus ou moins important), du nombre de pratiquants (quelques dizaines de joueurs compétitifs pour *Killer Instinct* à plusieurs milliers dans le cas de *Street Fighter*) et de l'implication de l'éditeur du jeu dans l'élaboration d'un circuit compétitif (aucune implication dans le cas de Nintendo avec *Super Smash Bros*, face à une totale implication de Riot Games avec *League of Legends*), chaque jeu vidéo pratiqué de manière compétitive a son propre fonctionnement pour faire émerger le joueur ou l'équipe la plus dominante de l'année, et dissémine ses tournois et autres événements qualificatifs sur des durées très variables (neuf mois divisés en deux périodes qualificatives de trois mois et les phases finales sur un mois pour *League of Legends* par exemple). Cependant, un point commun subsiste à toutes les saisons e-sportives : elles sont toutes scindées en temps « morts » de période sans compétition ou pré-saison, en temps « forts » avec les événements qualificatifs et les championnats locaux et nationaux, et en « points culminants » avec les phases finales qui déterminent les vainqueurs à l'échelle internationale.

Si le sport électronique est bien une activité compétitive organisée de manière rationnelle et nécessitant de la part des joueurs la mise en place de conduites vidéomotrices, la présence d'un cadre réglementaire est une condition supplémentaire indispensable à la dimension sportive. La codification de la pratique e-sportive requiert donc toute notre attention si nous voulons pouvoir la confronter à celle du modèle sportif.

Chapitre 5 : L'e-sport, une pratique doublement réglementée

La compétition sportive est impérativement soumise à des règles qui en définissent les contraintes, le fonctionnement et tout particulièrement les critères de réussite ou d'échec (Parlebas, 1999a). En l'absence de réglementation, la pratique est qualifiée de libre, de loisir ou d'informelle. Dans le cas du sport électronique, le cadre réglementaire est double : d'un côté chaque jeu vidéo est déterminé par les possibilités d'action de l'avatar dans l'univers virtuel (les règles définies par les concepteurs), et de l'autre, sa pratique en compétition officielle nécessite la mise en place d'une codification des actions des participants autorisées et proscrites le temps du tournoi (les règles définies par les organisateurs). Aujourd'hui, en raison de sa relative jeunesse, le sport électronique ne bénéficie malheureusement pas toujours de règlements rédigés, tandis que leur uniformisation n'en est qu'à ses balbutiements. En fonction de chaque discipline e-sportive et de chaque circuit compétitif, les cadres réglementaires sont parfois très inégaux dans l'exhaustivité de leurs contenus. Nous avons donc jugé nécessaire d'intégrer à notre analyse des éléments issus de nos entretiens avec les joueurs et l'organisateur de la *Republic of Fighters* (RoF), afin d'éclairer certaines parts d'ombre observées lors de notre enquête de terrain.

1. La codification implicite du programme informatique

Rappelons que l'une des caractéristiques du sport électronique consiste à opposer deux joueurs réels par le biais du logiciel vidéoludique. Dans le cas de la pratique compétitive du jeu vidéo, les joueurs n'affrontent plus le logiciel. Le but du joueur n'est pas tant de faire le meilleur score possible ou d'être le plus rapide, que de faire un meilleur score ou d'être plus rapide que l'adversaire auquel il se confronte. Dès lors, la pratique du

sport électronique redonne une place centrale à la règle du jeu, là où le jeu vidéo consacre le programme informatique comme seul arbitre de ce qu'il est possible de faire ou non dans l'univers virtuel (Boutet, 2003). En effet, de manière schématique, lorsque le joueur affronte la machine, tout ce que le programme accepte est autorisé. Les garants de ce règlement implicite du logiciel sont les développeurs du jeu et principalement leurs équipes d'équilibrage, qui ont pour responsabilité de faire en sorte que les possibilités dans le jeu n'avantagent ou ne désavantagent pas les joueurs. Cet équilibrage régulier du jeu peut à la fois concerner les caractéristiques du terrain de l'affrontement virtuel (la carte, l'arène ou le niveau dans lesquels se disputent les rencontres), les propriétés des personnages virtuels (capacités et statistiques) et les équipements et items dans le jeu. Depuis sa sortie officielle en avril 2015, le jeu *Mortal Kombat X* a ainsi connu quinze *patches* et *hotfixes*, soit un par mois en moyenne (certains étant rapprochés de quelques jours, tandis que d'autres étaient séparés de trois mois au maximum). Ces mises à jour du logiciel et de ses règles internes, permettent de corriger les défauts et déséquilibres de *gameplay* généraux ou spécifiques à certains personnages, et d'ajouter de nouvelles fonctionnalités, notamment de nouveaux combattants virtuels (huit personnages sont venus compléter la liste depuis la sortie du jeu). L'objectif de ces rééquilibrages constants est, tout comme dans le sport, de limiter au maximum les avantages ou désavantages pour l'un des deux joueurs. C'est pourquoi dans le milieu e-sportif, l'importance des équipes d'équilibrage de développement du jeu, qui sont aujourd'hui parfois aussi connues sur certains jeux compétitifs que les joueurs ou commentateurs professionnels, ne cesse d'augmenter. Car un jeu déséquilibré dans lequel certains personnages virtuels seraient particulièrement avantagés par leurs possibilités perd tout son intérêt compétitif et amoindri considérablement la portée de la performance du vainqueur. Il est en effet primordial que la victoire des joueurs soit le fait de leurs compétences (motrices et cognitives) et non du choix de l'utilisation d'un avatar doté de caractéristiques et de capacités plus avantageuses que celles de l'avatar contrôlé par l'adversaire. Les personnages du jeu considérés alors comme *imbalanced*, c'est-à-dire

« déséquilibrés », sont alors régulièrement « *nerfés* », voyant leurs caractéristiques sensiblement ou radicalement réduites, ou au contraire « *buffés* », leurs paramètres étant améliorés. Dans le cas de *Mortal Kombat X* et de la grande majorité des jeux vidéo de combat, les différents *patches* et *hotfixes* concernent par exemple les zones de contacts entre les avatars, ce que les joueurs nomment « *hitbox* », les pourcentages de dégâts causés lors d'un « *hit* » (un coup touchant l'avatar adverse), ou bien encore la priorité de certains coups par rapport à ceux des autres avatars.

2. La codification explicite des organisateurs de compétition

Cependant, comme nous le disions précédemment, avec le jeu vidéo compétitif, le joueur n'affronte plus seulement le logiciel, mais des adversaires humains dotés d'intentions, de projets, de créativité et de ruse. La machine devient moyen et lieu de l'affrontement, tandis que le contrôle de l'arbitrage assuré par le programme informatique n'est plus suffisant (Boutet, 2003). À l'instar de la pratique de la chasse au renard de la fin du XVIII^e siècle (Elias & Dunning, 1986), et de tous les sports qui lui succèdent depuis deux siècles, il est nécessaire pour les acteurs du jeu vidéo compétitif d'établir un système de règles, fournissant un cadre de référence identique pour tous les joueurs et assurant une opposition équilibrée, et d'en assurer le respect afin d'éviter les phénomènes de triche, dont l'ouvrage de Consalvo (2007) fait un complet recensement. L'adoption de ce système de contraintes et de prescriptions précises empêche les comportements de joueurs contraires à « l'esprit du jeu », telle que l'exploitation d'une faille de la programmation (« *exploiting* ») ou l'installation d'un programme additionnel permettant de faire ce qui est interdit aux autres dans le monde virtuel (« *hacking* »).

Nous avons ainsi rassemblé les règlements officiels des phases régionales et nationales françaises de la *MK Cup* (Annexe 8), de la grande finale continentale de la *MK Cup* (Annexe 9), de la finale mondiale de l'EVO (Annexe 10), du championnat nord-

américain de la MLG (Annexe 11) et de la *MKX Pro League* (Annexe 12). Ces règlements, plutôt courts dans l'ensemble (une dizaine de pages au maximum), et édictés soit par l'éditeur du jeu Warner Bros dans le cas de la *MKX Pro League* et de la *MK Cup*, soit par l'organisateur de l'événement dans le cas de l'EVO et de la MLG, font plus ou moins preuve d'exhaustivité. Cependant, ils démontrent une réelle volonté de la part des organisateurs de définir l'univers d'actions dans lequel les joueurs vont pouvoir et devoir évoluer pendant le temps de la compétition. Les règles générales et plus spécifiques mentionnent ainsi, entre autres, les conditions de participation et d'éligibilité des joueurs, les équipements et le matériel technique autorisés pendant la compétition (manettes et *sticks*), le format des rencontres (poules ou arbre à double élimination), les conditions de victoire (nombre de manches : BO 1, BO 3 ou BO 5), les comportements proscrits dans le jeu et hors du jeu (insultes, incidents graves ou cas de triche), et enfin le rôle des arbitres chargés de faire appliquer le règlement et le répertoire des sanctions prévues en cas de manquement à l'une de ces prescriptions, de l'avertissement verbal à la disqualification, en passant par la perte du round, de la manche ou du match.

2.1. Conditions de participation et éligibilité

Point commun de toutes les compétitions majeures de *Mortal Kombat X*, les joueurs désirant participer à l'événement doivent être âgés de plus de 17 ans pour les événements américains et plus de 18 ans pour les événements européens : « *In order to participate in the ESL Mortal Kombat X Pro League, you must meet the following requirements: You must be at least 17 years of age for North American, 18 years of age for Europe and CIS. If you do not meet these requirements, you will be deemed ineligible. ESL may request a copy of personal identification to verify that these requirements are met* » (Mortal Kombat X Pro League by ESL, *Season Rules and Format*, 2015). Rien d'étonnant à cela puisque le jeu est classé M (pour « *Mature* ») aux États-Unis selon l'ERSB (*Entertainment Software Rating Board*) et donc interdit aux mineurs de moins de 17 ans, et

également déconseillé au moins de 18 ans en Europe selon la classification PEGI (*Pan European Game Information*).

Ensuite, selon les zones géographiques dans lesquelles se déroulent les événements, seuls les joueurs provenant des pays concernés peuvent participer. C'est ainsi que pour le circuit nord-américain de la MLG, seuls les joueurs résidant aux États-Unis, au Mexique, en Amérique Centrale et au Canada, excepté le Québec, sont autorisés à concourir (*MLG Mortal Kombat X Online Tournament*, 2015).

2.2. Équipement et matériel

Si les différents règlements ne sont pas tous aussi exhaustifs concernant le matériel autorisé et prohibé, celui de l'EVO est le plus précis. Dans un premier temps, il stipule que les joueurs doivent fournir leur propre périphérique de contrôle. Ce qui signifie que les organisateurs ne mettront aucune manette ou aucun stick arcade à disposition des participants. Ensuite, certains modèles de périphériques sont bannis des tournois : « *Cronus Max Plus and Titan One converters are banned. All wireless controllers other than the DualShock4 are banned. Nintendo 3DS, 2DS, or Wii U gamepad are not allowed.* » (*General Rules for Evo*, 2015). Enfin, certains périphériques ne sont autorisés qu'à la condition qu'ils soient constamment reliés à la console par un câble USB, et jamais en WIFI. Cette contrainte permet d'éviter qu'en pleine partie, la batterie du périphérique ne soit totalement vide et ralentisse le bon déroulement du match et donc du tournoi.

Dans un second temps, afin cette fois-ci d'éviter les phénomènes de triche, sont strictement prohibés tous les périphériques *modés* (personnalisés) qui utiliseraient ce que les joueurs nomment des « macros », c'est-à-dire qui permettraient à un joueur d'effectuer un seul *input* pour que le personnage qu'il contrôle à l'écran réalise une série d'actions qui nécessiterait normalement que le joueur en fasse plusieurs : « *Players may not use a Turbo controller, a Button Macro controller or Keyboard/Mouse. Turbo controllers allow Players to*

press a button that results in their Character performing a set of actions that would normally require the Player to press the same button multiple times. Button Macro controllers allow Players to press a button that results in their Character performing a set of actions that would normally require the Player to press multiple buttons. » (MLG Mortal Kombat X Online Tournament, 2015). Pour le dire plus simplement, tous les périphériques programmables ou permettant d'assister l'exécution des *inputs* des joueurs sont strictement interdits (General Rules for Evo, 2015). Hazu nous explique : *« Il y a différentes possibilités de triche sur un jeu de combat. La première et la plus connue, celle qui est bannie de base sur tous les tournois, tous les règlements, c'est les macros. Donc tu peux, par exemple, avoir des manettes ou des sticks modifiables, et sur un bouton tu vas entrer via un petit programme une suite d'enchaînements, une suite de coups qui va faire un enchaînement. Donc tu vas faire l'enchaînement le plus dur de ton perso, tu appuies sur Carré, tu lâches la manette et ça le fait tout seul. Donc c'est interdit parce que ce n'est pas loyal et ce n'est pas sportif, ce n'est pas dans la compétition. Donc ça, c'est quelque chose de très vite banni dans tous les jeux de combat. »* Selon lui, c'est particulièrement difficile de se rendre compte qu'un joueur utilise ce genre de procédés, et il n'a jamais rencontré au cours des événements qu'il organisait de compétiteurs tentant de l'emporter de cette manière. Pour Hazu, *« les joueurs, eux-mêmes, ne trouvent pas ça noble. [...] Ce n'est pas un tabou, mais c'est un ban que tout le monde comprend et accepte »*.

Par ce contrôle drastique du matériel en vue de limiter les cas de triche, l'objectif évident des organisateurs est de souligner que ce sont les compétences vidéomotrices déployées par les joueurs qui doivent leur permettre de l'emporter. C'est bien la rapidité d'exécution des compétiteurs et leur capacité à réaliser des séries d'*inputs* complexes et rythmées sur leurs contrôleurs de jeu qui les départagera. C'est pourquoi les sanctions en cas de manquement à cette règle sont strictes. Dans le cas de la MLG : la perte du match en cas de fait avéré, et une suspension de 30 jours pour une récidive.

2.3. Format des rencontres

De manière générale, les règlements des différents tournois sont sensiblement les mêmes mais peuvent varier au niveau du format des rencontres selon les zones géographiques. Mickadi nous explique ainsi : « Généralement, ce qui peut changer, c'est qu'il peut y avoir des poules. Ça peut être des poules en round robin ou soit directement des brackets. [...] Ensuite ce qui change, c'est le format : ça peut être FT 2 ou FT 3, et ça c'est très important, parce que tu ne joues pas forcément de la même manière en FT 2 qu'en FT 3. En FT 3, tu as pas mal de temps pour t'adapter, tu peux essayer des choses, et après ajuster par la suite. Tandis que sur un FT 2, tu auras moins le temps, il faudra t'adapter beaucoup plus vite. ». Ce que confirme Shyndoa : « Alors oui, je le lis généralement le règlement. Parce que ce n'est pas souvent le même en fait. Que ce soit d'un pays à l'autre ou même d'une organisation à une autre. Là où je fais le plus attention, en fait, c'est tout ce qui est FT 2 et FT 3, parce que ce n'est pas toujours précis en fait. » Hazu, président de l'association *Republic of Fighters* et organisateur de tournoi met en avant une particularité française : « Je m'intéresse aux règles des tournois, donc je regarde un peu ce qui se fait un peu partout. Et en fait, en France, on a une espèce de schéma qui n'est pas du tout appliqué dans d'autres pays, quasiment pas, qui est qu'en fait les joueurs veulent des round robin, donc une poule de quatre. Tout le monde s'affronte, après il y a une sortie de poule, et là on a un arbre à double élimination ou simple élimination selon les jeux. » Selon lui, la raison de cette différence tient à la taille des communautés : « On fait un peu nos propres règles selon la taille des communautés. Par exemple, les communautés à 30 [joueurs], je comprends qu'ils fassent des poules en round robin, alors que nous quand on a 90 joueurs, ben on fait double élimination. » Cependant, pour Whitebl4ck, qui est parmi les joueurs interrogés celui qui a le plus voyagé à travers le monde pour concourir, malgré ces différences, les règlements tendent à s'uniformiser en fonction des événements les plus prestigieux, notamment l'EVO : « Les organisateurs font un peu ce qu'ils veulent même s'il y a une tendance à tout globaliser. Ce qui fait qu'au final on se retrouve avec des règlements assez identiques, quelles

que soient les compétitions.» Pour Mickadi: « Généralement, la France se cale sur les règlements des Américains. Étant donné que les Américains ont une plus grande scène [un nombre de joueurs plus important], sont plus voyants, ont un très bon niveau, généralement on se cale sur eux pour que quand il y a des étrangers qui viennent chez nous, ils aient les mêmes conditions que chez eux.» Il faut donc comprendre que chaque tournoi, chaque compétition peut avoir sa propre spécificité et Hazu est catégorique: « Il n'y a pas de règles dominantes à tous les jeux au niveau mondial qui seraient reconnues par une fédération ou l'éditeur.» La solution qui semble alors émerger des propos des joueurs et organisateurs interrogés, est à la fois l'emprunt des règlements des événements américains les plus réputés et, proposition plus surprenante, la collaboration avec les communautés de joueurs. Hazu nous explique: « Des jeux comme Mortal Kombat, je n'ai aucune expertise sur le jeu ou la communauté, rien, je ne sais même pas quel personnage est dedans ou pas. Donc je vais voir Rhezous [co-fondateur de Finish Him et community manager de la communauté française de Mortal Kombat], Finish Him, et je leur demande quelles sont leurs règles. [...] Eux sondent un peu leur communauté pour voir si ça passerait bien, parce qu'on reste quand même dans le communautaire et on fait ça pour faire plaisir aux joueurs, [...] donc on ne va pas forcer du double élimination alors que les joueurs veulent des poules. [...] Et ils me font donc un retour avec des règles. [...] Donc voilà, on essaie d'aller voir des experts dans chaque jeu, que ce soit dans notre association ou même des joueurs qui connaissent plutôt bien les règles.» Ce que confirme d'ailleurs RZA: « Au début je les lisais [les règlements], mais maintenant on les connaît. Ben maintenant, c'est nous qui les faisons. Comme en fait, on est avec Rhezous, YUZU, MPC Prod [Société organisatrice d'événements de VS Fighting], du coup on parle tous sur le forum, de toute façon c'est tout le monde, toute la commu'. Comme c'est Rhezous qui s'en occupait, il nous a proposé ce qu'on voulait comme règles. Donc il s'est adressé directement à la commu', on a tous émis nos propositions et on a pris celles qui marchaient le mieux.»

En fonction des organisateurs, qu'ils soient associatifs ou privés, le format des rencontres est donc établi de manière plus ou moins participative avec la communauté du jeu. Les événements locaux supervisés par des organismes associatifs semblent être à l'écoute des requêtes des joueurs, alors que les événements nationaux et internationaux organisés par des structures privées semblent plutôt imposer leur réglementation.

2.4. Comportement des joueurs

Parmi les différents articles des règlements e-sportifs, les comportements des joueurs autour et en dehors du jeu font l'objet d'une codification assez stricte. À l'instar du golf, en s'inscrivant à un tournoi, le joueur s'engage à respecter une certaine « étiquette » en tant que corps de règles édictant les normes conventionnelles de comportements à adopter dans une situation sociale particulière (règlement des phases régionales et nationales françaises de la *MK Cup*, 2015). Les comportements antisportifs (« *unsportsmanlike behavior* »), « anti-jeu » sont prohibés et chaque joueur est prié de se conduire de « manière décente » envers les autres joueurs et les membres de l'équipe d'administration du tournoi. Tout manquement à ces prescriptions est susceptible d'entraîner la disqualification immédiate ou la suspension *a posteriori* du joueur concerné. Ces comportements illicites (« incidents graves ») concernent (mais ne se limitent pas à) toutes les formes d'insultes, qu'elles soient proférées durant un match ou à tout autre moment du tournoi, les « déclarations extrémistes, menaces de violence, harcèlement sexuel, intimidation et affichage de matériel pornographique ou offensant » (« *The following severe incidents may also lead to disqualification: extremist statements, threats of violence, sexual harassment, stalking, severe insults and displaying pornographic or offensive material* », règlement international de la *MK Cup*, 2015). Hazu nous en dit un peu plus : « *Alors on a des règles qui sont spécifiques au jeu, et on a des règles plus générales, qui visent plus le comportement et la bienséance. Donc, tu n'as pas le droit d'insulter quelqu'un, tu n'as pas le droit de porter une atteinte physique à quelqu'un... Il y a pleins de règles comme cela*

qu'on établit. Pareil, là c'est un peu chacun fait ce qu'il veut. Mais je t'avoue qu'en peut-être dix ans de tournois, que ce soit sur PC, console, FIFA, PES, jeux de combat, je n'ai jamais vu de violence physique envers un autre. [...] Et j'ai beaucoup vu de violence physique envers le matériel. Un joueur qui perd et qui éclate la manette. » Il ajoute : « Des gens qui élevaient la voix, oui, mais du coup, il y a quand même une bienséance qui est omniprésente, j'ai envie de dire. Les joueurs savent se tenir, on n'a jamais eu vraiment à arrêter quelqu'un. [...] Si tu tapes quelqu'un, ben on te disqualifie, c'est clair et net. [...] Après, il y a la triche physique : tu pousses le mec... Ça c'est interdit. [...] Bon après, involontairement, ça arrive, c'est arrivé plusieurs fois, mais on n'y peut rien, mais volontairement, tu n'as pas le droit de gêner l'adversaire pendant son match. Alors oralement, c'est plus compliqué, je ne sais plus si on l'a interdit ou pas, de trash-talk pendant le match. Je crois qu'on l'a interdit, mais ça arrive très peu et ça reste bon enfant. »

Finalement, les règlements des compétitions de *Mortal Kombat X* imposent aux participants des comportements de *fair-play*, réels ou fantasmés, empruntés au monde sportif, et limite de ce fait les conduites inappropriées. C'est ainsi que les joueurs ont également pris l'habitude de se serrer la main avant chaque début de rencontre bien que le règlement ne l'exige pas explicitement. Un joueur qui refuserait de saluer son adversaire de cette manière ne serait certes pas sanctionné par les organisateurs du tournoi, mais briserait le pacte de convention tacite qui est en vigueur dans le milieu du *VS Fighting*, et serait taxé de « *badmanner* », de joueur « aux mauvaises manières ».

2.5. *Triche*

Autre point indexé aux règlements, les cas avérés de triche. Tricher dans l'e-sport et plus particulièrement dans les jeux vidéo de combat peut prendre plusieurs formes. Nous avons déjà évoqué les cas liés à l'utilisation de périphériques de contrôle modifiés (*Button Macro Controller Hacking*) ou les comportements visant à gêner l'adversaire. Cependant, utiliser ou exploiter des *bugs*, des *glitches* ou des défaillances technologiques survenant en

cours de jeu (*In-Game Hacks* ou *Exploiting*) est également considéré comme de la triche. Là encore, les sanctions prises par les organisateurs de tournois sont strictes : perte du round, du match ou disqualification. Afin de se prémunir contre ces phénomènes, les personnages ou arènes virtuelles comprenant des anomalies qui n'ont pas encore été éliminées par les plus récentes mises à jour du logiciel, sont tout simplement interdits pendant le tournoi, tandis que les règlements précisent la version et la date du patch sur lequel la compétition se déroule. Il n'est ainsi pas rare de voir tel ou tel personnage virtuel désactivé lors d'un événement car son équilibre n'est pas optimal et avantagerait très largement le joueur qui le choisirait.

2.6. Rôle des administrateurs et des arbitres

Afin d'assurer le bon déroulement des compétitions, les organisateurs désignent des *admins* (administrateurs) et des arbitres pour chaque tournoi. Le rôle des *admins* consiste tout d'abord à établir les différentes poules ou arbres éliminatoires du tournoi par tirage au sort tout en tenant compte des têtes de série potentielles, puis de communiquer par la suite aux compétiteurs les informations relatives aux rencontres de la journée, pour finalement récolter les résultats des confrontations. Les arbitres quant à eux ont pour fonction, tout comme dans n'importe quel sport, de s'assurer que les participants respectent le règlement dont ils ont préalablement pris connaissance. Lors de certains événements e-sportifs sur d'autres titres compétitifs que le *VS Fighting*, comme LoL par exemple, les arbitres se placent généralement quelques pas en arrière des joueurs s'affrontant, gardant à la fois un œil sur leurs interactions avec le matériel, et à la fois sur les animations virtuelles à l'écran. Dans tous les événements compétitifs de *Mortal Kombat X* auxquels nous avons assisté, les rôles d'*admins* et d'arbitres étant confondus pour des raisons de ressources humaines limitées, il n'y avait pas d'arbitre désigné derrière les combattants lors des rencontres, tant et si bien que les joueurs semblaient tout simplement s'auto-arbitrer. Lorsque nous en avons fait part à Hazu, il l'a ainsi expliqué : « *Tu as tout à*

fait raison. Il y a beaucoup d'autogestion. Les joueurs se connaissent un peu tous, c'est un peu des potes depuis dix ans. Donc ils se connaissent, mais même avec les nouveaux joueurs, ils sont très accueillants et ils connaissent un peu tous les règles. En gros, nous à la RoF, l'arbitre est juste là quand il y a un litige. Par exemple, quelqu'un a appuyé sur START pendant un match – en sachant que c'est compliqué à gérer ce genre de choses-là – ils arrêtent et ne reprennent pas. En général, si l'arbitre est derrière eux, ils se retournent et demandent ce qu'ils doivent faire, et là on se fie au règlement. Mais c'est plus quand il y a des litiges. L'arbitre a moins le rôle de faire respecter le règlement, parce que d'habitude les joueurs s'autogèrent et ont connaissance du règlement... euh... ouais, connaissance mais ils ne le lisent pas. J'ai très peu de joueurs qui lisent le règlement, et du coup qui posent pleins de questions avant et pendant l'événement, alors qu'on écrit tout. » Dans le cas de la RoF, les admins et arbitres sont des bénévoles formés par l'association quelques mois avant une compétition. Il poursuit : « Nous, à chaque événement, deux ou trois mois avant, on fait une petite campagne de recrutement et on trouve toujours deux ou trois personnes qui viennent motivées... On accepte tout le monde. Parce qu'en fait, ce n'est pas dur de gérer un tournoi, ce qui est dur c'est de le préparer en amont. Après toi, tu arrives, tu as une liste de joueurs, tu fais un briefing au début [...] et après tu appelles les joueurs. [...] Donc en fait, tu n'as pas besoin du tout de connaître. [...] Et il y a toujours des main admins qui sont là pour répondre aux questions et pour épauler les gens. »

Les règlements des compétitions de *Mortal Kombat X* correspondent donc à un pacte d'association explicite et formel, imposant les modalités particulières d'interactions et de comportements autorisés durant la compétition. Ils proposent aux joueurs la garantie du respect de ces règles par la codification rigoureuse de l'espace de pratique, du format des affrontements, et par le contrôle constant du matériel informatique par l'instance organisatrice de l'événement. Cette réglementation de la compétition engage alors le joueur dans une démarche rationnelle de compréhension de sa pratique et lui assure de disposer des mêmes chances que ses adversaires.

Comme le résume la figure 23, la codification du sport électronique est définie d'un côté par ce que le programme informatique régulièrement mis à jour par les développeurs autorise le joueur à faire dans l'univers virtuel, et de l'autre par la mise en place par les organisateurs des compétitions d'un système de règles prescrivant les contraintes et possibilités des joueurs autour du jeu. Là où le programme informatique fournit un cadre implicite d'affrontement identique pour tous les joueurs de toutes les cultures à travers le monde et dont il est le seul arbitre, le règlement e-sportif d'une compétition correspond au pacte explicite, provisoire et restreint d'un événement, qui assure une opposition équilibrée entre tous les participants.

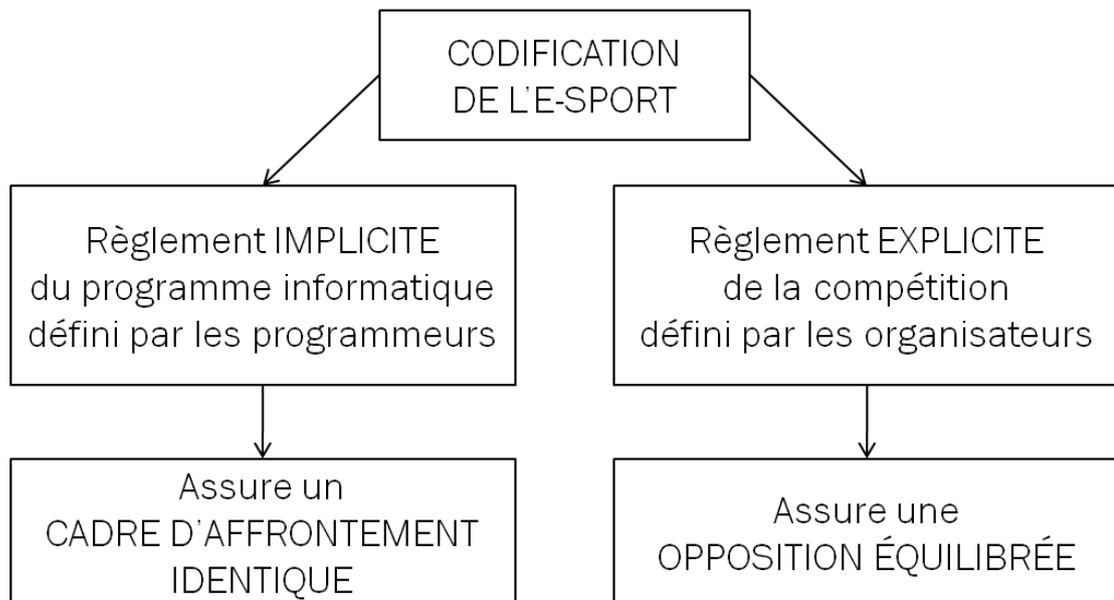


Figure 23. Une pratique compétitive doublement réglementée. D'un côté le programme informatique du jeu vidéo définit le cadre réglementaire implicite des possibilités d'action du personnage virtuel, et de l'autre les organisateurs de tournoi déterminent la codification explicite appliquée aux compétiteurs. Cette double réglementation assure aux joueurs un cadre d'affrontement identique et une opposition équilibrée.

Tout comme le sport tend à faire diminuer au maximum l'aléa et l'incertitude de ses pratiques afin de favoriser l'égalité des chances, le sport électronique semble suivre le même processus. Si dans les sports de combat comme le judo ou la boxe anglaise par exemple, des catégories de poids sont instaurées, et que les règlements et codes de jeu sportifs sont régulièrement « améliorés » pour favoriser la spectacolarité des activités, dans le sport électronique, les matchs sont découpés en manche (en BO3 ou BO5), et chaque manche débute par une phase de *picks*, permettant au joueur ayant perdu la manche précédente de changer de personnage ou de lieu virtuel d'affrontement. Ces exemples montrent une réelle volonté du monde de l'e-sport d'offrir les mêmes chances de l'emporter à tous les participants en limitant au maximum les avantages ou désavantages pour l'un des deux joueurs ou l'une des deux équipes. À l'instar du sport, dans lequel le déséquilibre semble vouloir être totalement effacé, le sport électronique limite l'incertitude autant que faire se peut. Ce processus rejoint la thèse d'Ehrenberg (1991) pour qui le sport a pour fonction sociale de légitimer l'inégalité des statuts malgré l'égalité des chances de tous les concurrents au départ.

Les possibilités d'actions offertes au personnage virtuel sont donc définies par la codification implicite du programme informatique et déterminent le *gameplay* de chaque jeu vidéo et les conduites vidéomotrices qui en découlent. Mais dans le cas du sport électronique, cette codification n'est plus suffisante et requiert un système de droits et de prescriptions supplémentaire. Les règlements e-sportifs édictés par les organisateurs de tournoi de chaque discipline définissent le rapport aux instruments et équipements divers (périphériques de contrôle ou casques), aux adversaires (interactions autorisées et sanctionnées) et à l'espace de pratique (face à face ou côte à côte). Cette double réglementation caractérise alors la « logique interne » (Parlebas, 1999a) de chaque jeu vidéo pratiqué en compétition et véhicule un système de normes que le joueur intériorise et fait passer à l'écran par le biais de son avatar lorsqu'il joue. À l'instar des pratiques sportives dans lesquelles les pratiquants évoluent dans un cadre prédéterminé par des contraintes

structurelles, les compétitions de *Mortal Kombat X* orientent les comportements réels et virtuels des joueurs. Sport et sport électronique partagent donc le critère réglementaire.

À ce stade de notre argumentation, le jeu *Mortal Kombat X* pratiqué en compétition, en tant que situation vidéomotrice codifiée par les organisateurs de tournoi, est semblable à la catégorie des jeux sportifs, définis comme des situations motrices d'affrontements codifiées (Parlebas, 1999a). Il existe dès lors deux possibilités pour les jeux sportifs : ils peuvent être institutionnels et sont des sports, ou non-institutionnels, et ils sont qualifiés de jeux traditionnels. Il convient donc maintenant d'analyser l'institutionnalisation du sport électronique afin de pouvoir conclure notre analyse comparative entre sport et e-sport.

Chapitre 6 : L'émiettement institutionnel e-sportif

Parmi l'ensemble des pratiques ludocorporelles, certaines reçoivent la reconnaissance officielle d'instances sociales et sont gouvernées par des fédérations de tutelle représentatives du pouvoir étatique d'une part (les fédérations nationales et le comité national olympique), et par des organisations internationales spécifiques d'autre part (les fédérations internationales et le Comité International Olympique). Critère souvent omis lorsqu'il s'agit de le définir, le sport moderne est pourtant intrinsèquement une pratique institutionnalisée au niveau fédéral. En France, Les fédérations nationales de chaque discipline, délégataires ou agréées, sont les entités institutionnelles légitimes car reconnues par l'État par le biais du ministère de la Jeunesse, de la Ville et des Sports. Le basket-ball a ainsi la Fédération Française de Basket-Ball (FFBB), le football, la Fédération Française de Football (FFF), ou encore la natation, la Fédération Française de Natation (FFN). Ces organes étatiques ont pour objectif de promouvoir la pratique de leur activité pour toutes et tous (hommes et femmes, adultes et enfants, loisir et compétition), en uniformisant les règlements à l'échelle nationale et en organisant le système compétitif du local au national.

Or, si le sport électronique est bien une pratique nécessitant la mise en place de compétences vidéomotrices, structurée sous forme de compétitions, et règlementée par un contrat explicite formel, il s'affranchit clairement du critère institutionnel fédéral classique et s'éloigne ainsi du sport moderne. En France, les tentatives menées par les différents acteurs du milieu e-sportif de faire reconnaître leurs instances dirigeantes par le ministère des Sports ont été très nombreuses mais infructueuses : depuis la Fédération Française de Jeux en Réseaux (FFJR), en passant par celle de Cyber-Sport (FFCS) créée en 2002, celles des Jeux Multi Joueurs (FFJMJ) ou des Jeux de combat (FFJC) déclarées en 2005, celle de Jeux Vidéo en Réseau (FFJVR) qui semblait réussir à fidéliser un peu plus de 2 000 joueurs

depuis 2004, ou bien encore la sobrement intitulée Fédération Française de Jeu Vidéo (FFJV) qui promouvait depuis 2013 la pratique compétitive de jeux de simulation sportive (le football avec *FIFA* et la course automobile avec *Gran Turismo* ou *Trackmania*), toutes ces associations organisatrices d'événements e-sportifs qui avaient pour ambition de légitimer la pratique du jeu vidéo compétitif à un niveau fédéral, ont fini dans le meilleur des cas par s'affaiblir, et dans le pire par s'éteindre (Mora, 2005).

1. Deux modèles d'institutionnalisation

Jusqu'à aujourd'hui, le sport électronique a suivi en France une structuration éparpillée selon deux modèles distincts.

1.1. *Le modèle associatif*

Un premier modèle dont les tentatives de fédérations citées précédemment en sont les exemples avortés, est strictement associatif. En effet, depuis le début des années 2000, de nombreuses associations se sont spécialisées dans l'événementiel e-sportif, apportant une expertise organisationnelle, logistique et humaine en raison d'une expérience de longue date dans le monde vidéoludique, ainsi que de nouvelles ressources matérielles et économiques tout en proposant parfois un accompagnement spécifique aux joueurs amateurs et semi-professionnels, et semblant réussir à fidéliser les communautés de joueurs de manière durable. Il en est ainsi par exemple du *Stunfest* ou de la *Republic of Fighters* (RoF) dans le cas des jeux de combat, ou de la *Gamers Assembly* (GA), de la *Lyon e-sport*, des *Masters Français du Jeu Vidéo* (MFJV), et de bien d'autres encore à travers la France en ce qui concerne les principales disciplines e-sportives. Le *Stunfest*, organisée par l'association rennaise 3 Hit Combo depuis 2005, est la compétition française la plus réputée de *VS Fighting*. L'édition de 2016 a ainsi vu plus de 800 joueurs venus du monde entier (Europe, Asie, ou Amérique du Nord) s'affronter devant 11 000 visiteurs trois jours durant

lors d'une quinzaine de tournois. Les MFJV, organisés et supervisés quant à eux par l'association LanAlliance depuis 2009, sont actuellement l'un des circuits de jeux vidéo compétitifs sur ordinateurs et consoles les plus attractifs et reconnus en France, avec un peu moins de 30 étapes dispensées de septembre 2014 à juin 2015, dont la *Gamers Assembly* (GA) à Poitiers et la *Lyon e-sport*, qui sont deux des événements les plus importants en nombre de participants, de jeux représentés et de visiteurs (environ 1 600 compétiteurs et près de 15 000 visiteurs lors des quatre journées de la GA 2015). Chaque saison se conclut par des phases finales qui récompensent les meilleurs joueurs et équipes, en les invitant à s'affronter dans un ultime tournoi lors duquel les vainqueurs de chaque jeu se verront décerner le titre de « champion de France ».

Cependant, ces événements ne sont que la partie la plus visible de l'organisation associative du jeu vidéo compétitif en France. En effet, de nombreuses compétitions amateurs, d'envergures bien plus modestes, se déroulent chaque semaine localement sur tout le territoire. Elles sont généralement à l'initiative des communautés de joueurs elles-mêmes, indépendamment de toute structure spécialisée, et souhaitent en premier lieu offrir une expérience de la compétition vidéoludique au plus grand nombre, experts comme débutants, tout en permettant à chacun de rencontrer des adversaires de son niveau, sans frais d'inscriptions et de déplacement onéreux. La communauté Finish Him organise ainsi régulièrement des tournois *online*, les *FH Tournaments*, et des rencontres *offline*, les *FH Offlines*, qui regroupent les joueurs les plus actifs de leur communauté. Le clan YUZU fondée par RZA et dont fait partie Shyndoa, prend lui aussi en charge l'organisation de tournois hebdomadaires, les *YUZU Kombat Arena Weekly*, et mensuels, les *Born to Fight*. La joueuse professionnelle Kayane, quant à elle, met en place depuis 2010 des rassemblements non-compétitifs de *VS Fighting*, avec pour objectif de se faire rencontrer le maximum de joueurs dans une ambiance amicale afin qu'ils puissent s'entraîner, échanger et partager sur leurs jeux respectifs. Cette multitude d'associations e-sportives ne bénéficie généralement pas de subventions ou de reconnaissance de la part des autorités publiques, et

en souffre dans son développement. Ainsi la pratique amateur, quoique massive (400 000 Français pratiquant régulièrement des jeux vidéo compétitifs), demeure très atomisée. De plus, aucune fédération ou association nationale représentative de l'ensemble de l'écosystème n'a encore fait l'unanimité à ce stade, limitant les possibilités de reconnaissance par l'État du phénomène.

Ce premier modèle d'organisation rassemble donc des événements très hétérogènes en terme d'affluence de compétiteurs, de jeux pratiqués, ou de moyens financiers et humains mis en place, mais qui ont pour traits communs de ne concerner principalement que des joueurs amateurs ou semi-professionnels de jeu vidéo compétitif, de ne proposer que des compétitions locales ou nationales, et de ne connaître qu'une très faible présence dans les médias spécialisés. Pendant bien longtemps peu retransmis sur les plateformes de diffusions Internet, ces événements commencent à être suivis sur Internet par quelques dizaines voire centaines de *viewers*, tandis que les plus influents de ces rassemblements (*Stunfest*, GA ou Lyon e-sport) le sont par des milliers de passionnés.

1.2. Le modèle privé

Conjointement à cette institutionnalisation associative publique française du jeu vidéo compétitif, coexiste un second modèle de structuration, cette fois-ci clairement professionnel et majoritairement international, beaucoup plus spectaculaire et médiatisé que le premier. En effet, malgré sa relative jeunesse, le sport électronique se professionnalise très rapidement, année après année, et se développe simultanément selon un modèle original, indépendamment de toute influence fédérale en tant que dispositif organisationnel. C'est ainsi qu'il s'est affranchi du modèle pyramidal des fédérations sportives, soit en déléguant l'organisation des manifestations à des organismes privés spécialisés dans l'événementiel vidéoludique et/ou le divertissement audiovisuel, tels que l'ESL (appartenant à la société de médias suédois Modern Times Group) pour la *MKX Pro League*, ou la *DreamHack* (détenue en France par le groupe Malorian) pour une épreuve

qualificative de la *MK Cup*, mais aussi Red Bull pour le *Street Fighter Kumite*, Oxent pour l'*Electronic Sports World Convention*, ou encore Activision pour la *Major League Gaming*, soit en laissant plus récemment l'éditeur du jeu en charge de son championnat et des événements ponctuels associés, comme c'est le cas du *Fatal 8 Tournament* organisé par Warner Bros, de la *Capcom Cup* supervisé par l'éditeur Capcom, mais également des *League of Legends World Championships Series* mises en place par Riot Games, des *Starcraft II World Championship Series* organisées par Blizzard Entertainment ou du tournoi annuel *The International* de *DotA 2* encadré par l'éditeur Valve. Ces grands éditeurs font aujourd'hui du jeu vidéo compétitif un axe de développement privilégié, et leurs jeux sont d'ailleurs spécifiquement développés pour la pratique compétitive. Ce modèle organisationnel semble faire écho au concept de « para-sport » récemment développé par Bordes (2015), qui désigne « une pratique physique compétitive, réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome, déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes ». C'est le cas notamment dans le domaine des activités physiques des *X-Games* (compétition internationale annuelle de « sports de glisse ») organisés et diffusés par le groupe médiatique nord-américain ESPN, ou bien du circuit mondial de plongeon de falaise (*Cliff Diving*) organisé par l'entreprise autrichienne Red Bull. Ainsi les grands événements et circuits e-sportifs que sont, de manière non-exhaustive, la *Major League Gaming* (MLG) ou l'*Evolution Championship Series* (EVO) en Amérique du Nord, l'*Electronic Sports League* (ESL) et la *DreamHack* (DH) en Europe, la *Global Starcraft II League* (GSL) en Asie, ou l'*Electronic Sports World Convention* (ESWC) à travers le monde, sont opérés et financés par des sociétés et des investisseurs privés. Ces sociétés décident des modalités de déroulement des épreuves, de la réglementation, de l'arbitrage et donc des sanctions, des récompenses, et des caractéristiques (âge minimum, statut professionnel) des participants. Les joueurs professionnels (*pro-gamers*) sont alors recrutés par des structures sponsorisées par des investisseurs à la logique explicitement commerciale, et financés pour participer aux

compétitions en leur nom, créant de ce fait une rupture nette entre l'amateurisme et le professionnalisme.

Ce second modèle organisationnel de l'e-sport qui attire des joueurs et équipes professionnels du monde entier, transforme les événements d'envergure mondiale aux moyens financiers, logistiques et humains parfois colossaux qu'il regroupe, en circuits « majeurs » et principaux des jeux sur lesquels ils se déroulent. Certaines de ces ligues sont suivies sur Internet par plusieurs millions de *viewers* à chaque édition, tandis que les dotations financières pour les vainqueurs atteignent pour quelques disciplines plusieurs millions de dollars. Les phases finales des *League of Legends World Championships* de 2014 qui se sont tenues dans le stade Sang-am de Séoul, célèbre pour avoir été l'une des principales enceintes sportives de la Coupe du Monde de football FIFA 2002, ont ainsi réuni 40 000 spectateurs. Pour l'édition suivante, dont la finale entre les deux équipes sud-coréennes SKT et KOO Tigers se tenait le 31 octobre 2015 à la Mercedes-Benz Arena de Berlin devant près de 17 000 personnes, l'éditeur et organisateur Riot Games a enregistré 36 millions de *viewers* uniques à travers le monde lors de l'événement, avec un pic à 14 millions simultanément⁷⁵. À titre de comparaison, le seul match décisif des finales NBA (*National Basket Association*) de la même année opposant les Cleveland Cavaliers au Golden State Warriors s'est tenu dans un stade d'un peu plus de 20 000 personnes, et a été suivi par un peu plus de 23 millions de téléspectateurs simultanément rien qu'aux États-Unis⁷⁶. Bien qu'encore en deçà de celles du sport moderne (et notamment des géants médiatiques que sont la Coupe du monde de football ou les Jeux Olympiques d'été), ces audiences en constante progression assurent, dans une certaine mesure, le financement des compétitions. Cela permet aux éditeurs de récompenser les vainqueurs de sommes particulièrement élevées, record détenu à ce jour par Valve lors du tournoi *The*

⁷⁵ Magus. (Décembre 2015). *Worlds 2015 Viewership*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/esports/esports-editorial/worlds-2015-viewership>.

⁷⁶ Maury Brown. (17 juin 2015). *Inside the Numbers: 2015 NBA Finals Were Highest-Rated, Most-Viewed Ever for ABC*. Disponible à l'adresse <http://www.forbes.com/sites/maurybrown/2015/06/17/inside-the-numbers-2015-nba-finals-were-highest-rated-ever-for-abc/>.

International de DotA 2 en 2016, qui a mis en jeu un plus de 20 millions de dollars de gains et offert à l'équipe victorieuse chinoise *Wings Gaming* composée de cinq joueurs un peu plus de neuf millions de dollars (environ huit millions d'euros), lorsque les organisateurs de Roland Garros dotent les vainqueurs individuels de leur tournoi de deux millions d'euros⁷⁷.

La structuration du *VS Fighting* et plus généralement du sport électronique à travers le monde, semble donc suivre une expansion disjointe à deux vitesses : d'un côté, un milieu associatif, proposant des compétitions locales et nationales modestes ouvertes à toutes et tous, dont les gains dépassent rarement quelques centaines d'euros et quelques lots informatiques (casques, souris, manettes et sticks) comme c'est le cas pour le *Stunfest*, la *RoF* ou les tournois *Born to Fight*, et de l'autre un milieu professionnel structuré par des organismes privés, mettant en place des ligues et championnats d'envergure internationale, offrant aux vainqueurs des dotations financières de plusieurs centaines de milliers d'euros, comme lors des différentes saisons de la *MKX Pro League*, ou les différentes éditions de l'*EVO*. Ce phénomène se rapproche de l'organisation du sport moderne européen, avec des championnats amateurs, parfois de haut-niveau, supervisés par les fédérations de tutelle, le football avec la FFF ou le basket-ball avec la FFBB, et leurs ligues professionnelles respectives encadrées par des entités privées, la Ligue de Football Professionnel (LFP) et la Ligue Nationale de Basket (LNB). Pourtant, une différence majeure subsiste avec le sport électronique, LFP et LNB ne sont pas des structures autonomes, puisqu'elles répondent de leurs actions devant leurs fédérations.

⁷⁷ Fédération Française de tennis. (2016). *Dotation globale*. [Consulté le 10/09/2016]. Disponible à l'adresse http://www.rolandgarros.com/fr_FR/content/the_tournament/info/prize_money.html.

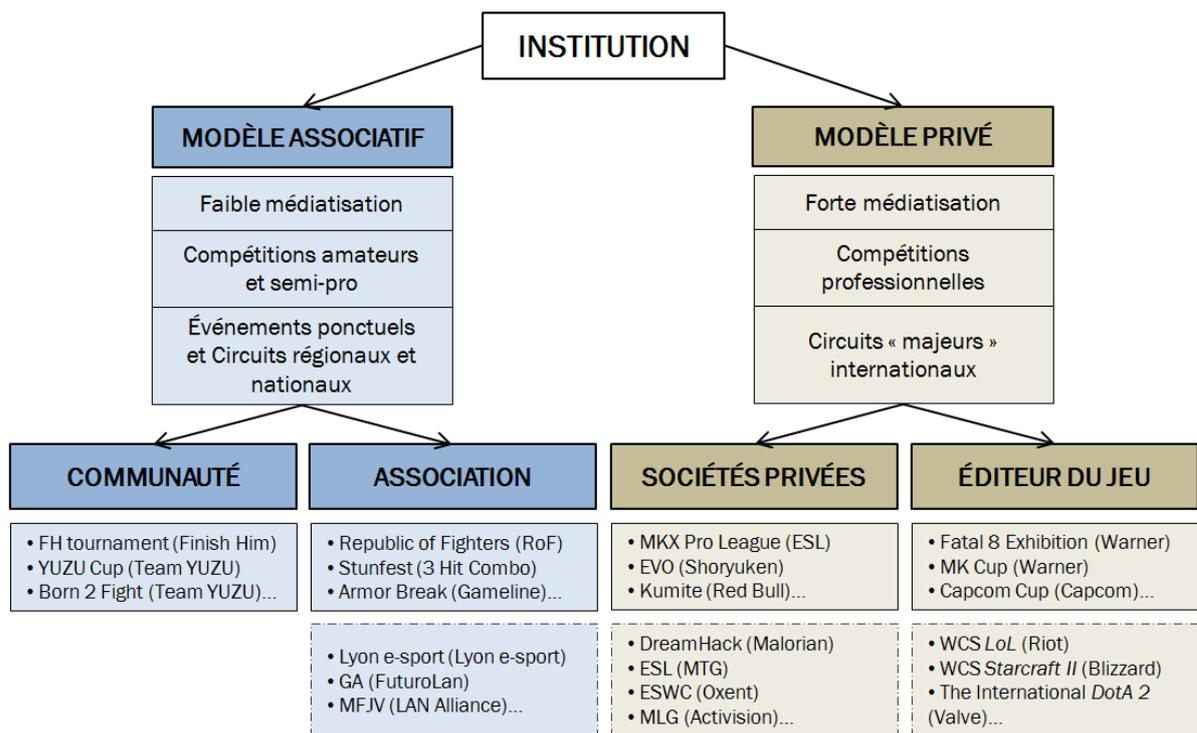


Figure 24. Un émiettement institutionnel e-sportif.

L'institutionnalisation du sport électronique se disperse au travers de deux modèles distincts : un premier modèle associatif peu médiatisé, en charge d'événements locaux ou nationaux amateurs et semi-professionnels, et structuré soit par les communautés de joueurs elles-mêmes, soit par des associations e-sportives ; un second modèle privé à la médiatisation plus importante, en charge des circuits majeurs internationaux professionnels, gérés soit directement par les éditeurs du jeu, soit délégués à des structures privées spécialisées dans l'événementiel e-sportif. Parmi les exemples présentés dans la figure, la première ligne concerne les événements spécifiques au jeu *Mortal Kombat X* ou au *VS Fighting* en général, tandis que la seconde ligne (cadres en pointillés) concerne des compétitions e-sportives autres que les jeux de combat.

Cette structuration multiple et émiettée, à l'institutionnalisation partielle, a pour conséquence de multiplier les circuits proposés, rendant la pratique peu compréhensible pour les compétiteurs et le public, car il est possible d'avoir plusieurs champions pour le même titre, mais issus de compétitions supervisées par des structures différentes, réduisant de ce fait l'importance même du titre. Ce genre de cas, dans lequel une même pratique

n'est pas légiférée par un seul et unique organisme, existe également dans le sport moderne mais n'est pas courant. Un exemple évident est cependant celui de la boxe anglaise, dont plusieurs organisations internationales prétendent être la seule légitime : la *World Boxing Association* (WBA), le *World Boxing Council* (WBC), la *World Boxing Organization* (WBO) ou encore l'*International Boxing Federation* (IBF). Ainsi selon Salice (2009), l'institutionnalisation de l'e-sport est similaire à celle de la boxe : plusieurs tournois se revendiquent d'un même titre, alors même que les règles sont différentes d'une compétition à une autre, entraînant parfois frustrations et discordes au sein des joueurs. Toutes ces compétitions nationales et internationales n'aident donc pas à unifier l'e-sport et diminuent la lisibilité des compétitions et de leurs règles pour les médias et le public.

Ces différents modèles peuvent toutefois nous permettre d'envisager la pratique du jeu vidéo et sa version compétitive sous un autre angle. En effet, la modalité de pratique est en lien étroit avec son institutionnalisation, qui elle-même conditionne les aspects compétitifs et règlementaires. Ainsi Parlebas (1999a) distingue-t-il les pratiques institutionnalisées (les sports) pratiquées à travers le monde, les pratiques semi-institutionnalisées (les « quasi-sports »⁷⁸) dont la diffusion est restreinte à l'échelle locale, régionale, voire uniquement nationale, et les pratiques non-institutionnalisées (les pratiques « libres » et « informelles » dénommées « quasi-jeux sportifs »⁷⁹). En reprenant à notre compte cette distinction, il est possible, comme le montre la figure 24, de tenter de transposer cette catégorisation des pratiques physiques à celle du jeu vidéo, en fonction du modèle d'institutionnalisation.

⁷⁸ Pierre Parlebas nomme « quasi-sport » le « jeu sportif qui a reçu une forte reconnaissance institutionnelle locale, qui tend à se doter des caractéristiques du sport, mais qui n'a pas accédé de façon indiscutable au statut international de celui-ci » (1999a, p. 289). À ce sujet, Dugas (2011a) ou Bordes (2016), soulignent que si pour Parlebas, seule la présence d'institutions internationales permet d'accéder au statut de sport, selon eux, cette distinction n'a pas lieu d'être car les quasi-sports disposent sans ambiguïté des quatre critères retenus (situation motrice, affrontement compétitif, système de règles et cadre institutionnel sportif). Ainsi les quasi-sports, peuvent être des sports régionaux, nationaux tout comme il existe des sports mondiaux, qui peuvent prétendre d'ailleurs devenir disciplines olympiques.

⁷⁹ Pierre Parlebas définit le « quasi-jeu sportif » comme la « situation motrice informelle, libre, habituellement dénommée « jeu » ou « sport », dépourvue de règles et de compétition » (1999a, pp. 287).

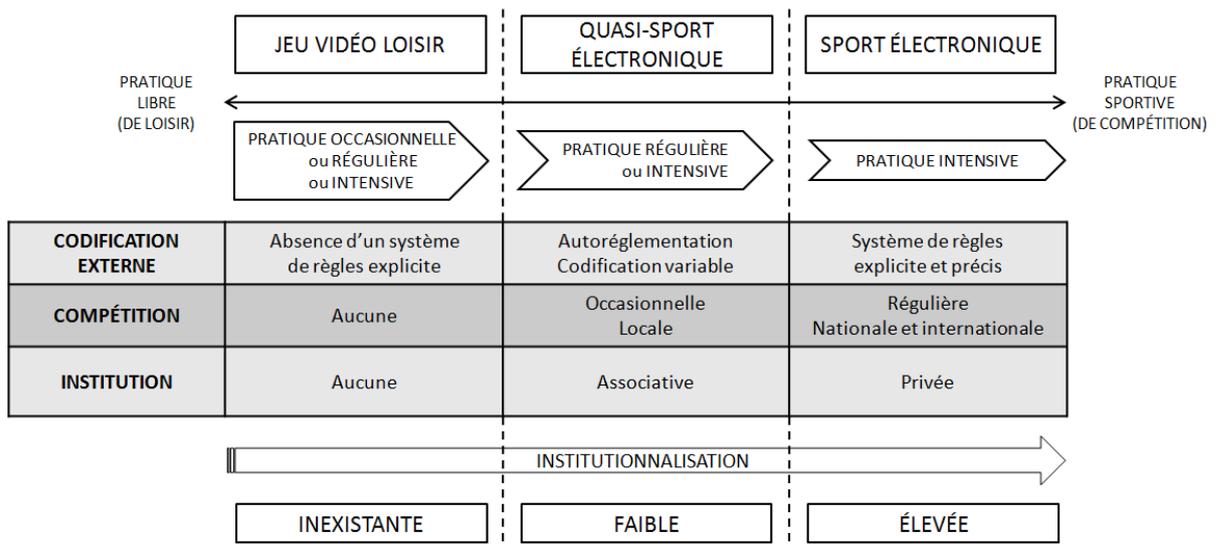


Figure 25. Échelle des modalités de pratique des jeux vidéo en fonction du type d'institutionnalisation en tant qu'organisation sociale. Un même jeu vidéo compétitif peut être pratiqué en loisir, sans codification ni compétition, ou à l'opposé, pratiqué sous forme de tournois et championnats réguliers soumis à une réglementation stricte et précise édictée par des entités privées. Le modèle d'institutionnalisation associatif fait le lien entre ces deux limites, proposant une pratique compétitive occasionnelle et autoréglementée par les joueurs.

Ainsi, en fonction du type d'institutionnalisation, l'activité vidéoludique peut se répartir dans trois types de pratiques, de sa forme la plus libre à la plus sportive. Premièrement, lorsqu'il ne dépend d'aucune institution, le jeu vidéo est une pratique de loisir. C'est cette modalité qui est certainement la plus courante. Les joueurs ne sont alors soumis à aucune réglementation externe et ne participent à aucune compétition. Deuxièmement, lorsque le jeu vidéo est institutionnalisé de manière associative, le pratiquant participe à des compétitions occasionnelles locales, soumises à une codification variable, voire autogérée. Cette modalité peut alors être dénommée « quasi-sport électronique ». Enfin troisièmement, lorsque le pratiquant prend part à des compétitions internationales régulières, soumises à des contraintes réglementaires uniformisées strictes et précises, et organisées par des institutions privées, l'activité est indéniablement du sport électronique. Si dans les trois cas, les joueurs peuvent avoir une pratique particulièrement intensive du jeu vidéo (plusieurs heures par jour), plus le degré d'institutionnalisation

diminue, et plus le temps de pratique peut varier de régulier (plusieurs fois par semaine) à occasionnel (une fois de temps en temps).

Cette répartition, trop schématisée, n'est qu'une ébauche qui mériterait d'être approfondie. Les formes sociales de pratiques du jeu vidéo sont bien plus variées et mouvantes, et sont loin d'être clivées de manière aussi figée. Cependant, elle permet de saisir l'influence des différents modèles institutionnels sur les cadres compétitifs et règlementaires du sport électronique, et ainsi d'en faire émerger une possible continuité, d'une institutionnalisation inexistante dans le cas de la pratique libre, à une institutionnalisation élevée dans le cas du sport électronique, en passant par une faible institutionnalisation dans le cas du « quasi-sport électronique ».

2. Vers une légitimation gouvernementale de l'e-sport ?

Enfin, bien que l'organisation des saisons et des compétitions e-sportives françaises soit structurée par de nombreux acteurs qualifiés et expérimentés, il n'en reste pas moins que l'institutionnalisation fédérale du sport électronique en France s'avère jusqu'à présent totalement inexistante puisqu'illégitime aux yeux des autorités publiques. Pourtant, en empruntant le modèle fédéral traditionnel au milieu sportif, plusieurs fédérations nationales e-sportives ont vu le jour à travers le monde depuis une quinzaine d'années, avec pour ambition de combler le vide institutionnel dans leurs pays respectifs et de proposer un modèle plus traditionnel dans le cadre d'un mouvement culturel et sportif moderne, par la mise en place d'une structure indépendante garante des règles et de leur application.

2.1. L'Asie

La première et la plus ancienne de ces réussites d'institutionnalisation étatique, est la Corée du Sud, dont le gouvernement promeut activement le sport électronique depuis

2000 par l'intermédiaire de la *Korean e-Sport Player Association*⁸⁰ (KeSPA), sous l'égide du ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme (Paberz, 2012). L'organisation sud-coréenne fait ainsi office de modèle dont s'inspirer pour tous les acteurs du sport électronique des autres pays du monde. Elle supervise un peu plus de 20 jeux pratiqués sous forme compétitive, en régissant leurs compétitions, leurs règlementations et leur diffusion au travers des différents médias.

Dans le sillage de la Corée du Sud, de nombreux pays asiatiques se sont rapidement dotés d'organes de tutelle du sport électronique, et ont petit à petit, à force d'efforts, parfois réussi à s'associer à leurs Comités Nationaux Olympiques respectifs. La Chine a ainsi créé l'*Association for Chinese E-sports* (ACE), l'Inde, l'*E-Sports Federation of India* (ESFI), le Japon, la *Japan E-Sports Association*⁸¹ (JeSPA), Taïwan, la *Taiwan eSports League* (TeSL), ou encore la Mongolie, la *Mongolian E-Sports Association* (MESA). Parallèlement, depuis 2015, sous l'impulsion de la Corée du Sud, un regroupement des différentes fédérations nationales d'Asie du sud-est, l'*Asean Confederation of E-Sports* (ACES), a été créé afin de promouvoir, développer et réguler le milieu e-sportif dans la région. Cette confédération comprend notamment la *Singapore Cybersports and Online Gaming Association*⁸² (SCOGA), l'*Indonesia e-Sports Association*⁸³ (IeSPA), la *Philippines E-Sports Organisation*⁸⁴ (PESO), la *Thailand E-Sports Association*⁸⁵ (TESA), la *Vietnam E-sports*⁸⁶ (EVN), l'*E-sports*

⁸⁰ KeSPA. (n.d.). *KeSPA*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.e-sports.or.kr/>.

⁸¹ Japan e-Sports Association. (n.d.). *JeSPA*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.jespa.org/>.

⁸² Singapore Cybersports & Online Gaming Association. (2016). *SCOGA*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://scoga.org/>.

⁸³ IeSPA. (n.d.). *IeSPA. Indonesia e-Sports Association*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.iespa.or.id/>.

⁸⁴ Philippine eSports Organization (PeSO) et Inquirer.net. (2016). *Esports by Inquirer*. [Consulté le 10/06/2016]. Disponible à l'adresse <http://esports.inquirer.net/>.

⁸⁵ TESA. (n.d.). *Thai E-Sports Association*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.thaiesports.or.th/>.

⁸⁶ Vietnam Esports. (2016). *Vietnam Esports*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://vietnamesports.vn/>.

*Federation Cambodia*⁸⁷ (EFC) et *e-Sports Malaysia* (eSM), toutes reconnues par leurs ministères des Sports respectifs. Avec 14 nations ayant fait accepter la pratique e-sportive auprès de leurs Comités Nationaux Olympiques, le continent asiatique mène jusqu'à présent le phénomène de propagation de la reconnaissance de l'e-sport, supporté par l'*Olympic Council of Asia* (OCA).

2.2. L'Europe

En Europe, d'autres fédérations nationales ont vu le jour et tiennent un rôle majeur, comme par exemple en Autriche *l'E-Sport Verband Österreich*⁸⁸ (ESVÖ), en Belgique la *Belgian e-Sport Federation* (BeSF), ou encore en Suisse la *Swiss E-Sports Federation*⁸⁹ (SESF). Ces trois pays, dont la scène e-sportive est assez réduite, ont eu plus de facilité à se fédérer que d'autres pays à la population plus nombreuse (Thiborg, 2009). Cependant, depuis mai 2016, plusieurs « grandes » nations européennes ont entamé une vague nouvelle de légitimation gouvernementale e-sportive. Cela a débuté avec le ministère des Sports russe, dirigé par Vitaly Mutko, qui a officiellement reconnu l'e-sport comme faisant partie intégrante des sports russes, encourageant les efforts menés par la *Russian e-Sport Federation*⁹⁰ (ReSF) depuis 2001. La ReSF peut ainsi maintenant décerner les titres de « Maître des sports de Russie », « Maître international des sports » et « Maître émérite des sports russes » aux meilleurs joueurs du pays. Elle est également épaulée dans la mise en place de formations d'arbitres et de coaching, tandis que de nombreuses compétitions nationales sont passées sous la responsabilité du ministère des Sports. Quelques jours plus tard, le ministère des Sports britannique, à son tour, a communiqué sur la création très

⁸⁷ E-Sports Federation Cambodia. (2015). *E-Sports Federation Cambodia*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://e-fc.org.kh/>.

⁸⁸ ESVÖ. (n.d.). *ESport Verband Österreich*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.esvoe.at/>.

⁸⁹ Swiss E-Sports Federation. (2016). *Fédération suisse de l'E-Sports*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.sesf.ch/>

⁹⁰ ReSF. (2016). *Общероссийская общественная организация. « Федерация компьютерного спорта России »*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://resf.su/>.

prochaine de la *British e-Sport Association*⁹¹. Le Royaume-Uni en a également profité pour annoncer dans la foulée, la mise en place des premiers *International eGames*⁹², événement prenant place tous les quatre ans dans la ville hôte des Jeux Olympiques. La première édition s'est tenue à Rio, avec l'objectif clairement avoué des organisateurs de faire de cette compétition le pendant e-sportif des Jeux Olympiques modernes, faisant s'affronter les joueurs par nation, sans gains financiers à la clé. Quelques semaines plus tard, c'est l'*Italian e-Sport Association*⁹³ (ITeSPA) qui a fait officiellement reconnaître la pratique e-sportive par le *Movimento Sportivo Popolare* (MSP), institution affiliée au Comité National Olympique Italien (CONI). Tout comme en Russie, cette reconnaissance de l'ITeSPA par l'instance nationale olympique, a pour finalité de permettre le développement de formations de joueurs, d'entraîneurs et d'arbitres e-sportifs et d'encadrer les compétitions sur son sol. Enfin en juin 2016, la fédération danoise d'e-sport, *e-sport Danmark*, a franchi une étape supplémentaire dans sa quête de reconnaissance par le Comité National Olympique et la Confédération des Sports du Danemark (*Danmarks Idræts-Forbund*, DIF). Bien que la pratique compétitive du jeu vidéo ne soit toujours pas reconnue comme un sport officiel dans le pays, la fédération danoise d'e-sport est devenue membre de la *Denmark Athletic Federation* (DAF), première étape vers une prochaine reconnaissance sportive.

Le cas de l'Allemagne est, en revanche, le contre-exemple. Bien que l'e-sport se soit particulièrement bien développé dans ce pays depuis une dizaine d'années, notamment par l'intermédiaire de l'ESL, ligue de renommée mondiale, qui a installé ses locaux à Berlin, cette dernière a déjà les ressources nécessaires pour garder le contrôle de l'e-sport dans son

⁹¹ British eSports Association. (n.d.). *British eSports Association*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.britisheports.org/>.

⁹² International eGames Group. (2016). *EGames*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.egames.org/>.

⁹³ Italian e-Sports Association. (2016). *ITeSPA*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.itespa.it/>.

pays. La fédération nationale, la *Deutsche E-Sport Bundesliga*⁹⁴ (DeSBL) semble ainsi avoir du mal à trouver sa place et doit donc redoubler d'efforts.

Bien que les pays européens n'en soient pas aussi convaincus que leurs homologues asiatiques, la reconnaissance récente des fédérations e-sportives russes et italiennes par leurs institutions sportives étatiques respectives et l'attention portée à la pratique compétitive du jeu vidéo par les gouvernements britanniques et danois, permettent d'envisager la création d'une dynamique globale d'intérêt de la part des autorités sportives européennes (comités olympiques nationaux en tête) pour le sport électronique. Récemment, différents clubs de football basés en Europe, ont commencé à investir dans l'e-sport en recrutant certains joueurs professionnels de simulation de football (le VfL Wolfsburg en mai 2015, West Ham et la Sampdoria Gênes en mai 2016, Manchester City et le Sporting Lisbon en juillet 2016, le PSV Eindhoven en août 2016) ou en créant leur propre équipe sur d'autres titres compétitifs (le Beşiktaş Jimnastik Kulübü en janvier 2015, le FC Schalke 04 en mai 2016, le FC Valence en juin 2016, Manchester United, le Bayern Munich et le Paris Saint Germain d'ici peu). Allié à ces mouvements récents de capitaux sportifs vers l'e-sport, le processus d'institutionnalisation des compétitions vidéoludiques devrait créer dans les années à venir une synergie pour le développement de la scène e-sportive européenne. En encourageant également l'émergence de clubs locaux avec des lieux de pratiques dédiés permettant aux joueurs de se rencontrer et d'être plus visibles aux yeux du public, les fédérations nationales peuvent favoriser l'émergence de l'e-sport. Sans compter que cette visibilité est susceptible de générer une manne financière qu'il sera possible de réinjecter dans les fédérations pour créer de nouvelles structures d'accueil. Ainsi, le financement dépendrait moins des sponsors et stimulerait l'investissement des différents gouvernements.

⁹⁴ DeSBL. (2016). *Deutsche eSport Bundesliga*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://desbl.de/>.

2.3. *Le reste du monde*

En Amérique, les États-Unis ont été le pays le plus rapide à faire reconnaître institutionnellement certains jeux vidéo compétitifs comme de véritables compétitions sportives. Le sport n'étant pas organisé comme en Europe, le pays n'a jamais eu pour ambition de créer une instance fédérale du sport électronique. Il a cependant été le premier, dès 2013, à proposer aux compétiteurs étrangers des visas de travail pour pratiquer leur activité de joueur professionnel de *League of Legends*, rendant les transferts internationaux d'e-sportifs possibles⁹⁵. Dotées de moyens financiers bien supérieurs au reste du monde, les structures américaines de joueurs professionnels sont ainsi devenues aujourd'hui des terres d'accueil pour tous les *pro-gamers* étrangers (notamment asiatiques) cherchant à acquérir une expérience inédite pour une rémunération incomparable. Rares sont les autres pays d'Amérique à avoir amorcé la structuration de leur scène e-sportive, mais le Canada avec l'*E-Sports Canada*⁹⁶ (ESC), le Brésil avec la *Liga Nacional Esportes Eletrônicos*⁹⁷ (LNEE) et l'Argentine avec l'*Asociación Argentina de Deportes Electrónicos*⁹⁸ (AADE) sont en cours d'institutionnalisation.

En dehors de l'Asie, l'Europe et l'Amérique, l'institutionnalisation étatique e-sportive est quasiment inexistante. Quelques pays isolés à travers le monde tentent cependant de participer à ce mouvement. Le cas de l'Afrique du Sud est d'ailleurs particulièrement intéressant. En effet, dans ce pays, l'e-sport est régulé par la *Mind Sports South Africa*⁹⁹ (MSSA) qui s'occupe entre autres de l'organisation des compétitions de certains jeux de plateau comme les échecs ou le backgammon, et de jeux de rôle comme

⁹⁵ Paul Tassi. (14 juillet 2013). The U.S. now recognizes eSports players as professional athletes. Forbes. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizesesports-players-as-professional-athletes/>.

⁹⁶ ESports Canada. (n.d.). *ESports Canada*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://esportscanada.ca/>.

⁹⁷ LNEE. (2016). *LNEE*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://lnee.com.br/>.

⁹⁸ AADE. (2016). *AADE*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.aade.org.ar/>.

⁹⁹ Mind Sports South Africa. (2016). *Mind Sports South Africa*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://mindsportsa.co.za/>.

Warhammer. Son avantage est d'avoir des connections fortes avec le Comité National Olympique et différentes entités gouvernementales. Ainsi, sans leurs consentements, aucun organisme ne peut représenter l'e-sport dans le pays, en faisant dès lors la seule fédération nationale légitime du pays. La situation est très claire et évite aux acteurs du milieu d'entrer dans des conflits d'intérêt. Afin de mettre en relation son expérience et les obstacles liés à son isolement, l'Afrique du Sud a dernièrement rejoint aux côtés du Brésil, de la Russie, de l'Inde et de la Chine la confédération d'associations *BRICS e-Sports Association* (pour Brazil, Russia, India, China et South Africa).

Les autres nations africaines sont particulièrement peu représentées dans le milieu e-sportif. Les raisons ne sont pas très difficiles à cerner : comme le sport moderne a besoin d'infrastructures pour être pratiqué (gymnases, stades ou autres piscines), l'e-sport a lui aussi besoin de lieux de pratique, de serveurs et de connections Internet haut-débit, qui font défauts dans certains pays africains en voie de développement. À notre connaissance, seules la Namibie avec la *Namibian Electronic Sports Association*¹⁰⁰ (NESA) et la Tunisie avec la *Tunisian Association of Gamers*¹⁰¹ (TAG), semblent avoir engagé des actions en vue de structurer à l'échelle nationale leurs compétitions de jeux vidéo.

Enfin, sur le continent océanique, seule l'Australie semble être suffisamment structurée par l'intermédiaire de l'*Australian e-Sports Association*¹⁰² (AeSA) pour envisager le développement de l'e-sport à travers le pays.

2.4. Les regroupements internationaux : IESF, IEGC et WESA

La structuration de l'e-sport ne s'est donc pas faite à la même vitesse partout à travers le monde. La légitimation sportive du jeu vidéo compétitif dans tous les pays

¹⁰⁰ Namibian Electronic Sports Association. (n.d.). *Namibian Electronic Sports Association*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.esportsnamibia.org/>.

¹⁰¹ Tunisian Association of Gamers. (2016). *Tunisian Association of Gamers*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://tagtun.org/>.

¹⁰² AESA. (2016). *Australian Esports Association*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.aesa.org.au/>.

mentionnés prend, comme nous l'avons vu, des formes bien différentes. Dans le meilleur des cas, la pratique est reconnue en tant qu'activité sportive par le ministère des Sports et le Comité National Olympique (comme la Corée du Sud ou la Russie) mais, le plus souvent, les différentes structures, fédérations et autres associations, certes légitimées par le gouvernement, ne sont pas assimilées par les institutions sportives du pays (comme les États-Unis ou le Danemark).

Au commencement, les acteurs du monde e-sportif n'ont pas réclamé la création de fédérations. En effet, historiquement, l'e-sport s'est développé indépendamment de toute structure fédératrice unanimement reconnue, car sa nature intrinsèque (à savoir un produit commercial appartenant à des éditeurs privés) ne le limite pas géographiquement. Cependant, depuis l'apparition des premières tentatives d'existence de fédérations e-sportives, les attentes qu'elles ont suscitées ont été nombreuses. Ces modèles fédéraux doivent donc faire face à de nombreux enjeux dans lesquels les différentes parties prenantes (joueurs, organisateurs, sponsors, ou médias) ont chacune leur propre intérêt. Il est difficile de toutes les satisfaire, en particulier les communautés de joueurs. Les différentes structures associatives (*Gamers Assembly*, *Stunfest*, Lyon e-sport, ou Finish Him) et privés (MLG, ESL, ESWC, ou DH) organisatrices d'événements déjà existantes ont toutes bâties année après année leurs propres communautés et les fédérations émergentes doivent alors trouver un moyen d'exister en co-dépendance avec ces organismes déjà en place.

Le sport électronique doit donc trouver un équilibre entre son expansion spontanée et le contrôle de son développement. Les structures privées existantes et les nouvelles fédérations nationales doivent travailler ensemble à développer le milieu e-sportif tout en apportant aux autres leurs forces respectives. Si cela est déjà difficile à réaliser pour une fédération nationale, cela l'est d'autant plus pour une fédération internationale. Pourtant, née de la volonté d'un regroupement de neuf fédérations (Allemagne, Autriche, Belgique, Corée du Sud, Danemark, Pays-Bas, Suisse, Thaïlande, Vietnam) d'unifier les différentes

associations nationales à travers le monde, l'*International e-Sports Federation*¹⁰³ (IeSF) voit le jour en Corée du Sud en 2008. À l'annonce de cette création, les réactions ont été nombreuses : si une majorité des acteurs du milieu e-sportif semble réclamer la création d'une telle entité, les attentes sont multiples et ne semblent pas satisfaire tout le monde. Pour exister, cette fédération internationale doit trouver un moyen de se différencier des structures majeures déjà existantes et d'y apporter une valeur ajoutée. Passant de neuf nations affiliées à 45 aujourd'hui, son but est officiellement de façonner le paysage e-sportif de demain en le faisant reconnaître internationalement comme un sport à part entière. Pour cela, elle poursuit différentes missions : la promotion des différentes disciplines e-sportives, l'uniformisation des règlements de chaque pratique, la formation des arbitres, des entraîneurs et des joueurs, et la prévention des dérives possibles, dopage et paris truqués en tête. Sur ce dernier point, elle est d'ailleurs devenue la représentante mondiale de la lutte contre le dopage dans les compétitions de jeux vidéo, après avoir signé un accord avec l'Agence Mondiale Anti-Dopage. Cependant, ne nous y trompons pas, les moyens développés pour mettre en place la lutte contre le dopage dans le domaine vidéoludique sont loin d'être courants. Dans le cas de l'uniformisation des règlements, l'IeSF prône une méthode « *top-down* » (du haut vers le bas), c'est-à-dire que c'est elle qui crée les règles qui seront appliquées par les fédérations nationales, tandis que dans le cas de la promotion des pratiques, c'est au contraire une méthode « *bottom-up* » qui est mise en place, encourageant les fédérations nationales à faire connaître les communautés de joueurs. Enfin, l'IeSF propose son propre championnat du monde annuel par nation depuis 2009, l'*e-Sports World Championship*, et essaye parfois avec succès d'intégrer l'e-sport à des compétitions de sports traditionnels, comme cela a été le cas lors de la quatrième édition des *Asian Indoor & Martial Arts Games* en 2013. Dernièrement, en avril 2016, elle a en outre émis la demande auprès du Comité International Olympique (CIO) que l'e-sport devienne discipline olympique. Bien que pour la plupart des acteurs du milieu e-sportif la

¹⁰³ International e-Sports Federation. (2009). *IeSF*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://ie-sf.com/>.

requête paraisse vaine, une telle étape serait susceptible de permettre un afflux massif de fonds financiers en provenance des États et des sponsors. Cependant la sollicitation a été rejetée par le CIO, puisque l'e-sport est loin de satisfaire aux 33 critères nécessaires, dont le premier est l'obligation pour les fédérations nationales d'être rattachées à un comité national olympique. Car si quelques fédérations à travers le monde, la KeSPA en tête, semblent bien répondre à ces critères, la grande majorité des associations nationales ne sont pas encore convenablement structurées.

D'autres initiatives tentent de court-circuiter ce chemin classique en empruntant des voies de traverses. C'est le cas notamment de l'*International eGames Committee* (IeGC), supporté par le gouvernement britannique, qui a révélé le 6 avril 2016 lors du *London Games Festival*, la mise en place d'un tournoi parallèle aux Jeux Olympiques, les *International eGames*. L'objectif est de profiter de la vitrine médiatique et de l'audience que suscitent les Jeux pour promouvoir l'e-sport. La compétition de deux jours suit donc le calendrier olympique, puisque chaque édition se tiendra parallèlement à son homologue sportive : Pyeongchang en 2018 (Corée du Sud) et Tokyo en 2020 sont déjà annoncées. Cependant, il est difficile de comparer réellement Jeux Olympiques et eGames, car pour le moment seuls quatre pays (le Brésil, le Canada, les États-Unis et la Grande-Bretagne) participent à cet événement. Les équipes (*eTeams*) sont quant à elles composées de joueurs (hommes et femmes) représentant leur pays et des tournois qualificatifs ont lieu dans chaque nation volontaire l'année précédente.

Enfin, dernière née de ces regroupements internationaux d'acteurs majeurs de l'e-sport, la *World E-Sport Association*¹⁰⁴ (WESA) a officialisé sa création en mai 2016. Partant du constat que le monde de l'e-sport est composé de multiples tournois, disciplines, supports de pratique, structures, et politiques nationales qui diffèrent suivant les pays, entraînant une diversification et un éclatement ne permettant pas d'être en position de force lors de négociations et limitant de ce fait les possibilités en terme de revenus que ce

¹⁰⁴ WESA. (n.d.). WESA. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.wesa.gg/>.

soit pour les tournois, les structures ou même les joueurs, la WESA cherche à organiser de manière forte et durable l'ensemble de la scène compétitive. À l'initiative de l'ESL, l'association regroupe initialement huit structures de joueurs professionnels internationalement reconnues (EnVyUs, FaZe Clan, Fnatic, G2 Esports, Mousesports, Natus Vincere, Ninjas In Pyjamas, et Virtus pro). Dans son état actuel, cette entité suggère la création d'une ligue privée évoluant avec ses propres franchises, fonctionnement similaire à celui de la NBA ou de la NFL. Quatre domaines d'actions sont principalement isolés : les salaires des joueurs, les dotations des tournois, les revenus liés au streaming et le sponsoring individuel. À l'instar de ce qui se fait dans ces ligues fermées américaines, la WESA semble viser l'ensemble des revenus générés par la vente des tickets d'entrée, la publicité, le merchandising, le sponsoring des tournois ou bien leurs droits de diffusions. Composé d'un conseil d'administration, d'une commission des ligues, d'une cour arbitrale et d'un conseil des joueurs, l'organisation interne de l'association se veut ascendante, partant des équipes membres pour remonter vers le conseil d'administration après consultation auprès du conseil des joueurs et/ou de la commission des ligues. Cependant, plusieurs zones d'ombres subsistent encore. Premièrement, il semble pour le moment qu'une adhésion payante particulièrement onéreuse soit la condition d'entrée nécessaire pour les structures désirant rejoindre l'association. Deuxièmement, l'ESL faisant partie intégrante du regroupement et les autres ligues majeures en étant absentes, il semble que les écuries e-sportives soient contraintes de ne pas pouvoir prendre part à d'autres compétitions, notamment en ligne. Troisièmement, la constitution et le pouvoir du conseil des joueurs semblent assez vague. Il est d'ailleurs question de créer en parallèle un syndicat des joueurs professionnels afin que ceux-ci puissent défendre leurs droits. Enfin dernièrement, la constitution de la cour arbitrale soulève des questions quant à sa composition, son rôle et son impartialité.

Nous le voyons, ces structures tentent donc de répondre à un besoin évident de fédérer le milieu du sport électronique au niveau mondial. Appartenir à une fédération

internationale peut être un avantage pour les fédérations nationales et leur offrir plus de crédibilité auprès de leurs gouvernements et de leurs autorités sportives. Toutefois, aucun des modèles présentés ne semble réussir à satisfaire et rassurer la majorité des acteurs. Paradoxalement, en cherchant chacune de leur côté à unifier le milieu, ces différentes associations, fédérations ou superstructures internationales, participent à leur tour à la multiplication et l'éclatement de la scène e-sportive à travers le monde. Si l'IeSF semble être sur la bonne voie par son expansion constante et le travail qu'elle effectue avec les différentes autorités sportives nationales et internationales, les nouvellement créées IeGC et WESA, semblent entrer en concurrence avec elle.

3. La reconnaissance de l'e-sport par les pouvoirs publics français

La France participe à ce mouvement global de reconnaissance gouvernementale observé en Russie, en Italie ou en Grande-Bretagne. Il semble même qu'elle ait été pionnière dans ce processus dès 2015. En effet, le 26 septembre 2015, Axelle Lemaire, secrétaire d'État au Numérique, est chargée d'établir une proposition de loi sur l'usage des outils numériques dans les espaces publics et privés. Pendant trois semaines, le texte de loi est soumis par le gouvernement à une discussion publique ouverte et interactive, par l'intermédiaire d'une plateforme en ligne¹⁰⁵. Chaque citoyen français peut ainsi contribuer au texte législatif pour l'enrichir et le perfectionner. Les participants peuvent émettre un avis sur les différents articles du texte et faire des propositions de modifications, que d'autres internautes peuvent à leur tour soutenir. À la clôture de la consultation publique le 18 octobre, la proposition ayant reçu le plus de votes favorables de la part des citoyens concerne un ajout proposé par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs¹⁰⁶ (SELL),

¹⁰⁵ Service de la communication au Secrétariat général des ministères économiques et financiers. (n.d.). *La République numérique en actes*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <https://www.republique-numerique.fr/>.

¹⁰⁶ Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL). (2016). *SELL*. [Consulté le 10/08/2016]. Disponible à l'adresse <http://www.sell.fr/>.

« habilitant le gouvernement à définir par ordonnance le régime particulier applicable aux compétitions de jeux vidéo » (Projet de Loi pour une République numérique, adopté par le Conseil des ministres du 9 décembre 2015, Section 2, article 42, p. 16), afin de les exclure du champ des jeux de hasard.

De la consultation publique pour le projet de loi « République Numérique » a découlé une mission parlementaire. Le 18 janvier 2016, le Premier ministre Manuel Valls confie au sénateur de Saône-et-Loire Jérôme Durain (Parti Socialiste) et au député des Alpes-Maritimes Rudy Salles (Union des Démocrates et Indépendants), une mission visant à évaluer les enjeux économiques et sociaux de l'e-sport en France, à réfléchir à une stratégie de développement de l'attractivité de la France pour accueillir de telles compétitions, et à proposer un cadre législatif et réglementaire cohérent avec les risques, les enjeux et les stratégies définies. Deux mois plus tard, le 15 mars 2016, un premier rapport intermédiaire est publié faisant état de 11 propositions destinées à poser un cadre légal permettant à la pratique compétitive vidéoludique d'exister et de se développer en France. Parmi ces propositions, émergent principalement trois thèmes : la régulation du statut des compétitions e-sportives (cadre législatif et diffusion audiovisuelle), la sécurisation du statut des joueurs (contrats de travail et visas), notamment des mineurs (encadrement parental), et la structuration de l'écosystème du jeu vidéo compétitif amateur et professionnel par les pouvoirs publics (rôle de l'État et fiscalité). Certaines de ces solutions s'inspirent de pratiques applicables dans le domaine du sport professionnel, tandis que d'autres consistent à édicter une réglementation minimale permettant le développement du secteur en raison de l'absence d'une structure de régulation.

Proposition n° 1 : Exempter les compétitions de jeux vidéo du principe général d'interdiction des loteries : limiter cette exemption au cas des compétitions physiques, lorsque les frais d'inscription demandés se limitent à une participation aux frais d'organisation et ne correspondent pas à des mises ; soumettre les organisateurs à des obligations déclaratives proportionnées.

Proposition n° 2 : Conditionner la participation des mineurs aux compétitions à une autorisation parentale, dûment éclairée par la classification PEGI du jeu utilisé. Conditionner également leur présence en tant que spectateur à une autorisation parentale, lorsqu'ils ne dépassent pas l'âge requis par la classification PEGI.

Proposition n° 3 : Soumettre les gains de compétition des mineurs à une obligation de consignation à la Caisse des dépôts, comme cela se pratique par exemple pour les mineurs de 16 ans exerçant dans le mannequinat, le sport ou en tant qu'acteur.

Proposition n° 4 : Permettre au CSA de délibérer pour définir les conditions dans lesquelles la diffusion d'une compétition de jeux vidéo ne constitue pas une publicité : cette délibération devra notamment écarter le risque que la mention du jeu vidéo utilisé comme support ou l'apparition de sponsors de la compétition ou d'équipes y participant à l'écran soient qualifiées de publicités dissimulées.

Proposition n° 5 : Distinguer explicitement, par une prise de position du CSA, la classification PEGI des jeux vidéo, et la classification des images tirées des compétitions les utilisant comme support : cette distinction permettra la diffusion de compétitions de jeux vidéo ne comportant pas d'images choquantes à des horaires de plus grande écoute.

Proposition n° 6 : Autoriser la conclusion de contrats à durée déterminés spécifiques pour les e-sportifs professionnels : cela impliquera de rendre applicable par la loi le contrat prévu aux articles L. 222-2 à L. 222-6 du code du sport au cas du e-sport professionnel.

Proposition n° 7 : Mettre en place une politique de visa adaptée pour les e-sportifs professionnels : ne pas opposer le marché local de l'emploi lors du recrutement d'e-sportifs étrangers, et prévoir la possibilité de délivrer de « passeports talents » aux joueurs les plus renommés souhaitant exercer depuis la France.

Proposition n° 8 : Confier à une commission spécialisée du CNOSF la mission de régulation et de développement de l'e-sport : la loi pour une république numérique pourra prévoir des délégations successives de compétences à cette commission, pour permettre à terme sa transformation en une véritable fédération délégataire.

Proposition n° 9 : Clarifier, par voie d'instruction fiscale, le statut des gains et cachets obtenu lors de la participation à des compétitions.

Proposition n° 10 : Adopter un taux réduit de TVA à 5,5 % pour les droits d'entrée des spectateurs de compétitions.

Proposition n° 11 : Préciser la fiscalité applicable aux « dons » à des entreprises : conditions d'application de la TVA et des droits de mutation à titre gratuit.

Tableau 3. Rappel des onze propositions issues de la conclusion du rapport intermédiaire de la mission parlementaire coordonnée par Rudy Salles et Jérôme Durain, avec l'assistance d'Aloïs Kirchner, mars 2016 (pp. 43-44).

Parmi l'ensemble de ces propositions parlementaires, trois d'entre elles suscitent particulièrement notre intérêt par rapport à notre analyse.

Premièrement, la proposition n°1 concerne le statut des compétitions de jeu vidéo et la nécessité de bien les distinguer des jeux d'argent et des loteries. En effet, l'activité e-sportive se heurte en France à une difficulté née du Code de la Sécurité Intérieure qui interdit par défaut toutes les opérations de loterie définies comme l'existence d'un sacrifice financier lors d'une offre publique faisant naître l'espérance d'un gain dû au hasard, même dans une infime partie. Il suffit ainsi qu'une compétition e-sportive nécessite un droit de participation financier, qui sera ajouté aux dotations financières finales, pour que la loi considère que le joueur « parie » sur sa victoire. Afin de sortir du flou juridique, le pré-rapport insiste tout d'abord sur la prédominance nécessaire de l'habileté physique et intellectuelle dans les compétitions de jeux vidéo : « *La plupart de ces jeux nécessitent une habileté, des réflexes et une dextérité physique extrêmement poussés, un grand nombre d'actions précises devant être effectuées à chaque instant à l'aide des périphériques de jeu (clavier et souris, ou manettes) lorsqu'ils sont pratiqués à haut niveau. [...] Les champions s'astreignent donc à une discipline d'entraînement poussée* », avant d'ajouter que certains jeux « *nécessitent également une forte activité physique ; notamment les simulations de*

danse qui peuvent nécessiter une dépense physique élevée » tout à fait comparable à des sports d'endurance, comme la course à pied (p. 5). Dans un second temps, les rapporteurs soulignent également que *« la part du hasard dans les matches et compétitions est faible, de l'ordre de celle constatée dans une compétition sportive (choix du côté du terrain, état physique et mental des participants...) »* (p. 5). Le pré-rapport reconnaît explicitement certaines similitudes physiques avec les activités sportives et écarte de ce fait l'e-sport des jeux de hasard et autres loteries. La mission préconise ainsi d'autoriser les *« compétitions tenues hors ligne, dès lors que les droits d'entrée des joueurs correspondent bien à une participation à des frais d'organisation, et non à l'alimentation des bénéficiaires de l'organisateur ou des gains offerts aux joueurs »* et les *« compétitions tenues exclusivement en ligne, dès lors qu'aucun droit d'inscription n'est demandé aux joueurs, au-delà de l'acquisition du logiciel de jeu »* (p. 14). Suite à cette proposition, l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL), qui encadre les jeux d'argent comme les paris hippiques, sportifs et le poker, qui pendant un temps avait été sollicitée par le secrétaire d'État chargé du budget, Christian Eckert, pour également réguler les compétitions e-sportives, a été écartée.

Deuxièmement, la proposition n°6 propose d'encadrer le statut des e-sportifs professionnels et de leurs relations contractuelles avec les équipes qui les emploient. Jusqu'à présent, les joueurs établissaient une structure commerciale en tant que travailleur indépendant, généralement une auto-entreprise ou une SAS quand leur chiffre d'affaires dépasse les 32 000 euros par an, et étaient rémunérés par leur équipe en tant que prestataires de services. Cependant, l'objet de ces contrats n'était ni l'entraînement, ni la participation aux compétitions, mais des prestations annexes à l'activité e-sportive (participation à des interviews, commentaires de matchs, ou mise en avant des marques sponsorisant l'équipe). Les rapporteurs notent donc que *« l'absence de conclusion d'un contrat de travail adapté est défavorable tant aux joueurs (faible sécurité de l'emploi, faible protection sociale, difficultés dans la vie courante pour l'obtention de prêts ou la location*

d'un logement), qu'aux équipes (impossibilité d'organiser un entraînement complètement professionnel et d'éviter des transferts anarchiques de joueurs vers d'autres équipes)» (p. 24). Une des solutions mise en avant est l'établissement de contrats à durée déterminée spécifiques pour les e-sportifs professionnels, en rendant « applicable à la pratique compétitive du jeu vidéo les articles L. 222-2 à L. 222-6 du code du sport au cas des compétiteurs professionnels de jeu vidéo et des sociétés ou associations qui les emploient » (p. 25). Depuis, l'extension juridique aux compétitions vidéoludiques de ces deux articles du code du sport permet aux structures professionnelles d'établir, à l'instar du domaine sportif, des CDD spécifiques d'un à cinq ans pour les joueurs et entraîneurs professionnels, renouvelables autant de fois que nécessaire. Cependant l'échéance de ces contrats doit encore être débattue afin de s'aligner sur celle des saisons e-sportives, bien plus courtes comme nous l'avons vu (quelques mois tout au plus) que leurs homologues sportives.

Troisièmement, la proposition n°7 préconise également, à l'instar de ce qui se produit aux États-Unis, la mise en place d'un système fiable et adapté pour délivrer des visas aux joueurs internationaux embauchés par des équipes professionnelles basées en France. L'obtention de visas de travail de courte durée (trois mois ou moins) pour permettre à des joueurs étrangers de participer à des compétitions ponctuelles en France semble parfois complexe mais jamais rédhibitoire. En revanche, la question apparaît beaucoup plus préoccupante lorsqu'il s'agit des titres de séjour de plus longue durée. La structure française Millenium en est un bon exemple. En 2012, alors qu'elle souhaite recruter un joueur coréen sur le jeu *Starcraft II*, elle diffuse dans les bases de données de Pôle Emploi une annonce pour un « consultant coréen en jeu vidéo », suscitant environ 300 réponses. Afin de justifier l'embauche du joueur coréen ciblé et permettre la délivrance d'un visa de travail d'un an, l'équipe a alors dû démontrer que les 300 réponses à l'annonce ne correspondaient pas à ses besoins. Après une année, lors du renouvellement de son visa, le joueur a échoué à l'examen de langue française soumis dans le cadre du contrat d'accueil et d'intégration qu'il avait été amené à signer, travaillant au quotidien en langue anglaise, et

a alors préféré quitter la France. Pour éviter que ce genre de situations ne se reproduise, le pré-rapport encourage le Conseil d'État à délivrer, dans le cas de « *joueurs compétitifs étrangers bénéficiant d'une renommée nationale ou internationale* » (p. 28) des cartes de séjour pluriannuelles portant la mention « Passeport talent », dispositif délivré depuis le 1^{er} novembre 2016 aux travailleurs étrangers exerçant « *une activité dans un domaine scientifique, littéraire, artistique, intellectuel, éducatif ou sportif* » (p. 28), et permettant la délivrance d'un titre de séjour d'une durée de quatre ans renouvelables, exempté de contrat d'intégration républicaine (dispensant donc de démontrer sa maîtrise du français et son intégration durable). Dans le cas des joueurs à la « *renommée modérée* » (terme qui reste encore à définir avec précision), l'autorisation dure dans un premier temps un an grâce à une carte de travailleur temporaire, avec la signature d'un contrat d'intégration républicaine dans le cas où l'e-sportif souhaiterait exercer son activité en France pour une durée plus longue. Cette proposition vise donc à faciliter la capacité à embaucher des e-sportifs étrangers, car ils représentent « *un facteur de compétitivité essentiel pour les équipes, les organisateurs de compétition, et plus généralement la scène française du jeu vidéo compétitif* » (p. 27).

Enfin, la dernière proposition suscitant notre attention au regard de notre analyse sur la reconnaissance gouvernementale de l'e-sport en France est la huitième. Le pré-rapport constate à juste titre que l'émergence spontanée d'une fédération e-sportive française est fortement limitée par la fragmentation de l'univers associatif. Il dénombre ainsi au moins trois entités différentes qui tentent sans succès de jouer le rôle de fédération, alors qu'aucune ne peut prétendre avoir une représentativité suffisante de l'ensemble du milieu : la Fédération Française de Jeu Vidéo (FFJV), la Fédération Française de Jeu Vidéo en Réseau (FFJVR) et l'association Lan Alliance organisatrice du circuit des Masters Français du jeu vidéo (MFJV). Afin de favoriser le développement de l'e-sport dans de bonnes conditions, la mission parlementaire préconise d'associer étroitement la puissance publique et les acteurs du secteur par la mise en place d'un « *système de régulation*

s'inspirant du modèle des fédérations et ligues professionnelles sportives » (p. 33) et encouragement, à l'instar du modèle sud-coréen, la formation « *d'une commission spécialisée du CNOSF pour traiter de manière durable la question de la régulation de l'e-sport* » (p. 35). En effet, les enjeux e-sportifs (structuration de l'écosystème amateur et professionnel, sécurisation des compétitions, développement des transferts, rôle des agents, lutte anti-dopage, ou encore risques de déscolarisation des jeunes talents) se rapprochant de ceux du mouvement sportif, emprunter en adaptant la régulation existante du domaine sportif à l'e-sport semble être une solution efficace et pérenne, dès lors qu'elle est accompagnée par les pouvoirs publics. L'article L. 131-19 du code du sport prévoit d'ailleurs la possibilité qu'en l'absence d'une fédération délégataire ou agréée dans une discipline donnée, les pouvoirs d'une telle entité puissent être confiés à une commission spécialisée constituée au sein du CNOSF. Elle serait autorisée par le ministre à délivrer aux associations et sociétés organisatrices de compétitions de jeux vidéo un agrément ou des compétences délégataires. Il ne s'agirait pas d'une première puisque selon les rapporteurs, « *de telles commissions spécialisées ont été dans le passé utilisées pour pallier la défaillance d'une fédération délégataire (cas de l'équitation), mais également pour permettre l'émergence progressive de nouvelles disciplines non immédiatement rattachables à une fédération existante (par exemple, le triathlon)* » (p. 36). Le problème, comme nous l'avons déjà évoqué, est que « *le ministère des Sports et plus généralement la loi et le règlement, ne retiennent pas de définition univoque du sport* » ; Cependant « *figurent parmi les disciplines gérées par des fédérations agréées ou délégataires : la pétanque, le tir à l'arbalète, à la carabine ou au pistolet, la danse country, le tir à l'arc, le jeu d'échec, le sport de boules, le modélisme automobile radioguidé, le cerf-volant, l'aéromodélisme, le curling, le billard (français, anglais, américain, snooker), la pêche (en mer, à la mouche ou en eau douce) ou encore l'aérostation (vol en montgolfière)* » (p. 36) qui ne sont pas nécessairement des activités nécessitant de forte dépense énergétique, mais réclamant des compétences physiques et intellectuelles sous forme de conduites motrices.

4. Les freins à la reconnaissance de l'e-sport par les institutions sportives françaises

Nous avons contacté à plusieurs reprises, entre avril et juin 2015, la Direction des Sports du ministère afin d'obtenir des informations concernant leur position par rapport à la reconnaissance de l'e-sport. Il a été très difficile d'obtenir une réponse. Les deux personnes auxquelles nous avons pu nous adresser nous ont informés : « *ces activités [les compétitions de jeux vidéo] ne sont pas reconnues par notre ministère et nous ne possédons pas d'éléments à vous transmettre* » (Mail personnel daté du 22 avril 2015), avant d'ajouter, après de nombreuses relances, qu'elles ne possédaient « *pas d'informations sur ce sujet* » (Mail personnel daté du 11 mai 2015). La brièveté de ces retours et la difficulté rencontrée à les obtenir, semble montrer une certaine méfiance des autorités sportives quant à la problématique e-sportive. La mission parlementaire a, elle aussi, bien évidemment rencontré des représentants du ministère des Sports, pour un résultat équivalent.

Mais alors pourquoi est-ce si difficile pour l'e-sport d'être reconnu par le ministère des Sports français ? Selon nous, quatre raisons peuvent être avancées. Tout d'abord, les pouvoirs publics appartiennent généralement à une génération peu encline à avoir grandi avec les nouvelles technologies, et n'ont donc jamais réellement prêté attention aux compétitions vidéoludiques. Ce désintérêt du mouvement sportif pour le sport électronique semble prendre racine dans le flou sémantique du terme « sport » et la présumée opposition entre activités physiques et jeu vidéo évoquée dans la première partie de ce chapitre. Le sport étant encore majoritairement associé à l'idée d'effort physique et de dépense énergétique dans les représentations populaires, le ministère des Sports imagine difficilement promouvoir la pratique du jeu vidéo auprès de la population française au même titre que l'athlétisme, le tennis ou le rugby. En ajoutant à cela, le supposé caractère enfantin, désocialisant ou parfois violent du jeu vidéo, favorisant un peu plus la stigmatisation de la pratique et de ses pratiquants, le ministère des Sport français

semble s'être définitivement détourné du sport électronique. Deuxièmement, contrairement aux jeux sportifs qui sont des pratiques autonomes, les jeux vidéo sont la création d'éditeurs, c'est-à-dire de sociétés qui prennent en charge le financement, parfois le développement, et surtout la commercialisation des jeux, afin d'en assurer la diffusion. Il n'existe pas de tournois de jeux de tir, de jeux de combat ou de jeux de stratégie à proprement parler, mais bien des compétitions de *Counter Strike*, de *Street Fighter* ou de *Starcraft*. Les structures souhaitant organiser des compétitions dépassant une certaine ampleur, doivent donc généralement en demander l'autorisation à l'éditeur et accepter un certain nombre de règles, ce que toutes n'acceptent pas systématiquement. Troisième point, il est possible d'envisager que les fédérations sportives existantes ont peur de perdre un peu de leur pouvoir et de leurs ressources humaines et financières. Elles voient le sport électronique comme un concurrent à leurs activités sportives, notamment auprès des jeunes, et également un concurrent pour les budgets alloués à la pratique. Nous pouvons en effet décemment penser qu'une fédération e-sportive rassemblerait autant de licenciés que de nombreuses fédérations sportives. Enfin, quatrièmement, les compétitions de jeux vidéo se sont majoritairement développées au cours des dernières décennies indépendamment de toute instance centralisatrice, laissant aux pratiquants la possibilité de se structurer et de s'autoréguler de manière originale et inédite. C'est ainsi que les joueurs ont préféré adopter dans un premier temps le système autogéré de « clans » et de « guildes », à celui de clubs sportifs, les libérant de toute contrainte institutionnelle. Lorsque certaines instances fédératrices ont voulu investir le champ du jeu vidéo compétitif, elles se sont exposées à la réticence de joueurs contestant leur légitimité.

Cependant, la mise en place d'une fédération nationale légitime rendrait le sport électronique plus visible et plus accessible, tout en permettant d'informer les pouvoirs publics et la population face à l'image parfois négative qu'ils ont du jeu vidéo. Ensuite, là où la crise de 2008 a touché de plein fouet les organismes e-sportifs privés comme l'ESWC par exemple, une fédération nationale ne l'aurait vraisemblablement pas subie. En effet, les

sociétés privées dépendent de budgets et de fonds privés, là où une fédération se finance par la cotisation des licenciés, les fonds publics ou les deux. Cependant, l'idée de faire payer les joueurs pour pratiquer leur activité semble encore difficile à faire accepter aux communautés. Si une fédération voit le jour, elle devra alors prouver sa valeur ajoutée afin d'amener les joueurs à cotiser, tandis que les fonds publics assureraient un financement sécurisé à long terme (bien qu'un changement de paysage politique soit envisageable), car moins volatile que dans le secteur privé, particulièrement dépendant des sponsors. Parce qu'elles sont des entités qui n'ont pas à répondre de logiques commerciales à court terme, les fédérations ne cherchent pas à faire de profits.

5. La création de l'association « France E-Sport »

Les similitudes des enjeux entre sport et e-sport n'ayant donc pas suscité le rattachement des compétitions vidéoludiques à la régulation du ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports, une possibilité alternative d'encadrement légal a été envisagée. Le 27 avril 2016, Axelle Lemaire, accompagnée du parlementaire Rudy Salles et du sénateur Jérôme Durain, annonce officiellement la création de l'association France E-Sport¹⁰⁷, comme institution publique en charge « *de représenter les intérêts communs des agents économiques, professionnels ou amateurs, du secteur des sports électroniques, ainsi que de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principaux fondamentaux de l'Olympisme* » (Statuts de l'association, Article 1 – Objet, avril 2016). La composition prévoit une représentation équilibrée des éditeurs de jeux, des participants et organisateurs amateurs de compétition, des joueurs, équipes et organisateurs professionnels de compétitions, et des médias et services spécialisés. L'idée d'une telle commission semble avoir émergé dès le 27 octobre 2015. En effet, à l'occasion de la *Paris Games Week* (PGW),

¹⁰⁷ France eSports. (27 avril 2016). *France eSports*. Disponible à l'adresse <http://france-esports.org/>.

s'est tenue une journée de débat et de réflexions intitulée « *eSport Summit* », au cours de laquelle une série de présentations et tables rondes animées par un panel d'entrepreneurs et d'observateurs de l'industrie du jeu vidéo compétitif visaient à « comprendre l'industrie des compétitions de jeu vidéo ». À la suite de cet échange, les différents acteurs représentatifs du milieu e-sportif français présents avaient cosigné un compte-rendu de ces échanges et l'avaient directement transmis à Axelle Lemaire.



Figure 26. Lancement de l'Association France E-Sport. La secrétaire d'État au Numérique Axelle Lemaire, annonce la création de l'association France E-Sport le 27 avril 2016 dans les locaux du ministère des Finances. À sa gauche, se tiennent Matthieu Dallon, président élu de l'Association, et Jérôme Durain (les bras croisés), sénateur de la Saône-et-Loire et co-porteur de la mission parlementaire. (Crédit photo : Damien Leloup pour Le Monde.fr.)

Nous retrouvons ainsi les mêmes représentants parmi les dix membres fondateurs de l'association, composant le Conseil d'Administration : la société Alt Tab Productions (O'Gaming) représentée par Hadrien Noci, l'association FuturoLAN (*Gamers Assembly*) représentée par Vincent Colas, la société LDLC Events représentée par Stéphan Euthine, l'association Lyon eSport représentée par Nicolas Di Martino, la société Malorian (DreamHack France) représentée par Jean-Christophe Arnaud, la société Oxent (ESWC, Toornament) représentée par Matthieu Dallon, la société Turtle

Entertainment France (ESL) représentée par Samy Ouerfelli, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) représenté par Emmanuel Martin, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) représenté par Julien Villedieu, et la société Webedia Gaming (Jeuxvideo.com, Millenium, IGN) représentée par Rémy Chanson.

L'association a pour rôle de mettre au point les règles et règlements techniques liés à la pratique et à l'organisation des compétitions de jeux vidéo. Parmi ses différentes missions, nous retrouvons certaines des propositions du pré-rapport parlementaire. L'association se donne ainsi pour prérogative « *d'être un interlocuteur représentatif et actif auprès des pouvoirs publics sur toutes les questions de régulation et de compétitivité de l'e-sport en France* », pouvant proposer au gouvernement des évolutions aux dispositifs de régulation envisagés pour l'organisation des compétitions, la protection des mineurs et formuler un avis sur la délivrance des visas. L'association prévoit également de rapidement mettre en place une politique d'adhésion (Statuts de l'association, Article 7 – Obligation du CA, avril 2016) et d'établir un calendrier des compétitions, facilitée par l'autorisation de procéder à des agréments. Elle peut ainsi envisager d'imposer aux structures qu'elle a agréé les règlements qu'elle émet, et envisager à terme de recevoir le titre de fédération délégataire. De même, la commission devrait disposer du monopole quant à la possibilité d'autoriser un organisateur de compétition à utiliser l'expression « championnat de France », « coupe de France » ou toute expression analogue, afin de limiter la multiplication des titres nationaux. Enfin, elle espère pouvoir devenir un « *partenaire du CNOSE pour toutes les questions liées à la reconnaissance des sports électroniques comme des sports à part entière* », mais il lui faudra à terme intégrer des personnes qualifiées en matière de régulation sportive et de protection de la jeunesse à son Conseil d'Administration.

L'institutionnalisation du sport électronique en France a donc franchi un nouveau palier en étant officiellement reconnu par l'État par l'intermédiaire de l'Association France E-Sport. La régulation des événements compétitifs et du statut des e-sportifs édictée par les

pouvoirs publics positionne la France parmi les nations européennes pionnières de cette reconnaissance. Pourtant, au regard de notre comparaison avec les pratiques sportives déjà existantes, le sport électronique se place en marge. Les instances de tutelle françaises légitimes dont le sport relève (ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports) se détournent du mouvement e-sportif, l'éloignant de ce fait de la définition du sport. Si la pratique e-sportive du jeu vidéo *Mortal Kombat X* est bien une activité reposant sur la nécessaire mise en place de conduites vidéomotrices, afin que les joueurs puissent se confronter à leur adversaire lors de compétitions réglementées, son institutionnalisation, qu'elle soit associative, privée ou bien à l'avenir publique, ne répond pas de l'autorité des organisations sportives traditionnelles.

En empruntant d'une part certaines caractéristiques intrinsèques du milieu sportif (organisation compétitive et cadre réglementaire), et en développant d'autre part ses propres particularités (motricité en situation vidéoludique et instances dirigeantes multiples), le sport électronique procède à la création d'une activité tout à fait originale, parallèle aux activités sportives qui l'ont précédé et qu'il côtoie aujourd'hui.

Conclusion : Sportivisation ou sportification du jeu vidéo compétitif ?

À l'aide d'une méthodologie qualitative axée à la fois sur l'observation directe et filmée de joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X*, la prise de notes de terrain, l'analyse de corpus règlementaires, et sur des entretiens formels et informels avec des acteurs majeurs du milieu e-sportif (joueurs, organisateurs, commentateurs), nous avons tenté au cours de ce premier chapitre, de comparer la pratique du jeu vidéo compétitif au regard des critères intrinsèques de définition du sport. Les données recueillies au cours de notre étude nous ont alors permis de les confronter l'un après l'autre à la pratique e-sportive. Il pourrait bien entendu nous être reproché de nombreuses limites. Premièrement, le choix du jeu, qui loin de représenter la discipline e-sportive la plus pratiquée, ne fait pas partie des jeux de combat les plus prisés en compétition. Cependant, cette confidentialité a certainement été un atout pour notre position de chercheur, puisque nous avons ainsi pu très vite repérer la délimitation de notre objet et terrain d'étude tout en ayant accès à une communauté « réduite » de joueurs. Dans le cas de nombres d'autres disciplines e-sportives, la communauté est si importante qu'elle se dissémine au travers de nombreux usages très différents et la difficulté tient alors dans la mise à jour de régularités. Ce qui nous amène à notre seconde limite : la taille de nos échantillons d'analyses. Si le nombre de compétitions sur lesquelles nous nous sommes rendus est suffisamment conséquent pour nous permettre d'avoir une vue d'ensemble du phénomène social, celui d'entretiens formels réalisés mériterait d'être augmenté. Les propos des joueurs et organisateurs que nous avons enregistrés, doivent être confrontés les uns aux autres afin d'en faire émerger les points communs et de divergence. Ainsi, plus la quantité d'entretiens est importante, plus les résultats deviennent pertinents. Cependant, les caractéristiques de la population de joueurs interrogés au regard de la taille de la communauté nous semble avoir réduit ce biais. Le

palmarès cumulé de nos quatre joueurs représente la majorité des podiums des événements compétitifs des deux dernières années. Leur expérience sur la scène compétitive et leur expertise dans le jeu fait alors office de caution scientifique. Enfin, nous ne pouvions conclure sans mentionner les quelques difficultés méthodologiques rencontrées au cours de notre étude. Si les bornes de notre terrain d'étude étaient assez claires en raison d'une communauté de joueurs restreinte, la méfiance des pratiquants à notre égard au tout début de notre recherche a été un premier frein. Plus enclins à être stigmatisés dans les médias que compris avec objectivité par des universitaires, les premiers mois ont principalement consisté à gagner leur confiance par l'adoption volontaire de notre part d'une position de novice du jeu vidéo. C'est à force d'investissement personnel sur les nombreux événements ainsi que d'interrogations répétées sur leur pratique, que les joueurs ont fini par « valider » notre présence dans leur groupe. Notre naïveté non feinte sur le phénomène était d'autant plus valorisante à leurs yeux, que notre ignorance des jeux de combat a nécessité que nous apprenions rapidement leur langage indigène spécifique pour pouvoir les comprendre. Ce deuxième frein a donc été l'occasion de dépasser le premier. Soucieux de saisir les subtilités de leurs échanges, nos questions sur la définition des termes qu'ils employaient les ont, semble-t-il, confortés de notre intérêt sincère. Cependant, si les termes de base ont été acquis sans trop de difficulté, il aura fallu de très nombreux mois avant que nous ne maîtrisions une conversation technique dans sa totalité. Enfin, dernière difficulté, n'étant pas nous-mêmes joueur, notre position objective de chercheur se heurtait constamment à l'absence de ressenti empirique. Les joueurs nous ont alors encouragé à nous confronter virtuellement à eux à plusieurs reprises afin d'avoir une meilleure compréhension de leur vécu. En position d'enseignant, quelques joueurs ont ainsi pris un plaisir certain à nous transmettre des conseils pour que nous nous améliorions. Si notre propre expérience de pratique ne s'est cantonnée qu'à trois ou quatre matchs rapidement conclus par nos adversaires, elle nous a cependant permis de saisir toute la complexité requise par le jeu.

Récapitulons les résultats de notre analyse. Dans un premier temps, les données récoltées sur l'engagement corporel ont révélé dans les propos et l'observation des joueurs l'importance de deux notions indissociables de la pratique du *VS Fighting*. D'un côté, le concept « d'exécution » retranscrit les actions nécessaires que le pratiquant effectue sur les manettes et sticks arcade afin de contrôler les comportements virtuels du personnage qu'il incarne à l'écran. Les doigts des joueurs « dansent » alors en rythme sur les touches et boutons du périphérique et agissent sur les réactions de l'avatar à l'écran. Peu évidente au début, cette maîtrise gestuelle et technique dépend de chaque personnage, mais également de chaque jeu et de chaque type de contrôleur. À force de répétition et d'expérience, l'apprentissage de cette dextérité devient de plus en plus facile. De l'autre côté, le concept de « *mindgame* » définit le « jeu de l'esprit » auquel s'adonnent les compétiteurs qui s'affrontent. Constitué d'actes stratégiques, d'anticipations, voire d'anticipations d'anticipations (de second niveau), le *mindgame* est associé à l'imprévu de l'adversaire humain et donc au décodage d'indices pertinents à l'écran. Chaque joueur tente ainsi de percer à jour les intentions d'autrui, tout en mettant en place un plan de jeu prévu à l'avance mais évolutif. Le corps et l'esprit du joueur sont donc mobilisés dans la pratique et dépassent ainsi le dualisme cartésien. La concordance entre les actions réelles du joueur et celles du personnage incarné à l'écran nous ont alors amené à proposer le concept de « conduite vidéomotrice », qui prend en compte la totalité du corps du joueur, dans ses dimensions physiques, affectives, interactionnelles et cognitives. Si dans le cas des sports, la situation est fondamentalement motrice, dans le cas du jeu vidéo que nous qualifions de « moteur », elle est bien plus que cela. Si les comportements moteurs du joueur sur le périphérique est indispensable à la réussite du jeu, c'est au travers du combattant virtuel qu'ils sont porteurs de signification. La réalisation d'actions complexes sur la manette dans le monde réel trouve ainsi du sens dans les comportements réalisés par le personnage dans l'univers virtuel. Pour ainsi dire plus « riche » que la pratique sportive, notre analyse de l'engagement corporel va à l'encontre des idées reçues qui voient le joueur comme un

individu désincarné et passif face à l'écran. Nos résultats montrent une présence constante du corps dans l'affrontement médié par le jeu vidéo, alternant entre tensions et relâchements. Sur ce premier critère de définition, sport et e-sport partagent donc l'efficacité motrice comme moyen et fin de la pratique.

Dans un deuxième temps, l'analyse diachronique du jeu vidéo en compétition a révélé une hausse constante du nombre d'événements et de circuits compétitifs depuis 1998. Passant de moins d'une dizaine à près de 4 700 en 2015, le sport électronique est devenu en moins de vingt ans un phénomène mondial. Parallèlement, l'analyse synchronique de l'organisation des compétitions officielles de *Mortal Kombat X* a mis à jour la distribution périodique de plusieurs circuits compétitifs (*MKX Pro League* ou *MK Cup*) et tournois (la *RoF* par exemple) répartis tout au long de l'année. La mise en place d'un calendrier spécifique rythme alors la saison e-sportive assez courte du jeu (environ quatre mois), scindée en « temps morts » qui coïncident généralement avec les périodes sans compétitions et la mise à jour et le rééquilibrage du jeu, en « temps forts » comprenant les événements qualificatifs locaux et nationaux majeurs, en vue d'atteindre le « point culminant » que sont les finales nationales et internationales qui distinguent les meilleurs joueurs en leur attribuant le titre de champion. À l'image des disciplines sportives, la saison e-sportive de *Mortal Kombat X* est donc orientée vers une organisation rationnelle de ses circuits compétitifs. Cependant, si le *VS Fighting* partage bien avec le sport le critère de la « compétition » en lui empruntant les nombreux éléments cités ci-dessus, il s'en démarque par certaines spécificités comme les tournois en double élimination ou la multiplicité des ligues et championnats.

Dans un troisième temps, les données issues de l'étude de la codification du jeu vidéo pratiqué en compétition nous ont permis de distinguer deux types de réglementation. Une première, implicite, est directement liée aux possibilités offertes au joueur dans l'univers virtuel. Cette réglementation intrinsèque est régulièrement mise à jour à l'aide de « *patches* » et « *hotfixes* », et détermine le *gameplay* de chaque jeu vidéo. Dans le cas de

Mortal Kombat X, elle fixe les interactions que le personnage à l'écran peut faire ou ne pas faire : donner des coups de poings, de pieds, lancer des projectiles, agripper le personnage adverse, se déplacer en marchant, en courant, en sautant, ou en se télétransportant. Elle définit également le rapport des personnages à l'espace comme la délimitation du niveau ou la capacité d'utiliser certains éléments du décor, et au temps par l'ajout d'un chronomètre qui s'écoule. Le programme informatique fournit donc un cadre d'affrontement identique pour tous les joueurs de tous les pays à travers le monde. Cependant, la présence dans la pratique compétitive d'un autre adversaire réel étant susceptible de contourner – voire détourner – les règles du programme informatique, a nécessité la mise en place d'un règlement par les organisateurs de tournoi. Cette seconde réglementation est donc quant à elle clairement explicite, et détermine la logique interne de l'activité e-sportive. Cette « méta-réglementation » définit les conditions de participation, l'équipement et le matériel autorisé, le format des rencontres, les conditions de victoires, le rôle des arbitres et le répertoire de sanction à leur disposition, mais surtout, elle détermine les comportements réels que les joueurs doivent adopter le temps du match et de la compétition. Le règlement e-sportif correspond donc au contrat provisoire et restreint d'un événement, qui assure une opposition équilibrée entre tous les participants. Ainsi, à l'instar des pratiques sportives, le sport électronique tend à faire diminuer l'aléa et l'incertitude de la pratique compétitive en limitant au maximum les avantages et désavantages que pourrait subir l'un des deux joueurs.

Enfin, dans un quatrième et dernier temps, l'analyse des instances dirigeantes du sport électronique français a révélé un émiettement institutionnel. Deux modèles coexistent en parallèle. Le premier, associatif, encadre les circuits amateurs et semi-professionnels locaux et nationaux. Le second, privé, régit les circuits majeurs internationaux. Le point de rupture entre sport et sport électronique se situe incontestablement à ce niveau. Les pratiques sportives relèvent en effet d'institutions publiques de tutelle, qui font office d'autorités légitimes pour pouvoir accorder à l'activité

ou la discipline la valeur de « sport ». Aujourd'hui dans le monde, rares sont les ministères des Sports nationaux à reconnaître le sport électronique comme une pratique sportive à part entière. Si la Corée du Sud fait office de nation pionnière, elle semble encore bien isolée malgré un mouvement de reconnaissance gouvernementale de l'e-sport dans de nombreux pays. La France, sous l'impulsion de la secrétaire d'État au Numérique, est de ceux-là. Pourtant, si l'association France E-Sport offre depuis peu un cadre juridique au statut de joueur professionnel de jeu vidéo et devrait être amenée dans un avenir très proche à légiférer sur les compétitions e-sportives, les autorités publiques du sport français ne semblent pas être en mesure d'y participer.

Dès lors, suite à l'analyse conjointe des quatre critères de définition du sport, force est de constater qu'au regard de notre problématique initiale qui cherchait à savoir si le sport électronique pouvait être considéré comme un « sport », nous devons répondre par la négative. Car contrairement aux idées reçues, ce n'est pas tant au niveau de la motricité que l'e-sport se distingue du sport, mais bien en raison de sa mise à l'écart des instances sportives légitimes nationales. Le sport électronique partage avec le sport de nombreux points communs, mais sa spécificité qui est de médiatiser l'affrontement physique par un environnement virtuel, lui offre des caractéristiques particulières inédites. Ainsi la pertinence de l'activité est à la fois motrice dans la réalité et vidéoludique dans l'univers virtuel, la réglementation se dédouble, et l'institutionnalisation se disperse. Pourtant, ces différences ne doivent pas masquer les similitudes : la motricité est une nécessité dans la réalisation de la tâche e-sportive, et l'organisation des compétitions est strictement codifiée. Plutôt qu'un sport, nous voyons dans le jeu vidéo compétitif une nouvelle forme d'activité physique, ni tout à fait identique, ni tout à fait différente. Le résultat est donc à nuancer, d'autant plus qu'il apparaît profondément culturel.

En effet, le jeu vidéo compétitif semble avoir poursuivi selon les pays deux processus très proches mais distincts. D'un côté, dans les pays d'Asie et les rares pays d'Europe qui, comme la Corée du Sud ou la Russie, reconnaissent la pratique e-sportive

comme un sport à part entière par l'intermédiaire de leurs Comités Nationaux Olympiques, nous parlerons de « sportification » du jeu vidéo, concept défini comme le « processus social, notamment institutionnel et par extension le résultat de ce processus, par lequel une activité ludomotrice acquiert le statut de sport » (Parlebas, 1999a, 379). De l'autre, dans tous les pays du monde, comme la France, le Brésil ou l'Afrique du Sud, qui voient la pratique e-sportive légitimée par leurs instances gouvernementales sans pour autant la reconnaître en tant que sport, nous évoquerons plutôt un phénomène de « sportivisation » du jeu vidéo, entendu comme le « processus qui consiste en ce qu'un individu, une population, une pratique, ou par extension un domaine, présentent certaines caractéristiques fonctionnelles apparentes d'un sport sans pour autant s'inscrire dans le cadre institutionnel d'une organisation sportive » (Bordes, 2008). Bien que les deux termes renvoient à des mécanismes proches, la distinction est de taille, car une pratique sportivée peut ne pas être sportifiée. C'est le cas notamment des para-sports et des quasi-sports que nous avons brièvement évoqués plus tôt, ainsi que des sports régionaux (Bordes, 2016). Le jeu vidéo compétitif, quant à lui, s'il se sportivise indéniablement, peut également se sportifier dans certaines nations du globe.

Dans les deux cas cependant, le phénomène valorise la domination des joueurs les uns sur les autres, ainsi que la hiérarchisation de la performance, à travers la mise en place de compétitions de plus en plus nombreuses. Ces deux processus ne sont alors pas sans conséquence sur la pratique e-sportive, car ils la configurent dans son rapport à l'espace, au temps, au matériel et aux pratiquants. Ainsi, ils encouragent la création de nouveaux espaces de pratique spécialisés comme les *gaming houses* ou l'*eSport Arena* à Levallois-Perret¹⁰⁸, équipés de connections Internet très haut débit et de matériel informatique performant, qui permettent aux joueurs de s'entraîner ou de s'affronter dans des lieux dédiés au sport électronique. Ces deux processus influent également sur les instruments de

¹⁰⁸ Webedia. (17 septembre 2015). *Inauguration de l'eSport Arena*. Disponible à l'adresse <http://www.millenium.org/home/esport/actualites/inauguration-de-l-esport-arena-l-arene-de-millenium-dediee-au-sport-electronique-a-ouvert-ses-portes-134271>

pratique de plus en plus technologisés (périphériques, casques, chaises, maillots) en les règlementant. La temporalité est également conditionnée dans sa durée courte, avec l'instauration de « score-limite » pendant les matchs, et dans sa durée moyenne, avec l'instauration de calendriers e-sportifs spécifiques, prenant soin de ne pas faire se chevaucher les différents événements compétitifs majeurs. Enfin, le sport électronique privilégie indéniablement les titres qui valorisent l'affrontement entre joueurs sous forme de duels d'individus ou d'équipes, là où d'autres jeux vidéo permettent de multiples possibilités de configurations, comme par exemple chacun pour soi (dans les jeux de course tels que *Trackmania* ou *Mario Kart*), ou un joueur contre les autres (dans certains mini-jeux de la série des *Mario Party*). En bref, la « sportivisation » du jeu vidéo compétitif, qui peut parfois aller jusqu'à sa « sportification », a créé un nouvel univers, celui du sport électronique, qui instaure un spectacle magnifiant l'exploit et la supériorité des vainqueurs. Les propriétés et caractéristiques des disciplines e-sportives témoignent alors d'un phénomène social et économique plus global, celui de l'innovation technique et technologique au service du sport de demain.

Parallèlement au phénomène récent de « virtualisation » des pratiques sportives anticipé par Loret (2003), qui recompose totalement l'espace sportif dans la réalité virtuelle, se déroule donc un processus complémentaire de « sportivisation » du jeu vidéo. « Cybersports » et « sports virtuels » côtoient alors le sport électronique pour former le sport de demain, ou « sport 3.0 » (Loret, 2012). Cette branche, hyper connectée, qui succède au « sport 2.0 » (les sports de glisse) et au « sport 1.0 » (les sports olympiques), ne les remplace pas pour autant, mais vient enrichir le système sportif mondial grâce à une diversification des formes de pratiques sociales, culturelles et sportives (Dugas, 2007). Elle constitue dès lors une extension du dispositif sportif hors de l'univers physique habituel, et devrait permettre une facilité d'accès à tous les individus désireux de tenter l'expérience d'une nouvelle pratique ludosportive. Les foyers sont en effet déjà suréquipés en matériel informatique et connectés au monde entier par le biais d'Internet, favorisant les

interactions entre joueurs, quel que soit leur niveau. Les jeunes générations de « petites poucettes » pour reprendre le terme de Serres (2012), sont nées et ont grandi avec les nouveaux supports technologiques que sont les ordinateurs, smartphones et autres tablettes. Au même titre que les pratiques sportives prennent appui sur un répertoire de base d'actions motrices apprises dès l'enfance (marcher, courir, sauter), le sport électronique a pour socle les automatismes moteurs des doigts que les plus jeunes d'entre nous ont développé avec la culture numérique qui les entoure. La création de nouvelles formes ludiques et sportives associées aux nouvelles technologies redéfinit donc la nature même du sport sans pour autant faire disparaître ses pratiques habituelles. La « sportivisation » et la « sportification » du jeu vidéo permettent alors d'ouvrir de nouveaux horizons de recherches sur le sport au travers de nombreuses thématiques : les relations Homme/Machine dans la pratique, les transferts d'apprentissage possibles d'une pratique à l'autre, les types de relations sociales ou bien encore le rapport à la violence. C'est sur ce dernier point que nous décidons de focaliser notre attention dans la suite de notre travail. En effet, le sport électronique semble pouvoir être une porte d'entrée sociologique privilégiée pour étudier la violence dans et par le jeu vidéo (Mora & Héas, 2003), en raison d'une part de la nature virtuelle de l'affrontement, et d'autre part de la réglementation des comportements des joueurs lors des compétitions. Tout en s'insérant dans les nombreuses études menées sur le sujet, le deuxième chapitre a alors pour objectif d'appréhender avec un regard nouveau, la problématique articulant la pratique e-sportive et son influence sur l'agressivité des joueurs.

PARTIE 2

SPORT ÉLECTRONIQUE ET AGRESSIVITÉ MOTRICE

Introduction

La sortie du dixième opus de la série *Mortal Kombat* en avril 2015 a, pendant un temps, relancé le débat sur la violence dans et par les jeux vidéo. Dans les jours qui ont suivi, plusieurs sites d'informations sur Internet émettent des inquiétudes sur le contenu sanglant de plus en plus réaliste du titre. En France, dès le 14 avril de la même année, le quotidien *Métro* se demande ainsi le premier : « *Mortal Kombat X* va-t-il trop loin ?¹⁰⁹ » Deux jours plus tard, le service public de France Télévisions titre quant à lui : « Décapitation, cannibalisme, selfie morbide... La saga *Mortal Kombat* est-elle devenue trop violente ?¹¹⁰ », tandis qu'aux États-Unis, le site du *Daily Beast* pose, le 20 avril, la question de savoir si *Mortal Kombat X* est « le jeu le plus violent de tous les temps¹¹¹ ».

La thématique concernant la violence et le jeu vidéo revient donc régulièrement dans l'espace public par le biais des médias généralistes. Chaque tuerie de masse, dont l'auteur s'avère souvent être un pratiquant de jeu vidéo, devient alors l'occasion pour certains journalistes, éditorialistes et élus politiques de s'en prendre aux contenus vidéoludiques : à la suite de la fusillade du lycée de Columbine en avril 1999, le président américain Bill Clinton pointe du doigt les « produits culturels glorifiant la violence » et particulièrement les jeux vidéo *DOOM*, *Mortal Kombat* et *Killer Instinct*¹¹², tandis que 25 sociétés de fabricants vidéoludiques sont la cible de plusieurs poursuites judiciaires

¹⁰⁹ Mathieu Roy. (14 avril 2015). *Mortal Kombat X va-t-il trop loin ?* Disponible à l'adresse <http://journalmetro.com/opinions/jeux-videos/757387/mortal-kombat-x-va-t-il-trop-loin/>.

¹¹⁰ Élodie Drouard & Jérôme Comin. (16 avril 2015). *Décapitation, cannibalisme, selfie morbide... La saga « Mortal Kombat » est-elle devenue trop violente ?* Disponible à l'adresse <http://blog.francetvinfo.fr/popup/2015/04/16/la-saga-mortal-kombat-est-elle-devenue-trop-violente.html>.

¹¹¹ Alec Kubas-Meyer. (20 avril 2015). *Mortal Kombat X: The Most Violent Video Game Ever ?* Disponible à l'adresse <http://www.thedailybeast.com/articles/2015/04/19/mortal-kombat-x-the-most-violent-video-game-ever.html>.

¹¹² James Gerstenzang. (25 avril 1999). *Clinton Sees Violent Influence in 3 Video Games.* Disponible à l'adresse <http://articles.latimes.com/1999/apr/25/news/mn-30999>.

entamées par les parents de certaines victimes¹¹³ ; en juin 2012, sur le plateau de France 2, la chroniqueuse et journaliste Natacha Polony évoque un lien entre Mohammed Merah, auteur des tueries de Toulouse et Montauban de mars 2012, et la pratique des jeux de guerre en vue subjective¹¹⁴ ; quelques mois plus tard, la journaliste Claire Gallois signe un article¹¹⁵ dans lequel elle sous-entend que les attentats terroristes commis à Oslo et sur l'île d'Utoya en juillet 2011 par Anders Behring Breivik pourraient notamment être imputés au jeu *Call of Duty*, allant dans le sens des propos de l'écrivain Stéphane Bourgoïn parus dans un entretien du *Parisien* de juillet 2011¹¹⁶ ; dernièrement, en décembre 2015, un article du *Monde* signé Nadia Khouri-Dagher fustige le jeu vidéo suite aux fusillades et attaques-suicides du Stade de France et du Bataclan à Paris¹¹⁷. Devant la difficulté à trouver des explications rationnelles à ces meurtres, ces personnalités médiatiques et politiques associent pratique des jeux vidéo et cause de ces massacres. Pourtant, en dépit de leur gravité, ces actes ne peuvent servir d'arguments scientifiques valides pour confirmer l'existence d'une corrélation significative entre exposition et pratique de jeux vidéo violents et les comportements agressifs des individus en question.

Les polémiques autour de la violence dans et par le jeu vidéo ne sont pourtant pas récentes. Dès 1976, soit à peine quelques années après l'apparition des premières bornes d'arcade dans les centres commerciaux américains, le jeu de course *Death Race*, dont l'objectif est d'écraser de petits personnages virtuels pixellisés, est le premier à créer la controverse concernant sa violence morale. S'en suivront de nombreux titres, dont *Mortal*

¹¹³ BBC News (1^{er} mai 2001). *Columbine Families Sue Computer Game Makers*. Disponible à l'adresse <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm>.

¹¹⁴ Alexandre Tiercelin. (25 juin 2012). *Affaire Merah: Natacha Polony blâme les jeux vidéo, un péché d'ignorance ?* Disponible à l'adresse <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/577519-affaire-merah-natacha-polony-blame-les-jeux-video-un-peche-d-ignorance.html>.

¹¹⁵ Claire Gallois. (8 janvier 2013). *Jeux vidéo : permis de tuer*. Disponible à l'adresse http://www.lepoint.fr/invites-du-point/claire-gallois/jeux-video-permis-de-tuer-27-11-2012-1534002_1445.php#.

¹¹⁶ Stéphane Bourgoïn. (24 juillet 2011). *Norvège : « ces tueurs veulent laisser une trace dans l'histoire »*. Disponible à l'adresse <http://www.leparisien.fr/une/norvege-ces-tueurs-veulent-laisser-une-trace-dans-l-histoire-24-07-2011-1543314.php>.

¹¹⁷ Nadia Khouri-Dagher. (22 décembre 2015). *Les Jeux vidéo, films et romans policiers incitent à la violence, par Nadia Khouri-Dagher*. Disponible à l'adresse http://www.lemonde.fr/idees/article/2015/12/22/jeux-videos-et-violence_4836479_3232.html.

Kombat (1992) pour sa violence graphique, *Wolfenstein3D* (1992) pour sa présumée apologie du nazisme, *Carmageddon* (1997), *Postal* (1997), *GTA* (1997) et *Manhunt* (2003) pour leur amoralité, ou encore *Call of Duty* (2003), pour sa représentation de la guerre particulièrement réaliste. D'autres projets ne voient pas le jour et sont avortés pour ces mêmes raisons, comme par exemple le jeu de combat *Thrill Kill* (1998). Victime de son succès commercial et de sa capacité à simuler de manière de plus en plus réaliste la réalité, le jeu vidéo semble donc être le bouc émissaire idéal. Pourtant, les joueurs sont des millions à travers le monde, et la grande majorité d'entre eux ne passent pas à l'acte, car ces passages à des actes violents sont des phénomènes aux origines multiples qui dépendent de nombreux facteurs, qu'ils soient individuels, familiaux ou environnementaux (traits de personnalité, troubles psychologiques, antécédents de maltraitance, ou criminalité entre autres).

Nous nous proposons de présenter dans un premier temps les précédentes recherches menées sur les effets de la pratique du jeu vidéo sur les comportements des joueurs.

Chapitre 1 : Cadre théorique

1. La violence dans les jeux vidéo

Les travaux sur les effets des jeux vidéo violents sur les comportements agressifs s'inscrivent dans un courant de recherche sur les œuvres culturelles plus ancien et plus global. La radio, les comics, les bande-dessinées, le rock and roll, la télévision ou le cinéma ont également suscité des inquiétudes. Aujourd'hui, les mêmes questions et les mêmes affirmations portent sur les jeux vidéo. Encouragées par une demande sociale, relayée par les médias et les politiques, les sciences du « psychisme » (psychologie, psychiatrie et psychanalyse) ont rapidement tenté de trouver des réponses à l'appréhension des parents concernant les effets des images violentes. Les premières recherches se sont ainsi penchées sur les pathologies liées aux effets de la pratique vidéoludique (notamment l'addiction et l'exposition aux images violentes), considérant le jeu vidéo comme une évolution technique de la télévision et s'appuyant sur des travaux antérieurs concernant les effets d'exposition à la violence médiatisée par cette dernière (Bandura et al., 1963). Pourtant le jeu vidéo a un développement plus récent que les autres médias (télévision, cinéma, photographie, presse, Internet) et ce que l'on sait à propos de ces médias « classiques » n'est pas nécessairement transposable aux jeux vidéo, car il faut prendre en compte ses spécificités.

En effet, dans les jeux vidéo, et notamment en ligne (réseau ou Internet), la forme de confrontation à l'autre la plus fréquemment utilisée et mise en scène est l'agression de l'avatar adverse. Le *gameplay* du jeu valorise alors les situations dans lesquelles l'agressivité est admise, voire fait partie de l'éventail des comportements nécessaires pour remporter la victoire. Le joueur agit ainsi sur le monde virtuel dans lequel il évolue en repérant des stratégies agressives efficaces, choisit les plus optimisées et les répète. Les actions violentes

ou belliqueuses peuvent alors devenir un passage obligé de la domination de l'espace vidéoludique, alors même que celle-ci n'est pas centrale à l'histoire. Pour Anderson & Dill (2000), ces caractéristiques engendrent deux phénomènes néfastes chez les pratiquants, notamment chez les enfants et les adolescents. Premièrement, l'impact de ces jeux sur les conduites agressives des joueurs peut être plus important que celui de la télévision, en raison de la participation active du joueur et de la personnalisation de plus en plus précise de l'avatar (sexe et apparence), entraînant une forte identification anthropomorphique. Deuxièmement, l'utilisation d'une violence souvent rendue ludique, récompensée par gain de points et sans conséquences négatives, constitue un cycle de renforcement positif d'apprentissage à l'agression par répétition.

1.1. Définition et classification

Archer & Brown (1989) sont les premiers à proposer une définition de la violence des médias visuels, comme étant celle qui montre « l'utilisation de la force pour menacer, blesser, ou détruire des personnes ou leur propriété, et utiliser des individus dans des voies pouvant occasionner des blessures corporelles ou interférer avec les libertés individuelles ». Ainsi, des images qui exposent des attitudes agressives ou l'utilisation de la violence par des personnages prenant du plaisir à infliger douleur, humiliation et à témoigner de la cruauté envers de potentielles victimes répondent de cette définition. Il a cependant été jugé nécessaire de procéder à une hiérarchisation de ces images violentes en matière d'intensité. Au cinéma, les films sont ainsi soumis à un comité de classification des œuvres du CNC qui fait office de filtre avant projection publique et qui détermine la catégorie d'âge de l'audience à laquelle elles s'adressent, en fonction du sujet, des scènes, des événements et de la complaisance de leur traitement dans la narration (moins de 12, 16 ou 18 ans). Dans les œuvres vidéoludiques, la violence représentée à l'écran peut revêtir plusieurs formes : elle peut sembler absurde, exagérée, plus ou moins crédible ou drôle, voire « gore », mais également être ancrée dans la réalité, ou banalisée. Il a donc là aussi fallu procéder à une

hiérarchisation de ces formes de violences virtuelles. La première classification a été mise en place aux États-Unis à la suite du massacre de Columbine en 1999. En s'inspirant de ce qui existait déjà dans le cas de la télévision et du cinéma, les acteurs américains de l'industrie vidéoludique ont créé l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB) offrant une notation des jeux vidéo en fonction de l'âge du public auxquels ils s'adressent : petite enfance (*Early Childhood*: EC 3+), plus de 6 ans (*Everyone*: E 6+), plus de 10 ans (*Everyone*: E 10+), adolescents (*Teen*: T 13+), mature (*Mature*: M 17+) et réservé aux adultes (*Adults Only*: AO 18+). Chaque jeu reçoit également une information additionnelle sur son contenu à l'aide de 22 descripteurs. Le joueur est ainsi averti si le titre fait référence à l'alcool, au tabac ou aux drogues, s'il contient du sang, des images de nudité, un langage grossier, ou encore des images violentes d'intensité différente. En Europe, la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE pour *Interactive Software Federation of Europe*) propose depuis 2003 un système similaire de catégorisation des œuvres vidéoludiques par classe d'âges en avertissant de la nature de leur contenu (violence, sexe, injures, etc.). Le système PEGI (pour *Pan-European Game Information* ou système européen d'information sur les jeux) permet de guider les consommateurs (en particulier les parents) à cibler l'achat de jeux vidéo en fonction du public auquel il s'adresse. L'étiquetage figurant sur le devant et au dos de la jaquette du jeu confirme qu'il convient à des joueurs ayant plus d'un certain âge. Comme le montre ci-après le tableau 4, les jeux sont alors classés parmi cinq classes d'âge (3, 7, 12, 16 et 18 ans) en fonction de huit descripteurs indiquant les principaux motifs pour lesquels le jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière : violence, langage grossier, peur, drogue, discrimination, sexe, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes. En 2015, près de 65% des jeux vidéo évalués cette année-là (1201 sur 1855) ont été étiquetés comme contenant de la violence. Cependant, seuls 11% ont été déconseillés aux mineurs (204 sur 1855), la majorité concernant les enfants âgés de moins de 7 ans (36% soit 433 jeux sur 1855). Depuis 2003, 7% des œuvres vidéoludiques ont reçu la classification PEGI 18 (1766 sur 25387). Le

pourcentage de jeux vidéo violents déconseillés aux mineurs augmente régulièrement chaque année, passant de 5% en 2009 à près de 10% en 2011 et 11% depuis 2014 (PEGI Annual Report 2015). Le nombre de productions vidéoludiques contenant une violence d'intensité élevée augmente régulièrement année après année, et questionne forcément nos sociétés qui les engendrent.

L'efficacité du système PEGI a cependant été remise en question du fait de son effet paradoxal. L'étude de Bijvank et al. (2009) a ainsi mis en lumière que les enfants, qu'ils soient jeunes (7-8 ans) ou plus âgés (16-17 ans), ont tendance à trouver plus attractif les jeux qui ne leur sont pas recommandés, que ce soit en fonction des prescriptions liées à l'âge ou à l'un des huit descripteurs. Cet effet est plus important chez les garçons que chez les filles, et chez les enfants qui ont des traits agressifs ou une réactivité psychologique importante.

Considérée comme un modèle d'harmonisation européenne en matière de protection de l'enfance et utilisée dans 38 pays d'Europe (Albanie, Autriche, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Chypre, Croatie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Islande, Israël, Italie, Kosovo, Lettonie, Lituanie, Luxembourg, Macédoine, Moldavie, Monténégro, Malte, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Roumanie, Royaume-Uni, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Suède, et Suisse), la classification PEGI est destinée à garantir un étiquetage clair des contenus vidéoludiques par classe d'âge.

PEGI 3

Le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Une certaine violence dans un contexte comique ou cartoonesque est acceptable. L'enfant ne doit pas pouvoir associer le personnage à l'écran, qui doit être totalement imaginaire, avec des personnages réels. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier.

PEGI 7

Tout jeu qui obtiendrait normalement une classification 3 mais qui contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peuvent être considérés comme convenant à cette classe.

PEGI 12

Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.

PEGI 16

Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.

PEGI 18

La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût.

Tableau 4. Le système PEGI et ses différentes classes d'âges en fonction du contenu violent des jeux.

1.2. Explications théoriques

Dans leurs travaux respectifs, Pahlavan et al. (2007) puis Mouchabac (2009) mettent en lumière les différentes approches théoriques qui ont été proposées pour expliquer le lien entre les médias violents et les comportements agressifs. Tout d'abord, la théorie cathartique (Geen & Quanty, 1977) qui fait référence au terme utilisé par Aristote pour désigner la purge dont bénéficiaient les spectateurs assistant à la représentation des tragédies grecques, suppose que les jeux vidéo violents peuvent jouer un rôle de défouloir, d'exutoire, de punching-ball virtuel, permettant au joueur de libérer ses pulsions agressives. Le jeu vidéo procure alors un moyen d'expression et de canalisation des pensées

violentes, ce qui entraîne une baisse des tensions intérieures du joueur. Assez similaire, la théorie de la gestion-réduction postule que les jeux violents peuvent permettre aux pratiquants stressés ou frustrés de rétablir un équilibre émotionnel (Rubin, 1994). À l'exception de ces deux premiers modèles, les autres théories s'accordent à voir dans l'exposition aux médias violents un facteur favorisant l'expression des tendances agressives. Ainsi, la théorie de l'apprentissage social fait valoir qu'un individu exposé à un modèle agissant de façon agressive reproduit par imitation ces comportements violents (Bandura, 1986). En outre, plus le modèle présentant les conduites agressives est attrayant, comme l'avatar du jeu vidéo, plus l'exposition au média violent favorise les comportements agressifs. Ensuite, selon la théorie de l'excitation, l'activation physiologique provoquée par le média violent augmente la probabilité et l'intensité de la réponse agressive de l'individu ayant une prédisposition agressive ou étant excité avant une session de jeu (Tannenbaum & Zillmann, 1975). Selon la théorie du *priming* (amorçage), les structures cognitives spécialisées dans le traitement des informations violentes étant sollicitées par les jeux vidéo violents, certaines informations neutres peuvent être interprétées comme une agression, déclenchant une réponse à son tour agressive (Dodge & Crick, 1990). La théorie du monde hostile suggère que les images violentes de jeux augmentent l'impression et la perception d'une hostilité globale du monde, entraînant un sentiment d'insécurité et de dangerosité (Funk et al., 2004). Selon la théorie néo-cognitivo-associationniste, la violence présente dans les médias est susceptible d'amorcer les réseaux sémantiques se rapportant à la violence (Berkowitz, 1990). Enfin, une dernière théorie syncrétique et multivariée, le modèle affectif général d'agression (Anderson & Dill, 2000), intègre les modèles théoriques précédents, et formalise le rapport entre les variables individuelles déterminant l'état interne de l'individu (état émotionnel ou personnalité) et les variables contextuelles (situation sociale), couplées aux processus d'évaluation des comportements agressifs du joueur (automatiques ou contrôlées).

Le nombre croissant d'études menées sur le sujet depuis la fin des années 1980 et l'ampleur du phénomène ont amené quelques chercheurs au tournant des années 2000, à consacrer plusieurs méta-analyses à l'effet de la pratique des jeux vidéo violents sur les tendances agressives. Anderson tout d'abord, en 2001, 2004 et 2010 réactualise à trois reprises ses recherches jusqu'à inclure 136 études indépendantes regroupant 130 296 participants répartis en 381 échantillons. Il retrouve finalement cinq effets consistants des jeux vidéo violents sur les comportements : les pensées de type agressif sont majorées quel que soit l'âge, le sexe ou le type d'étude des sujets ; les affects agressifs augmentent (sentiments hostiles et intolérance à la frustration) ; les comportements agressifs physiques et verbaux sont plus nombreux ; des comportements « dominants » apparaissent ; et l'excitation du système neurovégétatif est plus importante (tension artérielle et fréquence cardiaque). De ces faits, Anderson en conclut que la pratique du jeu vidéo violent rend les joueurs plus agressifs et moins empathiques, et qu'ils peuvent avoir tendance à percevoir le monde de manière négative et hostile, tout en se désensibilisant à la violence (Anderson et al., 2010). Le deuxième auteur à avoir mené plusieurs méta-analyses est Ferguson (2007a, 2007b). Il compile 24, puis 17 études pour un total de six échantillons et 7 807 sujets. Selon lui, l'hétérogénéité élevée des données et les nombreux biais méthodologiques que comportent la majorité de ces études ne permettent ni d'effectuer de méta-analyse correcte ni d'établir de lien fiable entre exposition brève ou prolongée aux jeux vidéo violent et les tendances agressives des joueurs. En effet, les données seraient à relativiser car certains paramètres ne sont pas pris en compte dans ces recherches (Ferguson & Killburn, 2010), comme les traits de personnalité des joueurs, leur tempérament, leur histoire personnelle (tels les événements de vie, les possibles traumatismes ou violences intrafamiliales), leur environnement parental (notamment la nature des commentaires et des interventions parentales sur le jeu vidéo ou le contrôle du temps de jeu), ou bien encore leur lieu de pratique (chez eux ou dans une salle de jeux en réseau).

Parmi la littérature existante, il est possible de répertorier quatre types de méthodologies de recherche, les deux premières étant les plus fréquemment utilisées. Premièrement, les études expérimentales comparent des groupes de sujets jouant à des jeux vidéo violents à des groupes jouant à des jeux non violents. Ces études mesurent alors par observation l'agressivité physique (envers des personnes et des objets) et verbale (insultes) des joueurs, puis les confrontent à des tests informatisés proposant des choix alternatifs symboliques ou réels (aider ou agresser une tierce personne). Les joueurs peuvent également être soumis à des auto-évaluations projectives (imaginer les réponses de personnes hypothétiques dans des situations de frustration) et à l'hétéro-évaluation de personnes de leur entourage (parents, fratrie, amis, professeurs) qui cote leurs comportements antisociaux et agressifs sur des échelles d'hostilité perçue. Il arrive que des données physiologiques soient également recueillies pour compléter les méthodes de mesure, comme la fréquence cardiaque ou les dosages hormonaux des sujets. Deuxièmement, les études corrélationnelles ou transversales explorent en grande majorité les habitudes vidéoludiques des joueurs à l'aide d'enquêtes par questionnaire (type de jeu préféré, nombre d'heures de pratique hebdomadaire ou lieu de pratique), associées à des mesures concernant leur sentiment vis-à-vis de la violence. Les résultats statistiques sont alors reliés à des traits de personnalité, d'éventuels comportements violents ou d'agressivité verbale hétéro-évalués. Ces études ne permettent cependant pas méthodologiquement de conclure à une causalité entre le jeu vidéo violent et l'agressivité des joueurs. Troisièmement, les études descriptives durant lesquelles les joueurs auto-évaluent par questionnaire l'effet des jeux vidéo sur leurs sensations et comportements (apaisement, excitation, frustration, colère). Ces études sont de toute évidence soumises à de nombreux biais de subjectivité, et leur validité du point de vue causal est là encore très limitée. Enfin, dernièrement, les études longitudinales étudient les effets à long terme de l'exposition aux jeux vidéo violents. Bien plus solides scientifiquement, elles sont très complexes à

construire car nécessitent de proscrire à un groupe la pratique d'une catégorie de jeux sur une longue période, et sont donc rares dans ce domaine.

De ces nombreuses recherches sur le sujet aux résultats parfois contradictoires, Mouchabac (2009) distingue alors de manière schématique deux positions opposées. D'un côté, ceux qu'il nomme les « média-pessimistes », dont Anderson (2007) aux États-Unis ou Bègue (2011) en France sont les figures de proue, convaincus du danger que représentent les médias violents. Selon ces auteurs, l'exposition des plus jeunes joueurs à des images violentes risque de les désensibiliser vis-à-vis des conséquences et des répercussions de leurs actes, car ces derniers sont effaçables dans le jeu. Mais les jeux vidéo violents peuvent également aggraver les troubles de leur comportement et de leur personnalité, et potentialiser certains modèles d'agressivité. Cette intensification des pensées et des comportements à contenu agressif est alors favorisée par des mécanismes de répétition active des différentes formes d'agressivité souvent rendues ludiques, par l'identification à l'avatar et par un cycle de renforcement positif par valorisation de la violence. L'impact des jeux vidéo violents sur les comportements agressifs serait donc plus important que celui de la télévision et ces derniers constitueraient alors, toujours selon Anderson & Dill (2000, p. 788) un « environnement d'apprentissage complet pour l'agression ». Plus la violence est réaliste, plus le joueur s'identifie à l'agresseur, et plus grande est la tendance à intérioriser des réponses agressives (plutôt que consensuelles) en solution à des situations conflictuelles. En effet, le réalisme de l'animation ainsi que de l'immersion (notamment rendue possible par les récents casques de réalité virtuelle) seraient susceptibles de fragiliser la frontière entre situation ludique et réalité. Pour les « média-pessimistes », il pourrait dès lors exister un risque de confusion dans l'esprit du joueur entre l'univers virtuel du jeu et le monde réel. De cette non-différenciation pourraient alors découler deux formes de perturbations. Tout d'abord, le joueur peut être tenté de fuir hors du « véritable » réel et se réfugier dans l'univers simulationnel, traitant les éléments du jeu comme des objets et des êtres réels, l'entraînant dans un phénomène de dépendance au jeu vidéo. Ou au contraire,

traiter le réel comme ayant aussi peu de consistance que les mondes virtuels peut amener le joueur à reproduire dans la réalité des comportements violents encouragés par le jeu.

À cette théorie qui sous-entend que les joueurs ne sont pas capables de prendre leurs distances avec les mondes virtuels qu'ils explorent, s'oppose ceux que Mouchabac (2009) nomme les « média-sceptiques », tels que Ferguson (2015) aux États-Unis et Schmoll (2003), Stora (2005) ou Leroux (2012) en France, affirmant qu'aucun lien fiable ne vient prouver ce point de vue, et que ce n'est pas tant le contenu vidéoludique que les usages qu'en font les pratiquants qui influencent leurs comportements. Selon ces auteurs, la frontière entre jeu et réalité est suffisamment claire et définie matériellement par l'environnement, le temps de la partie et l'espace virtuel dans lequel évolue le joueur, pour que ce dernier ait alors pleinement conscience de la frontière nette qui existe entre les formes fictionnelles de violence utilisées dans l'arène de combat virtuelle et le monde réel, en marge du jeu. Pour les « média-sceptiques », la mise en scène de la violence dans les jeux vidéo, bien que spectaculaire, n'en reste pas moins fictionnalisée, et la plupart des titres édités ne contiennent pas la moindre scène de bagarre, de guerre ou de meurtre. Selon ces auteurs, jouer, c'est d'abord jouer un rôle, faire « comme si », faire semblant, construire un récit imaginaire, détourner les règles de vie pour en établir de nouvelles, travestir la réalité pour en inventer une autre, plus dangereuse et/ou plus amusante. Le jeu devient alors le lieu d'expression d'émotions qui peuvent être habituellement réprimées dans le contexte social quotidien, et permet d'offrir un espace d'interactions pouvant se décliner sous toutes formes de modalités, y compris celle de la violence sous forme d'agression verbale ou physique, comme cela est déjà le cas dans certains jeux traditionnels pratiqués dans l'enfance (l'ours et son gardien par exemple) ou tout simplement dans le sport (le rugby ou la boxe, mais bien d'autres disciplines également, autorisent des contacts qui ne seraient pas tolérées dans la vie quotidienne). On comprend bien dès lors que cette violence mise en scène dans le jeu vidéo violent peut être perçue différemment selon les individus et que chacun peut y voir un niveau de lecture différent. Enfin, selon certains des « média-

sceptiques», de trop nombreux biais méthodologiques limitent la portée des études précédemment réalisées : les équivalences entre les conditions expérimentales et de contrôle ne sont parfois pas respectées, tandis que les évaluations des déclarations comportementales des joueurs recueillies par questionnaire souffrent la plupart du temps d'une trop grande subjectivité. De plus, les recherches font rarement état de l'évolution constante des productions vidéoludiques en ce qui concerne le réalisme (au niveau de la fluidité, de la rapidité, ou de la jouabilité), l'interactivité (les consoles les plus récentes utilisent des capteurs de mouvement tandis que les jeux en réseau permettent d'affronter d'autres joueurs réels contrairement aux jeux qui n'offrent la possibilité de se confronter qu'au programme informatique), le scénario (certains jeux proposent d'incarner des personnages antisociaux et d'effectuer des actions parfois amORALES), et la représentation graphique de la violence (les titres les plus sanglants mettent en scène des morts parfois cruelles ou autres démembrements explicites).

1.3. *Compétition et jeu vidéo violent*

Il est donc finalement particulièrement complexe de mesurer l'impact réel des jeux vidéo violents sur les comportements des joueurs car le phénomène est indéniablement polyfactoriel et les faits ne permettent pas encore de fournir de réponse claire et objective. Cependant, si les recherches précédemment citées visent en grande partie à analyser les effets des jeux vidéo d'un point de vue psychobiologique en se focalisant sur leur contenu violent, de récentes études ont suggéré que la compétition, et non la violence représentée dans le jeu vidéo, pouvait être la caractéristique principale influençant à court terme les comportements agressifs des joueurs. En effet, la grande majorité des chercheurs qui examinent le phénomène, utilisent dans leurs protocoles expérimentaux des jeux vidéo étant à la fois compétitifs et violents, ne permettant pas de ce fait de savoir laquelle des deux variables est responsable des réponses agressives.

Dans une première étude, Schmierbach (2010) démontre ainsi que la pratique du jeu vidéo dans un contexte compétitif influe sur l'agressivité des joueurs au niveau cognitif. Utilisant un jeu de tir à la première personne (FPS), il isole trois conditions expérimentales : une première, dans laquelle le participant affronte le logiciel (mode solo), une seconde, dans laquelle les sujets s'affrontent les uns les autres dans un duel (mode compétitif), et une dernière, dans laquelle les participants regroupés en équipe de deux affrontent le logiciel (mode coopératif). Immédiatement après avoir joué, les sujets sont soumis à un questionnaire permettant d'évaluer leur agressivité cognitive. Les résultats montrent alors que les individus de la condition compétitive obtiennent les scores les plus élevés au test d'agressivité cognitive, devant les participants de la condition solo, tandis que ceux du mode coopératif ont les scores les plus faibles. Schmierbach en conclut alors que jouer à un jeu vidéo dans un contexte compétitif (à savoir affronter un autre joueur réel) est susceptible d'élever le niveau d'agressivité des pratiquants.

Dans une seconde étude menée par Adachi & Willoughby (2011), les chercheurs différencient quant à eux le contenu violent et l'aspect compétitif du jeu. Ils distinguent ainsi des jeux vidéo au contenu violent et non violent, de niveau de difficulté et de compétitivité équivalent, et les font pratiquer à deux échantillons de sujets. Les résultats révèlent dans un premier temps qu'il n'existe pas de différences significatives sur les comportements agressifs des joueurs des deux groupes, permettant aux auteurs de conclure que le contenu violent seul n'est pas suffisant pour élever le niveau d'agressivité. Ils séparent ensuite des jeux compétitifs et non-compétitifs, de même niveau de difficulté et au niveau de violence similaire. Ils constatent alors que les jeux compétitifs entraînent une réponse agressive plus importante que les jeux non-compétitifs, quel que soit le niveau de violence contenu dans le jeu. Selon eux, l'aspect compétitif joue donc un rôle plus déterminant sur les tendances agressives des joueurs à court terme que le contenu violent du jeu.

Enfin, constatant qu'aucune étude longitudinale concernant l'effet de la compétition vidéoludique sur les comportements agressifs des joueurs n'avait encore été menée, Adachi & Willoughby (2013) font passer entre 2003 et 2008, des questionnaires à 1492 lycéens canadiens (dont 50,8% de lycéennes), sur leurs habitudes compétitives, que ce soit dans leur pratique du jeu vidéo ou des autres jeux de hasard et de tirage au sort. Ils montrent ainsi les premiers la relation bidirectionnelle se profilant entre le jeu vidéo compétitif, les autres activités quotidiennes impliquant de la compétition et les tendances agressives. En éliminant la variable « violence » de leur recherche, leurs résultats mettent en lumière que l'aspect compétitif socialise de manière générale à l'agressivité, mais également que les adolescents les plus agressifs ont tendance à plus s'impliquer dans toutes les formes d'activités compétitives. Ce dernier point fait d'ailleurs écho aux travaux d'Oxford et al. (2009), qui suggèrent dans une lecture que l'on pourrait qualifier d'évolutionniste, que l'attrait pour les jeux vidéo violents peut être lié à leurs capacités à simuler différents systèmes de compétition sociale (compétition destructive) tout en émulant les comportements de coalition (compétition avec coopération).

Ces travaux sur l'aspect compétitif dans la pratique vidéoludique offrent alors un éclairage tout à fait nouveau sur la thématique de la violence par le jeu vidéo. En considérant le sport électronique comme la pratique compétitive du jeu vidéo, on perçoit dès lors que ces recherches sont susceptibles de proposer un ancrage théorique particulièrement intéressant. Cependant, le concept de compétition tel qu'il est présenté par les précédents auteurs en tant que synonyme de rivalité, de lutte ou d'affrontement, ne distingue malheureusement pas l'aspect compétitif de l'activité en tant que confrontation à l'autre, de l'organisation compétitive institutionnalisée en tant que modalité de pratique (la pratique e-sportive). En effet, une activité peut tout à fait opposer des adversaires, mais ne pas être pratiquée en compétition officielle. C'est le cas de nombre d'activités que l'on qualifie alors d'informelles : le tennis de table, le football, le basketball, les jeux vidéo *Counter Strike* ou *Mortal Kombat X* permettent aux pratiquants de se confronter les uns

aux autres, soulignant leur caractère compétitif, mais ne seront dénommées « sport » et « sport électronique » que dans le cas où ils seront pratiqués dans des circuits (championnats et tournois) institutionnels. Il n'existe donc pas à notre connaissance de travaux sur les jeux vidéo et l'agressivité faisant cette distinction.

Cherchant alors à inscrire notre travail dans cette place laissée vacante, nous avons pour objectif de questionner la violence par le jeu vidéo non pas seulement en fonction de son contenu, ni simplement en fonction de sa capacité à permettre à deux opposants de s'affronter, mais principalement en fonction de sa modalité de pratique compétitive telle qu'elle existe dans le cadre du sport électronique. Pour cela, nous faisons le choix d'envisager l'activité e-sportive non plus en tant que média numérique comme c'est le cas dans les études précédemment présentées, mais en tant qu'activité physique et sportive, certes particulière, mais nécessitant la mise en jeu totale du corps et s'appuyant sur les conduites vidéomotrices des joueurs.

Cette position théorique que nous prenons, nous permet alors de faire le lien entre les études menées sur la violence associée aux jeux vidéo et celles effectuées dans le cadre des pratiques sportives. Car étonnamment, si le jeu vidéo est souvent suspecté d'encourager les comportements agressifs des joueurs, les activités physiques et sportives semblent jouir d'un regard bien plus complaisant quant aux vertus qui leur sont attribuées. Nombreuses sont les personnes, et notamment les pédagogues, à partager l'idée selon laquelle le sport serait une « soupape de sécurité » destinée à pacifier ses pratiquants, et les travaux scientifiques étudiant le bénéfice que pourraient apporter la pratique des activités sportives dans la gestion des comportements agressifs abondent.

2. La violence dans les activités physiques et sportives

Dans les jeux en milieu réel, comme les activités physiques et sportives ou les jeux traditionnels, les pratiquants sont conduits à faire l'expérience dans leurs corps des limites

à ne pas dépasser dans l'affrontement. Plaies, bosses, traumatismes et autres blessures peuvent sanctionner une erreur commise et/ou marquer le rapport différencié à l'autre. Avec le jeu vidéo, la violence n'est pas physique : le joueur ne meurt pas réellement et il ne ressent pas la douleur lorsque l'adversaire le détruit virtuellement. Ainsi, il ne peut ressentir l'impact des coups portés, et on peut en déduire que la destruction de l'avatar adverse ne signifie pas la mort réelle de l'adversaire. La supposition selon laquelle les joueurs sont donc prêts à s'affronter sans cette peur, car l'enjeu corporel et la menace de blessures liées à l'affrontement disparaissent, peut ainsi être avancée. Les joueurs prennent alors des risques physiques par procuration. En effet, le déplacement du lieu du jeu (et de son enjeu) de l'espace physique à l'espace virtuel de l'écran semble exclure *a priori* la possibilité d'agressions physiques. Les comportements agressifs se cantonneraient dès lors seulement à l'arène virtuelle et dans le temps de la partie. Cependant, l'un des risques possibles est que la virtualisation des corps dans le jeu vidéo supprime une forme de repérage de la part du joueur qui l'entraînerait à inclure *a posteriori*, sans identification de la douleur, des comportements violents dans ses pratiques quotidiennes.

Le phénomène de sportification (Parlebas, 1999a) du jeu vidéo compétitif précédemment mis à jour dans la première partie, permet dès lors d'induire une réflexion indirecte sur le thème de la violence dans les jeux vidéo, notamment par le biais du concept d'agressivité motrice (Collard, 2004 ; Dugas, 2008). Car comme le soulignent Mora & Héas (2003), si le processus de « violence maîtrisée » est indéniablement l'un des supports et l'une des finalités du sport (Elias & Dunning, 1986), il semble s'inscrire amplement dans le sport électronique, d'une part du fait de la nature « virtuelle » de l'affrontement vidéoludique, et d'autre part au moyen de la réglementation extrinsèque des conduites agressives des joueurs lors des compétitions officielles.

Avant de poursuivre, il convient cependant de définir les concepts de « violence » et d'« agressivité », car bien qu'appartenant au même champ lexical, ces deux termes

traditionnellement utilisés dans le domaine de la psychologie, n'ont pas les mêmes significations.

2.1. *Définition des concepts de violence et d'agressivité*

Les termes latins *violentia* (caractère farouche, irrésistible, néfaste ou dangereux de la force) et *violare* (profaner, transgresser) renvoient au terme *vis* qui signifie force, vigueur, et puissance, mais aussi quantité, abondance, et essence d'une chose. Plus profondément, *vis* qualifie la force en action, la puissance et la force vitale, la violence étant ainsi envisagée comme la vitalité d'un corps autant que la puissance des éléments naturels. D'un point de vue restrictif, la violence ne concerne que le résultat d'actes physiques, à savoir les coups et blessures exercés à l'encontre d'autrui. Cependant, dans son acception la plus large, elle peut revêtir de nombreuses formes. Ainsi, une définition extensive prendra en compte les cas d'incivilités, de provocations, les insultes, les violences morales et symboliques, le harcèlement moral et sexuel, les formes de destruction diverses, les violences économiques, politiques et idéologiques, les actes et déclarations racistes et xénophobes, ainsi que l'exclusion des minorités ethniques, sociales, religieuses et culturelles (Bodin, 2001). Le terme agressivité, quant à lui, provient du latin *ad gradere* qui signifie « marcher vers », complété du suffixe *ite* de *item* signifiant « comme si ». Traditionnellement, l'agressivité désigne les comportements hostiles et destructeurs de sujets caractériels (Reynes & Lorant, 2002). Si l'agressivité désigne les comportements observables et objectifs déployés par un individu cherchant à instaurer un rapport de domination (physique, psychologique, symbolique), la violence correspond au résultat d'une conduite perçue comme brutale ou traumatisante. Le concept de violence peut donc sembler particulièrement difficile à appréhender car il dépend des valeurs et des critères en vigueur dans une société ou un groupe, à une époque donnée. Aussi, lorsqu'on essaye de définir une conduite violente, on se heurte forcément à la subjectivité de chacun : pour certains, il peut s'agir d'incivilités, pour d'autres de transgressions ou de crimes.

Selon cette distinction, il est ainsi possible de faire preuve de comportements agressifs sans qu'ils ne soient pour autant violents. Par exemple, exprimer son mécontentement lors d'une manifestation en pratiquant un « *sitting* » est une démarche agressive mais non-violente (pacifiste) envers le pouvoir étatique et policier en place, ou bien « pénétrer » dans l'espace interpersonnel de quelqu'un (comme « agiter » sa main près du visage d'une personne) est généralement perçu comme une conduite agressive, bien qu'il n'y ait aucun contact, et donc aucune violence physique. *A contrario*, il existe des situations dans lesquelles les comportements des personnes agissantes sont dépourvus d'agressivité, mais dont la conséquence peut parfois se révéler particulièrement violente. C'est le cas de situations souvent involontaires, comme mettre un coup au visage de quelqu'un par inadvertance alors que l'on danse dans un espace confiné, ou encore percuter quelqu'un de plein fouet en marchant parce que l'on ne regarde pas devant soi.

2.2. *La violence maîtrisée*

Selon Elias & Dunning (1986), les sociétés occidentales modernes se sont au cours du temps organisées en États-Nations, qui se sont caractérisés par la centralisation du pouvoir et des pôles de décision, et par le monopole étatique du contrôle de la violence et de son exercice légitime par des institutions telles que la police ou l'armée. Elles ont alors suivi un « processus de civilisation » (Elias & Dunning, 1986) à travers la censure de l'agressivité et l'euphémisation de la violence physique d'une part, et l'intériorisation progressive de normes et de contraintes favorisant l'apprentissage individuel de l'autocontrôle des pulsions et des émotions agressives d'autre part. Selon Elias & Dunning (1986), l'émergence des loisirs et des temps libres et donc l'apparition du sport moderne n'a été possible qu'à partir du moment où l'autocontrôle a touché à tous les aspects des activités humaines. Car si depuis toujours, la plupart des sociétés se sont données les moyens de se protéger contre les tensions et le stress qu'elles génèrent par la mise en place de rites divers, fêtes ou carnivals, il s'avère que ces moments étaient le lieu de

débordements et de déferlements de comportements parfois violents. Avec l'industrialisation des sociétés, les contraintes et autocontraintes ont augmenté tandis que le seuil de tolérance à la violence supportée a diminué, nécessitant la mise en place de dispositifs compensatoires permettant de relâcher le contrôle sans toutefois mettre en danger la cohésion et l'intégrité des autres membres de la communauté. C'est donc au travers des loisirs sportifs que va se déployer cette « pacification des mœurs » par une libération contrôlée des émotions et des pulsions. En effet, les pratiques sportives qui requièrent une mise en jeu du corps dans un espace de pratique délimité et selon sa propre temporalité, suivent une réglementation uniforme et universelle qui soumet les pratiquants à un effort d'autodiscipline. Il leur devient alors possible d'expérimenter l'excitation agréable de l'affrontement physique tout en sachant que la menace de mort disparaît et le risque de blessures diminue.

Selon Elias & Dunning (1986), le sport se conçoit alors tout autant pour engendrer des tensions que pour les contenir. Il est en effet à la fois un moyen d'apprentissage de l'autocontrôle des pulsions agressives par le respect des règles, de l'adversaire, de l'arbitre et des partenaires, ainsi qu'un espace de débridement toléré des émotions pour les acteurs et les spectateurs sportifs. Pour Bodin, Robène & Héas (2004), il y a donc une ambiguïté indéniable entre deux fonctions contradictoires : le plaisir du relâchement du contrôle exercé sur les émotions (fonction de décharge cathartique), et le maintien d'un ensemble de codifications pour garder la maîtrise de ces émotions (fonction de socialisation). Dès lors, le sport peut tout autant favoriser que façonner le relâchement des tendances agressives, par l'expression d'un affrontement euphémisé, dans lequel la violence physique soumise à des règles devient socialement acceptable.

Si la pratique sportive encadrée notamment dans certains lieux comme les séances d'Éducation Physique et Sportive à l'école, peut en effet limiter l'expression des incivilités et favoriser le contrôle des pulsions agressives (Dugas, 2008 ; Hébert & Dugas, 2011), la conception restrictive de la violence faite par Elias & Dunning ne parvient cependant pas à

expliquer les autres accès de violence qui surgissent dans le sport. Ainsi, les deux fonctions principales du sport avancées par les auteurs (socialisante et cathartique) ne permettent pas de comprendre certaines formes de violences encore observées dans les enceintes sportives, sur et hors du terrain, comme les insultes, les menaces, le hooliganisme, le dopage, le nationalisme exacerbé, l'exclusion des femmes et des personnes en situation de handicap ou les conflits idéologiques. D'autres phénomènes semblent donc susceptibles de faire basculer le fragile équilibre existant entre libération et autocontrôle des tendances agressives, du côté de l'expression sauvage des pulsions. Ainsi, les processus de professionnalisation et de spectacularisation du sport entraînent forcément des exigences de production de performances en vue d'intérêts économiques et politiques, tandis que « la compétition peut transformer un éducateur en compétiteur agressif et incivil » (Dugas, 2011a, p. 76).

La question de l'effet cathartique et pacificateur des activités sportives est donc importante à bien des égards, qu'elle soit théorique du point de vue du développement de nos connaissances, ou bien pédagogique, thérapeutique et culturelle, du point de vue des applications pratiques qui peuvent en découler. Cependant la notion de catharsis est incontestablement liée au contexte sociohistorique dans lequel elle est usitée (Pfister, 1985), et son évolution conceptuelle et méthodologique au cours du temps mérite que l'on s'y attarde au regard de l'influence de la pratique sportive.

2.3. *Le concept de catharsis*

La catharsis vient du grec « *katharos* » [καθαρός] signifiant « épuration » ou « purification ». Il semble que ce soit Empédocle (environ 490-435 av. J.-C.) qui l'ait utilisé le premier dans le sens d'une purification religieuse de la cité, renvoyant en particulier au rituel d'expulsion des criminels pratiqué à Athènes la veille de la fête des Thargélies. Dans la médecine d'Hippocrate (environ 460-370 av. J.-C.) et sa conception humorale du fonctionnement de l'organisme, elle nomme le processus de purgation physique des

humeurs morbides par lequel les mauvaises sécrétions sont naturellement ou artificiellement évacuées (diarrhée, vomissement, menstruations). Pour Platon (environ 428-348 av. J.-C.), le terme renvoie à la purification cette fois-ci de l'esprit et de l'âme par la philosophie, qui ne peut assimiler les savoirs sans avoir été purgée de ses opinions. Mais c'est surtout le sens que lui donne Aristote (384-322 av. J.-C.) qui passera à la postérité, bien que n'apparaissant en tout et pour tout qu'à deux reprises dans son œuvre (chapitre 6 de *La Poétique* et livre 8 de *La Politique*). Dans sa conception aristotélicienne, la catharsis est alors liée à la tragédie (la *mimésis*) en ce sens qu'elle permet la purgation des émotions comme la pitié et la crainte par l'imitation de personnages en action. Les passions et troubles excessifs des spectateurs accumulés en quantités trop importantes, sont ainsi purifiés par la représentation d'une œuvre musicale ou poétique, en substituant le plaisir à la peine.

À partir de cette conception aristotélicienne de la tragédie, la catharsis va prendre plusieurs sens dans ses interprétations postérieures, en raison d'une conception profondément différente des passions. Au cours du XVII^e siècle, dans une perspective chrétienne, ce sont les passions elles-mêmes, et non plus seulement leur excès, qui sont considérées comme mauvaises. Il ne s'agit donc plus tant de purifier les passions que de se purifier des passions, c'est-à-dire de purifier les mœurs. Tantôt considérée comme le résultat, tantôt comme le processus, la catharsis peut tout autant désigner les émotions présentes dans le spectacle, que celles suscitées chez le spectateur. Dans ce cas, elle correspond à une forme de sublimation des émotions.

Dès lors, les différents cadres théoriques qui se sont penchés sur la notion de catharsis ont tous postulé par la suite l'existence d'une énergie agressive dont la dynamique rend compte des conduites agressives. Tout d'abord à la fin du XIX^e siècle avec les prémices de la psychanalyse, dans laquelle la théorie cathartique va prendre un tout nouveau sens. Le terme utilisé par Breuer et Freud qualifie alors leur méthode de traitement de l'hystérie (1895). En recherchant les causes des phénomènes pathologiques de l'hystérie, les deux

médecins remarquent que les symptômes présentés par leurs patients sont causés par une situation traumatique dont ils ne peuvent se rappeler consciemment. Le procédé cathartique consiste alors à délivrer les patients de leurs symptômes en retrouvant des souvenirs traumatiques par hypnose et en revivant les émotions qui leur étaient associées. La mémoire et l'affect assimilé sont ainsi ramenés à la conscience ce qui a pour conséquence de décharger l'affect et d'éliminer le symptôme. La psychanalyse envisage finalement la violence comme une pulsion naturelle et relativement autonome ayant pour fonction de réduire les tensions émotionnelles en le ramenant à un état initial de calme absolu.

Selon la théorie de la frustration-agression proposée par Dollard et al. (1939), l'énergie agressive n'est, contrairement à la conception psychanalytique, en rien le produit spontané d'une pulsion fondamentale, mais la réponse à une frustration. Selon ce schéma behavioriste, la catharsis n'est plus seulement une dynamique émotionnelle mais une mécanique comportementale, qui conçoit alors l'agressivité comme le produit d'une compensation à un évènement défavorable. L'hypothèse cathartique désigne alors le drainage de l'énergie agressive d'un individu auquel succède nécessairement une réduction de son agressivité.

Enfin, à partir d'observations faites sur les comportements animaliers (notamment les oies, les rats et les loups), l'éthologue Lorenz (1969) envisage l'agressivité comme un pur instinct de conservation des espèces. Les comportements agressifs ne sont alors pas tant dirigés vers les individus d'une autre espèce que vers ses propres congénères. Selon sa conception hydromécanique de l'agression, l'énergie d'action est alors perçue comme un courant liquide remplissant un réservoir à la base duquel se situe une valve, qui lorsqu'elle s'ouvre, laisse s'échapper le liquide sous la forme d'un jet représentant la réponse agressive. Tout comportement d'agression puise dans le réservoir et diminue la pression du liquide et donc de la tendance à agresser. La quantité de liquide dans le réservoir correspond à la quantité d'énergie disponible et détermine le seuil et l'intensité de la réponse agressive. Si le

réservoir est trop rempli, des activités de débordements sans rapport avec le contexte situationnel peuvent apparaître, tandis qu'au contraire, lorsqu'il est trop vide, il ne peut y avoir de réponse même lorsque la situation est très stimulante.

Ces différentes conceptions de la notion de catharsis ont suscité de nombreux travaux de recherches sur l'influence soit de l'agression réelle physique et verbale sur les individus, soit de la confrontation à des stimuli agressifs (notamment à travers les médias), soit des formes substituées et équivalentes socialement acceptables de l'agressivité (jeu ou sport). Depuis le milieu des années 1950, les activités sportives ont été l'objet de nombreuses études menées aux États-Unis et en Europe afin de vérifier si elles étaient porteuses de la fonction purificatrice qu'on leur alloue. La question est alors de déterminer si le sport permet de drainer l'excédent d'agressivité d'un quotidien trop contraignant ? Ou au contraire, participe-t-il à son apprentissage ? Husman (1955), Neuman (1957), Lüschen (1969), Ryan (1970), Zillmann et al. (1972), Spielmann (1975), Young & Ismael (1976), Martin (1976), Leith (1978), Pfister (1985), Pfister & Sabatier (1994), Roché (2005), ou plus récemment Cabagno (2013), se sont tous penchés sur la problématique et ont le plus souvent, au mieux invalidé l'hypothèse de la catharsis, au pire observé l'effet inverse ! Il ressort finalement de ces études qu'aucune diminution d'agressivité n'intervient après la pratique d'une activité sportive, et que cette dernière encouragerait d'ailleurs davantage l'assimilation des conduites corporelles marquées par la recherche de domination.

Cependant ces études s'appuient sur des conceptions différentes de la notion d'agressivité qui sont propres à leur champ théorique de prédilection. Les psychanalystes voient ainsi dans l'agressivité une pulsion instinctive, les psychologues un comportement en réaction à des stimuli extérieurs, les éthologues un mécanisme de sélection naturelle, et les sociologues un produit des déterminismes sociaux. Pourtant, la spécificité des jeux sportifs ne permet pas de les comprendre au regard de ces théories. Les manifestations agressives ayant lieu dans les activités physiques et sportives ne dépendent pas exclusivement de prédispositions psychologiques ou sociales, et ne peuvent être assimilées

à des comportements instinctifs, ou forcément réactifs, ni même identiques à ceux des animaux, ou bien encore acquis par simple imitation. En effet, l'agressivité dans les situations sportives relève intrinsèquement des règlements ludiques qui en définissent la logique interne. Selon les activités, les conduites des joueurs seront différentes et ce qui sera considéré comme agressif dans un cas ne le sera pas forcément dans un autre. Les arts martiaux ou le football américain ne mobilisent ainsi pas les mêmes ressources physiologiques, cognitives ou gestuelles que la natation synchronisée et ne développent donc pas les mêmes savoirs techniques. Au cours de son apprentissage, la nageuse apprend à renoncer à certaines de ses possibilités comportementales (comme intimider ou brutaliser les concurrentes adverses), au contraire des combattants et footballeurs américains dont les progrès passent par une nécessaire capacité à « bousculer » leurs adversaires selon des règles. C'est en partant de ce constat que Collard (2004) propose une nouvelle approche pour analyser les conduites agressives en milieu sportif.

2.4. *L'agressivité motrice*

Les travaux de Collard (2004) sur l'agressivité dans les activités physiques et sportives offrent un éclairage particulièrement original sur le sujet en raison de l'utilisation de méthodologies adaptées à la spécificité de l'objet sportif. En effet, la spécificité des situations sportives nécessite un regard théorique différent de celui de la psychanalyse, de la psychologie ou de la sociologie.

Tout d'abord, Collard (2004) différencie clairement l'agressivité qui concerne les processus et mécanismes de conduites motrices, de la violence qui recouvre le produit de l'action et englobe le résultat de l'usage de la force et/ou de l'intimidation. Ainsi, selon lui, lorsqu'on évoque l'agressivité des coups dans un jeu sportif, il convient d'étudier les schémas d'action et comportements mis en œuvre (distances interpersonnelles, attitude de charge ou de garde, cibles privilégiées, zones de contacts préférentiels, contre-communications et praxèmes « menaçants »). Alors que lorsqu'on évoque la violence des

frappes, on se soucie surtout de l'expression de la rudesse des coups, des chutes, ou des collisions (dangerosité des situations : brutalité des chocs et des coups générés et nombre de morts ou encore le caractère accidentogène des pratiques corporelles : nombre d'hospitalisations, traumatismes et séquelles générés). Il est ainsi possible de parler d'un « marquage agressif », lorsqu'un joueur effectue un geste technico-tactique défensif particulièrement combatif, mais rarement d'un « marquage violent ». Par contre, un tacle au football pourra être considéré comme violent, si le résultat de ce geste occasionne un traumatisme (ecchymose, entorse, fracture) au porteur du ballon.

À l'aide de multiples recherches de terrain effectuées pendant plusieurs années auprès de jeunes enfants et d'étudiants sportifs, l'auteur met en lumière que les différentes pratiques étudiées (boxe, basket-ball, rugby, handball, ou tennis notamment), loin de procurer un effet cathartique qui réduirait le trop-plein d'énergie négative des pratiquants, participent au façonnage de certains types d'agressivité en fonction de la logique sportive et de ses contraintes règlementaires. En effet, les actions effectuées par les sportifs sur le terrain dépendent de manière évidente des codes de jeu qui leur offrent le cadre de ce qu'il est possible ou non de faire dans le temps de la pratique. Dès lors, comme le montre la figure 27, Collard (2004) met à jour différents types d'agressivité ayant lieu dans les activités physiques et les différencie en fonction de leur codification par les règlements sportifs.

Collard distingue dans un premier temps une agressivité illicite proscrite par le règlement qu'il qualifie d'« hors-jeu » et d'« anti-jeu », et qui a pour particularité de dépendre d'explications psychologiques ou sociales, et non de la logique sportive. Cette agressivité illicite correspond à des attitudes corporelles sanctionnées par le corps arbitral et les différentes commissions de discipline (expulsions au rugby, cartons au football, pénalités au judo, fautes techniques au basket-ball, ou suspensions), et se présente sous deux formes que Buss (1961) avait déjà mises évidence. La première, dénommée agressivité affective, survient en réaction à des frustrations ou à une insatisfaction (*angry aggression*).

Dans ce cas elle n'est pas directement orientée vers la réalisation de la tâche mais vise à faire du tort, à causer des dommages, « voire à manifester délibérément de l'hostilité à l'égard des adversaires, éventuellement de l'arbitre ou du public » (Collard, 2004, p. 49). Ainsi, les contestations d'un joueur envers l'arbitre, les bagarres entre adversaires, les injures, menaces et autres gestes obscènes proférés à l'égard d'un concurrent, une charge en dehors de l'action de jeu au rugby, un coup de pied dans le ballon au basket-ball après un panier encaissé, ou le célèbre coup de tête de Zidane sur la cage thoracique de Materazzi lors de la finale de la coupe du monde de football en 2006, témoignent d'une perte de contrôle et d'un manque évident de sang-froid de la part de leurs auteurs. La seconde forme d'agressivité illicite que l'auteur nomme agressivité instrumentale, se déploie généralement dans une situation dont le sportif veut tirer le meilleur profit. Souvent liée à l'enjeu de la partie, elle est cette fois-ci destinée à rendre l'action motrice des adversaires moins efficace, à condition qu'elle reste dans l'ombre de la surveillance du corps arbitral. Le dommage causé à autrui n'est alors plus le but mais la conséquence d'un comportement de sang-froid (*cold blood aggression*). Retenir un adversaire par le maillot au basket-ball, planter son menton dans le dos du combattant adverse au judo lors des phases d'immobilisation au sol, porter un coup après le gong sur le boxeur adverse, faire obstruction avec ses bras sur le porteur de balle au handball, marcher sur le pied du contreur adverse au volley pour l'empêcher de sauter, tacler par derrière au football ou la main de Thierry Henry lors du match de barrage France-Irlande qualificatif pour la coupe du monde 2010, sont des comportements proscrits par les règlements et ont pour objectif de prendre l'avantage sur l'adversaire dans un contexte particulier.

Dans un deuxième temps, Collard met à jour un second type d'agressivité orienté vers la résolution favorable de la tâche motrice et qui n'existe pas en dehors de la pratique sportive. De pertinence motrice, cette agressivité est cette fois-ci licite car autorisée par les règlements, et semble dans une certaine mesure nécessaire à l'accomplissement moteur des affrontements sportifs individuels et collectifs. Cependant, en fonction des caractéristiques

de leur logique interne, les activités sportives pratiquées font appel à plus ou moins d'agressivité motrice. Dans les activités psychomotrices (dans lesquelles le sportif pratique en isolé), comme les agrès de gymnastique, l'haltérophilie, le saut en longueur ou la course d'aviron, aucune agressivité motrice n'émane, puisqu'il n'y a pas de communications pratiques. Les pratiquants s'affrontent soit au tour par tour, soit en ligne, sans jamais éprouver d'interactions motrices d'antagonismes essentielles les uns avec les autres. Dans les activités sociomotrices sans interaction motrice directe d'antagonisme comme les régates à la voile, les courses automobiles sur circuit ou les courses cyclistes, l'agressivité motrice est réduite à des rapports tactiques indirects d'opposition. Empêcher un concurrent de dépasser en cyclisme sur piste, ou forcer un adversaire à passer à l'extérieur du virage en formule 1 ou au départ groupé d'une course de moto-cross, participent de cette logique agressive. Enfin, dans les duels d'individus ou d'équipes, comme les sports de combat, de raquette, et bien entendu les sports collectifs, l'agressivité motrice est essentielle à la réussite et au bon fonctionnement du jeu. Même lorsque les protagonistes sont séparés par un filet (tennis, tennis de table ou volley-ball) et qu'il est impossible (interdit par le règlement) d'en découdre corporellement avec l'adversaire, il n'en reste pas moins que les affrontements sont d'autant plus rudes que les pratiquants recherchent des trajectoires de balle tendues près des lignes de touche, montent systématiquement au filet sur des retours de balle courte ou raccourcissent les hauteurs de passes (passes « courtes » au volley-ball) pour attaquer avant que la défense adverse ne soit en place. Cette forme d'agressivité utile au jeu et permise par les règlements sportifs est donc bien différente de celle dont nous avons parlé précédemment.

Enfin, il existe une classe de comportements agressifs qui n'est ni sanctionnée, ni tout à fait nécessaire. La frontière entre agressivité licite et illicite peut porter à confusion lorsqu'il s'agit de certains gestes surajoutés à l'action de jeu. Là où les rapports techniques d'opposition imposés par le déroulement du jeu sont explicitement légiférés car susceptibles de générer des traumatismes corporels (tacles au football, écrans au basket-

ball, plaquages au rugby, ou crochets en boxe), les comportements ostentatoires de provocation, d'intimidation ou d'emportement sont plus généralement tolérés par le corps arbitral. Défier un adversaire du regard, le pointer du doigt en signe d'avertissement, serrer le poing de rage après un coup gagnant, bomber le torse en signe de domination ou mimer des coups de feu pour célébrer un but ou un essai semblent encore pour un temps consentis par les règlements sportifs. Ces démonstrations spectaculaires, qui ont fait la renommée de certains sportifs (Jimmy Connors au tennis ou Zlatan Ibrahimovic plus récemment au football), relèvent également de l'agressivité motrice, mais expriment une recherche délibérée de combativité bien plus qu'ils ne participent à l'action proprement dite.

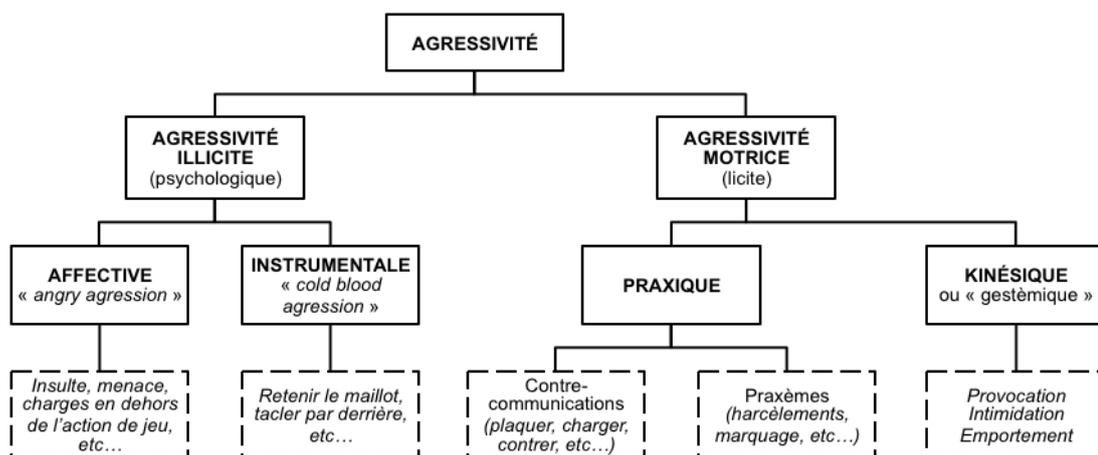


Figure 27. Les différents types d'agressivité ayant cours dans les jeux sportifs. Schéma issu des travaux de Collard (2004). L'agressivité illécite de pertinence psychologique, condamnée par le code de jeu, est soit orientée vers la réalisation de la tâche (agressivité instrumentale), soit non opératoire et destinée à manifester une insatisfaction (agressivité affective). L'agressivité licite de pertinence motrice, explicitement prévue par le contrat ludique, est constituée soit de gestes non-sanctionnés appuyant l'action motrice (agressivité kinésique), soit d'actions motrices (agressivité praxique) directes (contre-communications motrices) et indirectes (praxèmes).

Il existe donc deux formes d'agressivité motrice : l'agressivité praxique constituée de rapports techniques (directs) et tactiques (indirects) d'opposition essentiels à la réalisation de la situation motrice et spécifiques des jeux sportifs sociomoteurs ; et l'agressivité kinésique (ou gestémique) constituée de gestèmes « agressifs » appuyant ou se surajoutant à l'action et tolérés par le contrat ludique.

À l'aide de cette catégorisation, Collard (2004) observe alors que chaque activité sportive, en fonction de sa logique interne, inculque à ses pratiquants un répertoire spécifique de comportements agressifs qu'ils incorporent de manière durable, au point de les transférer dans les autres situations ludosportives. En se penchant ainsi particulièrement sur des joueurs experts de trois sports collectifs, il remarque qu'à force de répétition, les rugbymen ont fini par développer une culture des préhensions (agripper), les handballeurs une culture des contacts et les basketteurs une culture des comportements de gênes (Obœuf & Collard, 2008). Ces différentes formes de contre-communications agressives sont donc directement dépendantes des règlements sportifs dont elles sont issues. Le code de jeu du basket-ball stipule qu'il est une activité sans contact, celui du handball qu'il est permis de barrer le chemin de n'importe quel adversaire avec le corps, et celui du rugby qu'il est autorisé de plaquer le porteur de balle.

Dès lors, Collard (2004) en conclut que malgré le recul incontestable de la brutalité des contacts physiques dans les pratiques corporelles ludiques au cours du temps (effet global), il n'en demeure pas moins que les manifestations d'agressivité, certes policées et réglementées, sont toujours exigées par la logique interne des activités sportives (effet systémique), et notamment celles nécessitant des interactions motrices essentielles. Comme Obœuf & Collard (2008, p. 8) le soulignent, « l'agressivité n'est pas un mal que le sport permettrait d'éliminer par purge, mais une condition de réalisation qui est éduquée, entretenue ». La question qui se dessine alors en filigrane à la suite de ces observations est de savoir si la sportification du jeu vidéo compétitif que nous avons observée dans le premier chapitre répond de la même logique. Le sport électronique envisagé comme

activité physique, participe-t-il du processus de pacification des affrontements corporels, ou encourage-t-il les comportements agressifs entre joueurs ?

3. L'agressivité motrice appliquée au sport électronique

En nous inspirant des travaux théoriques de Collard sur l'agressivité dans les activités physiques et sportives, nous avons tenté de mettre à jour les différentes formes d'agressivité qui peuvent être retrouvées dans la pratique du jeu vidéo en compétition, afin d'en établir une typologie en fonction de ce qui est autorisé et proscrit par les règles du jeu. Pour ce faire, nous avons questionné les joueurs lors de nos entretiens sur ce qu'ils jugeaient agressifs ou non dans leur pratique et nous sommes penchés sur la double réglementation (interne et externe) des affrontements vidéoludiques.

La spécificité du sport électronique nous oblige effectivement à prendre une position légèrement différente de celle des travaux de Collard (2004). En effet, si l'affrontement vidéoludique nécessite comme dans les activités physiques la mise en jeu de conduites vidéomotrices sur les périphériques de contrôle de la part des joueurs, la confrontation prend place dans l'univers virtuel du jeu par l'intermédiaire des personnages contrôlés à l'écran. Les comportements agressifs peuvent tout autant avoir lieu dans le monde réel entre les pratiquants, qu'à l'intérieur de l'arène virtuelle entre les avatars. Cette distinction nous semble suffisamment importante pour différencier deux types d'agressivité. La première, que nous nommons « agressivité réelle », concerne tous les comportements agressifs des joueurs dans le monde réel de la pièce dans laquelle se déroule l'affrontement. Elle est déterminée par les règlements e-sportifs rédigés par les organisateurs de tournois et de championnats, qui prescrivent les attitudes autorisées et proscrites. La seconde, que nous nommons « agressivité virtuelle », concerne quant à elle l'expression agressive de « la motricité virtuelle » (Peter, 2007b) des personnages à l'écran. Les actions virtuelles agressives qu'il est possible d'effectuer sont cette fois-ci déterminées

par le logiciel de jeu. La capacité des personnages à effectuer tel coup ou tel déplacement et le résultat de ces actions dans l'univers virtuel, dépendent des mécaniques intrinsèques du logiciel, créées et constamment mises à jour par les équipes de développement. Si la logique interne du jeu vidéo en loisir est clairement déterminée par cette codification intrinsèque du programme informatique, la logique interne du sport électronique en compétition dépend également de la codification extrinsèque des organisateurs.

3.1. *L'agressivité virtuelle entre avatars*

Bien qu'opposant deux joueurs (ou deux équipes) l'un à l'autre, la pratique e-sportive exclut les interactions motrices réelles entre adversaires durant le match. Le match se déroule à l'écran et non dans la salle. De ce fait, les deux joueurs pratiquent l'un à côté de l'autre, ou l'un en face de l'autre, sans jamais interagir de manière essentielle à l'accomplissement moteur. Dans le cas des activités physiques et sportives, c'est ce que Parlebas (1999a) nomme la comotricité, et que l'on retrouve lorsque des individus vont courir entre amis ou effectuent une sortie à vélo en famille. Cependant, là où la comotricité voit les pratiquants exécuter l'activité ensemble sans besoin d'interagir pour effectuer la tâche motrice, la pratique e-sportive nécessite au contraire la présence d'interactions virtuelles entre les participants (de coopération entre partenaires et d'opposition entre les adversaires). De ce fait, l'agressivité pratique essentielle aux affrontements moteurs des activités sportives n'existe qu'entre les avatars au sein de l'univers virtuel du jeu vidéo, et est absente du monde réel de l'affrontement e-sportif. Nous distinguons alors au sein de cette « agressivité pratique virtuelle » deux modalités. Une première que nous nommerons « directe », qui concerne les contre-communications virtuelles telles que des coups de poing, de pied, les projections ou les jets de projectiles qui visent à blesser voire détruire le personnage virtuel adverse. Et une seconde que nous nommerons « indirecte », comprend les praxèmes virtuels qui préparent à la mise en place de ces contre-communications virtuelles, comme les déplacements (course, sauts, roulades) et l'occupation de l'espace de

jeu (pressing dans un coin de l'écran par exemple) par le personnage. Ces différents comportements virtuels sont jugés agressifs par les joueurs eux-mêmes car ils participent pendant la partie à la domination d'un joueur sur l'autre par l'intermédiaire du personnage qu'il contrôle. RZA nous explique ainsi : « *Moi quand j'ai le gars au corner, j'essaie de le garder au corner, j'essaie souvent de ne pas être dans le corner... comme je n'aime pas trop subir. [...] Mais j'essaie vraiment de ne pas rester dans le coin. Le coin, c'est un peu le couloir de la mort de Mortal Kombat.* » Il ajoute : « *T'agresses le gars, mais en fait tu l'agresses en mettant la pression dans la garde. En mixant, en mixant jusqu'à ce qu'il craque et qu'il y ait une ouverture.* » Selon Mickadi, cette agressivité est d'ailleurs totalement nécessaire au jeu : « *Euh un bon joueur de MKX... Déjà, je pense que dans MKX faut avoir un style de jeu assez agressif. [...] Et en fait, si t'as une tendance à jouer risqué, t'as une tendance à jouer agressif, en fait. [...] Si tu restes passif et que t'attends une erreur, un peu comme moi, ben tu seras considéré comme un joueur patient. Mais si au contraire tu veux tout le temps avoir l'initiative, que tu veux jamais t'arrêter de taper, tout le temps reprendre l'avantage, là t'as un style de jeu agressif.* » Cela s'exprime selon lui par « *des phases où tu presses l'adversaire au corps à corps par des coups rapides jusqu'à ce que lui fasse une erreur, en fait. C'est des coups qui vont soit lui faire sauter sa garde, soit l'amener à faire une erreur. Et généralement, c'est des coups qui sont très rapides et qui donnent un bon avantage en garde ou en hit.* » Propos confirmés par Whitebl4ck pour qui un joueur agressif est celui qui « *va plutôt essayer de prendre toujours l'option de l'attaque, qui va essayer de réduire la distance entre lui et son adversaire le plus souvent possible, qui va faire des phases de pressing beaucoup plus longues, etc. au contraire de l'autre qui va justement mettre de la distance, essayer de voir ce qui se passe, réagir...* ».

Il existe également un second type d'agressivité qu'il est possible d'observer dans l'univers virtuel du jeu. De manière générale, ces comportements destinés à se moquer (« *troller* ») ou à montrer sa supériorité dans le jeu (« *taunter* ») que les joueurs font faire à leur personnage, sont principalement des détournements des mécanismes de jeu existants.

Contrairement à l'agressivité virtuelle praxique, ils ne sont pas nécessaires pour l'emporter, mais se surajoutent pour marquer le rapport de domination à l'adversaire. Dans les activités physiques et sportives, cette agressivité kinésique se retrouve ainsi au football chez l'attaquant qui après avoir dribblé le gardien va arrêter le ballon au bord de la ligne de but avant de le pousser nonchalamment du bout du pied, ou au basket-ball chez le porteur de balle qui après avoir effectué un dribble croisé ayant « brisé les chevilles » de son défenseur direct, va marquer un temps d'arrêt (voire reculer) pour regarder son adversaire se replacer en défense au lieu de profiter de l'avantage et d'aller marquer. Ces comportements ostentatoires de domination existent donc également pour les personnages de jeu vidéo et nous les regroupons sous le terme d'« agressivité virtuelle gestémique ». Si parfois il suffit au joueur d'appuyer sur un bouton pour que son personnage effectue à l'écran une animation moqueuse préenregistrée (les « danses de victoire » dans la dernière version du jeu *DOOM* par exemple), la plupart du temps les développeurs du jeu n'ont pas envisagé cette possibilité. Dès lors, les joueurs détournent des comportements virtuels et les utilisent à des fins inutiles, comme pour souligner qu'ils n'ont pas besoin de toutes les possibilités que leur offre le jeu pour l'emporter. Whitebl4ck nous explique que les jeux de combat ne sont pas exempts de ces formes de comportements : « *Dans tous les jeux on pourra toujours trouver une manière de troller son adversaire, que ce soit avec une attitude qui pourra se voir en faisant des mouvements qui n'ont aucun sens ou en faisant des t-bag, parce qu'on peut faire des t-bag aussi dans les jeux de combat. Euh après, il n'y a pas de touche qui amène à une taunt comme sur Street Fighter, mais on pourra taunter sans aucun problème son adversaire* ». La forme de *taunting* la plus courante dans les jeux de combat est empruntée aux jeux de tir à la première personne et se nomme donc le « *tea-bagging* » ou « *t-bag* ». Dans sa signification première, cette expression imagée désigne l'acte qui vise à humilier une autre personne en apposant son scrotum à plusieurs reprises sur son visage, comme on tremperait un sachet de thé dans une tasse d'eau chaude. Les joueurs de FPS et à leur suite de *VS fighting* se sont alors approprié cette représentation dont ils miment la pratique par

l'intermédiaire de leur personnage virtuel. Peu compliqué à exécuter (il suffit d'appuyer de manière rapide et répétée sur la direction bas du pad directionnel), Shyndoa nous explique que ce genre de comportement virtuel est peu apprécié en tournoi : « *Je pense que ça m'énerverait. Ça m'énerverait, rien que pour l'insolence, en fait. Je me dirais : "Oh il m'a battu, ben ouais, tu vas voir". Parfois, ça peut énerver, ouais.* » Cependant la pratique est rare et comme le souligne Whitebl4ck : « *Ça peut être mal vu. J'en ai déjà vu qui l'ont fait, mais on n'y fait pas tellement gaffe. Et puis, il y a le côté où celui qui taunt perd, c'est toujours énorme. En général, il n'y en a pas beaucoup qui prennent le risque de le faire.* » Il existe par contre des comportements agressifs virtuels gestémiques spécifiques au jeu *Mortal Kombat X*. Ce sont des animations particulièrement sanglantes qu'il est possible de déclencher qu'à certaines conditions : lorsqu'un combattant porte le coup fatal à son adversaire, il peut réaliser une *brutality*, ou une fois le combat gagné, le personnage vainqueur peut effectuer une *fatality*. Bien que très visuelles, ces animations sont parfois longues et les joueurs n'aiment pas « perdre de temps » à les visionner en compétition. Pour Whitebl4ck, elles vont cependant « *permettre d'un petit peu plus dominer son adversaire* ». Comme il le souligne : « *C'est vrai que finir un match sur une brutality en tournoi ça a toujours son petit côté qui dénote* ». Shyndoa voit dans ces comportements virtuels le moyen d'« *envoyer un message à l'adversaire, une provocation pour dire "Je t'ai défoncé" quoi* », ce sur quoi renchérit RZA en disant que « *les matchs où t'arrives au début du top 16, top 3 ou 2 ou top 8, tu gagnes ton match, tu mets ta fatality et tu repars, en mode no respect, je t'ai battu et je t'ai découpé, quoi !* ».

3.2. L'agressivité réelle entre joueurs

À cette agressivité virtuelle des personnages s'ajoute l'agressivité réelle des joueurs, prenant place à l'extérieur de l'univers du jeu. Cette « agressivité réelle » est bien évidemment celle qui a participé à nourrir les inquiétudes des parents, des médias et des universitaires. Les vidéos visibles sur les réseaux sociaux de joueurs en proie à des accès de

colère virulents devant leur console ou leur ordinateur sont légions, et montrent de jeunes adolescents qui, à la suite d'un élément perturbateur pendant leur partie, jettent leur manette contre l'écran ou frappent des deux poings sur leur clavier, lorsqu'ils ne font pas tout simplement passer leur console par la fenêtre de leur logement. Cette classe de comportements intervient cependant dans différents cas qu'il convient de distinguer, et ce notamment en raison de la nature même du sport électronique qui oppose deux adversaires et non pas un joueur contre le logiciel. Afin de différencier les comportements agressifs réels que nous pouvons rencontrer dans les compétitions e-sportives, nous nous sommes appuyés sur les règlements officiels des organisateurs d'événements compétitifs. Nous avons alors dans un premier temps isolé les comportements réels interdits en tournoi et avons retrouvé sans surprise la distinction déjà observée dans les activités physiques et sportives entre les deux types d'agressivité relevant d'explications psychologiques ou sociologiques. Ainsi soit le comportement du joueur est causé par une frustration ou une insatisfaction, comme le fait de vouloir se bagarrer contre l'adversaire, l'insulter ou menacer un arbitre, et appartient à la modalité « affective » (ou réactive) de l'agressivité réelle. Soit le comportement agressif est réalisé de sang-froid en vue de prendre un avantage déloyal, comme tricher en tentant de gêner physiquement l'adversaire ou en masquant une partie de l'écran, et appartient alors à la modalité « instrumentale » (ou opératoire).

Si les possibilités d'agressivité instrumentale sont particulièrement bien définies dans les règlements e-sportifs (*hacking*, *exploiting*, ou utilisation de périphérique de contrôle modifiés), c'est que comparativement aux pratiques physiques, elles sont clairement limitées par la nature informatique du jeu vidéo qui empêche d'avoir de tels comportements à l'intérieur de l'univers virtuel. Il est en effet impossible par exemple de frapper le personnage virtuel adverse après le gong de fin de round dans *Mortal Kombat X*, car les développeurs ne l'ont tout simplement pas prévu. Par contre, les comportements interdits d'agressivité affective évoqués dans les règlements sont plus vagues. Les joueurs

sont ainsi priés de se conduire de « manière décente » envers les autres joueurs et les membres de l'équipe d'administration du tournoi (les attitudes obscènes, vulgaires, insultantes, calomnieuses, diffamatoires, offensantes ou incitant à la haine sont proscrites) et de ne pas faire preuve de comportements « antisportifs ». Cependant, ces derniers ne sont pas clairement définis et les laissent dans un flou réglementaire qui fait la part belle à l'interprétation subjective des joueurs et des organisateurs. Nous décidons alors d'isoler ces comportements agressifs réels qui n'apparaissent pas explicitement dans les règlements sportifs et de les faire apparaître dans une nouvelle classe correspondant aux gestes et attitudes surajoutés à l'affrontement vidéoludique à proprement parler. Montrant une forme d'hostilité motrice ritualisée à l'encontre de l'adversaire, voire contre soi-même, mais n'étant pas sanctionnée, nous proposons de regrouper ces comportements sous la bannière de l'« agressivité réelle gestémique ».

Cette ritualisation gestuelle permettant de résoudre les rapports de force sans user de brutalité physique a largement été étudiée par Birdwhistell (1968), inventeur de la kinésique (science des gestes). S'inspirant des travaux des linguistes sur le langage, il tente de découper les comportements utilisés dans les échanges relationnels, en unités fondamentales de base qu'il nomme « kinèmes » (comme pointer du doigt, froncer les sourcils ou bomber le torse), qui combinés les uns aux autres forment des « kinémorphèmes », porteurs de la signification du geste (solliciter l'attention, être en colère, ou chercher à intimider). Si comme le souligne Parlebas (1977) relaté par Collard (2004), les résultats ne sont pas aussi évidents que ceux de la linguistique, en raison d'une part de la dimension culturelle des signes gestuels, et d'autre part de la complexité à traiter des éléments en quatre dimensions (les trois spatiales auxquelles s'ajoute le temps), ils servent de terreau quelques années plus tard à Goffman (1973) pour analyser les relations sociales en public. Cherchant à comprendre comment les individus des sociétés occidentales s'y prennent pour éviter de rentrer en conflit, il met à jour trois formes d'expressions corporelles, les « *body gloss* », correspondant à des normes de conduites à

adopter. En prenant comme exemple le tennisman américain Jimmy Connors, célèbre pour ses excès comportementaux surajoutés à un style de jeu agressif, Collard (2004) met en évidence que les activités physiques et sportives sont légalement les seules à autoriser les infractions aux trois expressions corporelles goffmaniennes.

À l'expression corporelle « d'orientation » qui impose aux individus de ne jamais désorienter les usages comportementaux courants en public (comme dévisager quelqu'un dans le métro), Collard (2004) oppose le concept d'agressivité kinésique de « provocation » qui autorise le sportif à user délibérément de comportements inconvenants en marge de l'affrontement moteur pour choquer, déstabiliser et mettre à l'épreuve l'honneur de l'adversaire. Ces gestes de provocations existent également dans la pratique e-sportive. Railler son adversaire verbalement (*trashalking*), le fixer du regard avec insistance, ou refuser de lui serrer la main après le combat, sont autant de gestes susceptibles d'apparaître sur les scènes compétitives de jeu de combat. Le joueur sud-coréen professionnel de *Street Fighter* Lee « Poongko » Chung-Gon s'est pour sa part rendu célèbre pour son habitude à retirer son t-shirt lors de certains matchs décisifs auxquels il participait. Lors de l'EVO de 2015, il s'est fait prendre à son propre jeu, lorsque son adversaire américain Casey « Onisan » Dillon, après avoir perdu la première manche, s'est levé, a retiré sa ceinture puis son maillot afin d'en draper son adversaire, qui resta dans un premier temps imperturbable, avant de répondre au défi en ôtant à son tour son t-shirt.



Figure 28. Agressivité gestémique de provocation. Sur l'image de gauche, le joueur Poongko raille son adversaire en retirant son t-shirt lors de l'affrontement. Sur l'image de droite, c'est son adversaire Onisan qui le toise du regard après avoir déposé son propre maillot sur les épaules du joueur coréen. (Images issues des *streams* des compétitions).

À l'expression corporelle de « circonspection » qui impose au sujet goffmanien de faire preuve d'intentions honorables en toutes circonstances afin que ses gestes ne soient pas perçus comme des menaces (comme épousseter avec application la veste d'un inconnu dans un bar après l'avoir faite malencontreusement tomber du porte-manteau sur lequel elle était accrochée), s'oppose l'agressivité kinésique « d'intimidation » par laquelle le compétiteur utilise des gestes visant à harceler son adversaire, à tenter de lui faire peur ou de le menacer. Il ne s'agit plus tant dans ce cas de défier l'opposant (cette étape est dépassée), que de lui montrer sa supériorité. Dans la pratique e-sportive, certains joueurs n'hésitent ainsi pas à mimer un étranglement pour signifier à leur adversaire qu'ils l'ont étouffé, le pointer du doigt, ou à bomber le torse à la fin d'une manche pour faire preuve de domination symbolique. Le joueur hollandais « The-Bizzle » a ainsi offert un florilège de ces gestes tout au long du tournoi *RoF Winter 2016*, haranguant bruyamment ses adversaires en anglais, se levant régulièrement de sa chaise en les toisant ou mimant des saluts militaires. En vrai *showman*, il a conquis le public de l'événement par sa personnalité excentrique alliée à une morphologie impressionnante et peu courante. Dans la même veine, le joueur américain de *Marvel VS Capcom (MVC)* Ryan « Filipino Champ » Ramirez

est également réputé pour ses « coups de sang » et sa rivalité avec son compatriote Nicolas «Kane Blue River» Gonzalez l'a amené à se comporter d'une manière que certains qualifient d'irrespectueuse. Lors d'un match d'exhibition, il n'a ainsi pas hésité à perturber son adversaire en lui parlant constamment durant la partie, en le pointant du doigt tout en lui disant qu'il était le seul champion, et en l'applaudissant ou en levant le pouce de manière ironique lorsque son rival réussissait à lui prendre une manche.



Figure 29. Agressivité gestémique d'intimidation. Sur l'image de gauche, lors de la *Winter RoF 2016*, The-Bizzle mime un salut militaire à la fin de son match contre Daloul, avant de se lever et de hurler « *Don't fuck with me ! Nobody moves like me !* » à l'attention de ses futurs adversaires. (Image issue du terrain d'étude). Sur l'image de droite, lors du *Winter Brawl X* de 2016, Filipino Champ tente de perturber et d'intimider Kane Blue River en pointant son doigt près de son visage tout lui disant : « *This is my game ! I'm the only champ !* » (Image provenant du *stream* officiel de la compétition).

Enfin, à l'expression corporelle « d'outrance » qui consiste à sur-jouer une situation dans laquelle l'individu se trouve en situation délicate afin d'en masquer la difficulté et de ne pas perdre la face (comme accentuer des mimiques d'efforts et des grimaces de douleur en essayant d'ouvrir un pot de confiture particulièrement récalcitrant face à une potentielle conquête amoureuse), correspond l'agressivité kinésique « d'emportement » qui voit les joueurs s'abandonner délibérément à leurs émotions pour tenter d'impressionner leurs adversaires sans perdre la face et leur signifier qu'ils sont prêts à tout pour vaincre. Gagné

par ses émotions (colère, joie, exaspération, ou irritation), le joueur se laisse prendre au jeu et montre à son adversaire qu'il appréhende le match avec sérieux. Se lever en plein match, jeter son périphérique de contrôle après la perte d'une manche, brandir le poing après une remontée au score, montrer son désaccord en plein match par un signe de tête, ou enfouir son visage dans les paumes de ses mains, appartiennent à cette forme d'agressivité. Ces comportements sont assez courants lors des confrontations vidéoludiques.



Figure 30. Agressivité gestémique d'emportement (1). Whitebl4ck exulte après être remonté d'un large déficit en hurlant et en se levant de sa chaise afin de montrer sa détermination. (Images issus du terrain d'étude).



Figure 31. Agressivité gestémique d'emportement (2). Suite à sa défaite, la joueuse Kayane se laisse submerger par la déception et cache son visage derrière son contrôleur, avant de plonger sa tête dans ses mains, puis de se lever et de jeter son périphérique sur sa chaise vide. (Images issues du terrain d'étude).

En synthèse et comme décrit dans la figure 32, la pratique du sport électronique met donc en présence une agressivité « réelle », ayant lieu hors ou autour de l'écran, parallèlement à une agressivité « virtuelle », mise en scène dans l'univers simulationnel du jeu. L'agressivité réelle est définie par le règlement des organisateurs tandis que l'agressivité virtuelle est définie par les règles intrinsèques du programme informatique. Le travail de terrain mené au cours des nombreuses heures d'observations a alors permis de mettre à jour des comportements agressifs licites, exclusivement virtuels, et des comportements agressifs illicites, exclusivement réels. Enfin, nous est apparue une gamme de comportements ni tout à fait illicites, ni tout à fait indispensables à la réalisation de la tâche. Ce sont des gestes surajoutés à l'action démontrant l'envie d'en découdre avec l'adversaire. Ces comportements, soit réels, soit virtuels, représentent une forme d'agressivité tolérée et consentie.

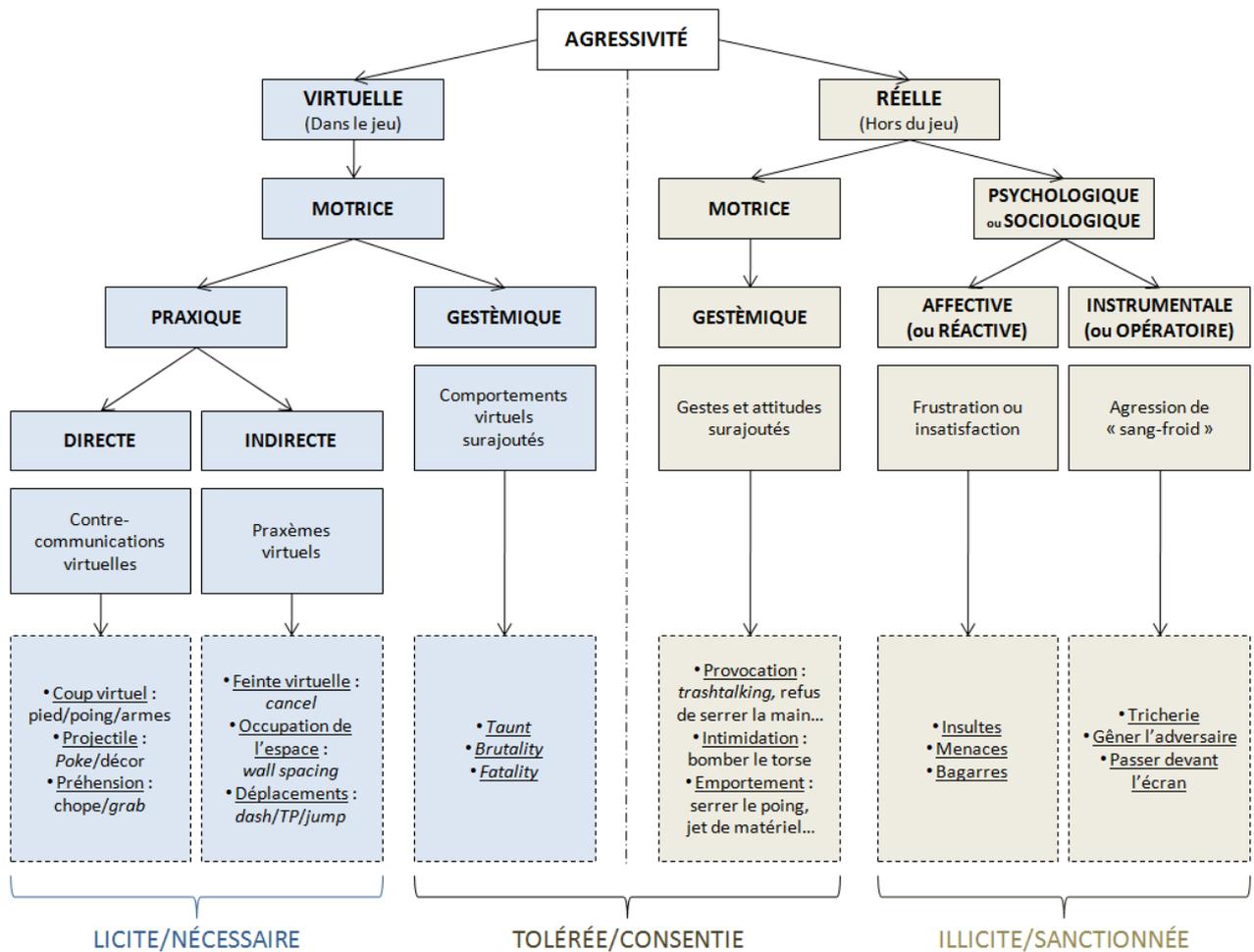


Figure 32. Les différents types d'agressivité ayant lieu dans la pratique du sport électronique. (Typologie inspirée des travaux de Collard (2004) sur l'agressivité motrice ayant lieu dans les activités physiques et sportives). D'un côté, en bleu, se trouve l'agressivité virtuelle, c'est-à-dire celle des personnages à l'écran. Elle est exclusivement motrice, et peut être de type praxique ou gestémique. De l'autre côté, en brun, se situe l'agressivité réelle, c'est-à-dire celle du joueur qui contrôle le personnage à l'écran. Elle peut être de nature motrice, exclusivement gestémique, ou bien de nature psychologique, soit affective soit instrumentale. Si l'agressivité réelle psychologique est fermement interdite par les règlements, l'agressivité gestémique (réelle ou virtuelle) est quant à elle tolérée mais inessentielle à la réalisation de la tâche. Enfin, l'agressivité virtuelle praxique est tout à fait règlementaire.

4. Problématique et hypothèses

Bien que de précédentes recherches expérimentales aient montré l'influence primordiale de l'aspect compétitif du jeu vidéo, et non de la violence, sur l'agressivité à court terme (Adachi & Willoughby, 2011) et à long terme (Adachi & Willoughby, 2013), aucune recherche n'a examiné la relation entre la pratique e-sportive d'un jeu vidéo violent et les conduites agressives des joueurs. De la même manière, aucune recherche n'a étudié le phénomène en envisageant le sport électronique comme une activité vidéomotrice, qui engage le corps physique et pas seulement psychologique du joueur. Enfin, si la plupart des recherches se sont penchées sur les risques de contamination des comportements sociaux réels à long terme en raison de la pratique du jeu vidéo violent, aucune n'a encore questionné les conduites agressives des joueurs pendant leur temps de pratique.

Notre étude a donc pour objectif de répondre à la problématique suivante : de quelle manière la pratique e-sportive du jeu vidéo violent *Mortal Kombat X* influence-t-elle les comportements agressifs des joueurs en temps de jeu ? La pratique en compétition officielle du jeu vidéo violent exacerbe-t-elle ou inhibe-t-elle les conduites agressives des joueurs lorsqu'ils pratiquent ? Autrement dit, le sport électronique, considéré comme activité physique, est-il une continuité du processus de pacification progressive des mœurs et d'euphémisation de la violence observée dans le sport (Elias & Dunning, 1986) ?

Nous nous proposons de questionner cette thématique au travers de trois objectifs. Dans un premier temps, afin de déterminer si un jeu vidéo violent pratiqué en compétition peut favoriser les comportements agressifs des joueurs, nous avons observé des joueurs lors de plusieurs tournois officiels de la première saison e-sportive du jeu vidéo violent *Mortal Kombat X*, et comptabilisé les occurrences d'apparition d'agression pendant leurs matchs. Dans le cas où des formes d'agressivité apparaîtraient, nous pourrions en conclure que la pratique compétitive du jeu vidéo socialise les pratiquants à l'agression. Nous émettons alors une première hypothèse selon laquelle la communication médiatisée Homme/Machine qui éloigne le corps réel du joueur du corps virtuel de l'avatar en

préservant son intégrité physique, déporte et encourage les comportements agressifs du joueur dans l'univers virtuel, mais limite cependant de ce fait leur agressivité réelle.

Dans un deuxième temps, si la pratique e-sportive d'un jeu vidéo violent tel que *Mortal Kombat X* est susceptible d'inhiber les tendances agressives réelles des joueurs pendant leurs matchs officiels, nous nous attendons à ce que dans le cas de la pratique libre (de loisir) du même jeu, les comportements agressifs réels observables soient supérieurs à ceux d'une pratique compétitive, notamment en raison de l'absence d'un système de règles imposé par les organisateurs des tournois. Pour cela, nous avons observé les joueurs à la fois lors de compétitions officielles, mais également lors de périodes d'entraînement et de jeu libre. Nous émettons alors une deuxième hypothèse selon laquelle les comportements agressifs des joueurs sont supérieurs dans le cas de la pratique e-sportive du jeu vidéo que lorsqu'il est pratiqué en loisir.

Dans un dernier temps, afin d'apprécier si la disposition des joueurs l'un par rapport à l'autre peut avoir un effet sur les comportements des joueurs, nous avons comparé nos résultats en fonction de leur placement dans la pièce. Nous nous attendons ainsi à ce que des joueurs positionnés côte à côte aient tendance à inhiber leurs comportements agressifs du fait de leur proximité, tandis que positionnés face à face, ils se laisseraient plus facilement emporter à des tendances agressives, masqués par leurs écrans respectifs. Nous émettons alors une troisième et dernière hypothèse selon laquelle l'éloignement des joueurs disposés face à face désinhibe l'agressivité réelle des joueurs.

Afin de tester nos trois hypothèses, nous avons procédé à des observations filmées de joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X* lors de compétitions officielles et de temps d'entraînement, nous permettant de prendre en compte les occurrences de comportements agressifs. Trois variables indépendantes ont été isolées : le résultat du match (victoire ou défaite), la modalité de pratique (e-sportive ou de loisir) et la distance des joueurs l'un par rapport à l'autre (face à face ou côte à côte).

Chapitre 2 : Méthodologie

Que ce soit au travers des études menées sur les tendances agressives dans la pratique vidéoludique ou auprès de celles effectuées sur l'effet cathartique des pratiques sportives, les techniques de mesure de l'agressivité utilisées sont en grande majorité des questionnaires. Si dans le cas des recherches sur le jeu vidéo cela se justifie par un quasi-monopole de la question de la violence par les psychothérapeutes qui analysent les émotions et les représentations des sujets étudiés, dans le cas des recherches sur les pratiques sportives, cela est plus déconcertant. En effet, la plupart se sont servis de tests psychologiques projectifs comme le *Thematic Apperception Test* (TAT), le *Minnesota Multiphasic Personality Inventory* (MMPI), le *Sixteen Personality Factor Questionnaire* (16PF) de Cattell, le test *Picture-Frustration* (PF) de Rosenzweig, ou l'*Aggression Questionnaire* (AQ) de Buss & Perry, qui exploitent les réponses spontanées des personnes interrogées soumises à des stimuli ambigus et révèlent alors certains traits de leur personnalité ou des mécanismes inconscients. Nous pouvons cependant nous interroger sur la possibilité de rendre compte de la nature de comportements moteurs à l'aide de tests psychologiques. Comme le souligne à juste titre Collard : « On peut se révéler peu combatif par questionnaire et passer sa vie en prison pour agressions à répétitions » (2004, p. 36). Finalement, ce qui importe ici n'est pas tant le profil psychologique des joueurs de *Mortal Kombat* que de savoir ce qui se joue effectivement dans la pratique e-sportive. D'autres auteurs ont alors utilisé la « machine à agresser » de Buss qui permet de faire croire aux individus qui l'utilisent que l'appareil délivre des chocs électriques dont ils gèrent l'intensité et qu'ils infligent à de tierces personnes. Cependant l'utilisation de cet instrument de laboratoire omet la réaction potentielle de l'individu qui se sent agressé. Car, dans une situation réelle, il y a en effet toujours une probabilité non nulle qu'une agression dirigée vers quelqu'un, implique une riposte de ce dernier. La présomption de réciprocité de l'acte agressif présent dans la vie quotidienne disparaît de la situation de laboratoire. Enfin, de rares auteurs ont préféré choisir l'observation des situations sportives réelles.

Certains ont commencé par comptabiliser les fautes commises au cours de différents sports collectifs (Neumann, 1957), avant que les études menées sur l'agressivité motrice encouragent les chercheurs à évaluer les occurrences d'apparition de conduites agressives spécifiques sur les terrains sportifs (Collard, 2004 ; Dugas, 2008 ; Collard & Obœuf, 2007 ; Obœuf & Collard, 2008 ; Hébert & Dugas, 2011 ; Dugas, 2011b ; Loyer et al., 2015). Contre-communications, praxèmes, gestèmes, changements de sous-rôles sociomoteurs sont autant d'indices permettant de mesurer le niveau d'agressivité des pratiquants de jeux sportifs.

Si les procédures par questionnaires trahissent bien plus les affects et les représentations des répondants que l'agressivité qu'ils pourraient réellement manifester, et que les situations de laboratoire ne sont que des simulacres amoindris des situations réelles, nous faisons le choix de nous orienter vers l'observation de situations e-sportives bien réelles et l'analyse des différentes formes de comportements agressifs des joueurs et de leur avatar.

Notre étude s'appuie donc sur une méthodologie quantitative axée sur des observations filmées de joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X* en temps de pratique lors d'entraînements et de compétitions e-sportives. L'enregistrement vidéo permet alors d'analyser après coup de façon précise les conduites des joueurs, car elle autorise les ralentis, arrêts sur image et retours en arrière pour vérification. Les données ont ensuite été récoltées à l'aide de grilles d'observations comprenant les différents types d'agressivité ayant lieu dans la pratique du sport électronique.

1. Choix du jeu

Le choix de ce jeu pour notre étude repose sur plusieurs critères. Premièrement, afin de déterminer si le jeu vidéo violent pratiqué en compétition influence l'agressivité des pratiquants, il est nécessaire que le jeu servant de support à notre étude corresponde à la

définition d'un média violent selon Archer & Brown (1989). Depuis la sortie de la toute première version de *Mortal Kombat* en 1992, ce jeu a constamment été décrié pour sa violence visuelle aux graphismes réalistes et sanglants dont il a fait sa marque de fabrique et sur laquelle ses éditeurs et diffuseurs ont volontiers communiqué afin d'en faire un argument marketing. La dixième version du titre sortie en avril 2015 ne fait pas exception à la règle. Le jeu *Mortal Kombat X* est ainsi classé PEGI 18 et donc déconseillé aux joueurs mineurs. Les descripteurs additionnels sur la jaquette et le site PEGI préviennent également que le jeu contient une « extrême violence », ainsi que des « représentations de violence envers des personnes sans défense » et « un langage grossier ». Comme nous l'avons vu, la classification destinée aux adultes s'applique lorsque le jeu contient des scènes violentes ensanglantées ou « gores » de meurtres et de mutilations, souvent par l'utilisation d'armes, pouvant donner au joueur un sentiment de dégoût.

Deuxièmement, afin d'évaluer si la compétition vidéoludique a un effet sur les comportements agressifs des pratiquants, le jeu choisi doit exister en tant que discipline e-sportive, et donc être pratiqué de manière compétitive. C'est-à-dire que des compétitions, tournois et championnats officiels doivent être régulièrement organisés soit par des associations spécialisées, soit par des organismes privés. Parmi l'ensemble des jeux vidéo existants sur le marché vidéoludique, seuls quelques uns (une trentaine tout au plus) appartiennent à cette catégorie et ont l'opportunité de voir des structures organiser des événements compétitifs dessus. Cela élimine donc d'office les jeux vidéo dans lesquels le joueur affronte seulement le programme informatique, et non un autre joueur. Comme nous l'avons montré dans le premier chapitre de notre travail, le jeu *Mortal Kombat X* est une discipline e-sportive sur laquelle de nombreux tournois sont répartis tout au long de l'année. La victoire sur l'adversaire dépend alors, entre autres, de la qualité des conduites vidéomotrices (exécution et *mindgame*) des joueurs.

Enfin, troisièmement, par souci de facilité de compréhension et d'analyse, le jeu choisi doit mimer une pratique sportive réelle, ou tout du moins s'en approcher. En effet, la

grande majorité des disciplines e-sportives concernent des jeux sans aucun rapport avec une quelconque discipline sportive du monde réel, dans lesquels l'agressivité virtuelle, notamment indirecte, n'est pas forcément évidente à repérer de prime abord. En choisissant une simulation de sport, nous évitons alors cet inconvénient car les comportements agressifs dans l'univers virtuel sont empruntés à ceux de la pratique réelle. Cependant, les jeux de simulation sportive ne sont pas nombreux à exister sur la scène e-sportive internationale. Les plus évidents, car les plus représentés et donc médiatisés, sont les jeux vidéo de football virtuel *PES* et *FIFA*. Les autres simulations virtuelles de sports collectifs comme le basket-ball (*NBA 2K*), le hockey sur glace (*NHL*), ou bien encore le football américain (*Madden NFL*), bien que rencontrant un certain engouement de la part du public, ne connaissent ni le succès ni l'intérêt compétitif que suscite le football virtuel. Il existe également des jeux vidéo de tennis (*Top Spin*) ou de courses automobiles (*Trackmania* ou *Gran Turismo*) pratiqués en compétition. Cependant, aucun de ces jeux n'est considéré comme un jeu vidéo violent, puisqu'ils sont tous classés PEGI 3, à l'exception de *NHL*, classé PEGI 12 et contenant une « représentation de la violence dans un contexte sportif ». Nous nous sommes alors orientés vers les nombreux jeux de combats virtuels existants, simulacres d'arts martiaux et de sports de combats. Les plus connus se nomment *Street Fighter*, *Tekken*, *Smash Bros*, *Soul Calibur*, *King of Fighters* ou *Mortal Kombat*. Parmi les différents titres de *VS Fighting* cités précédemment, *Mortal Kombat X* n'est certes pas celui connaissant le plus grand succès en ce qui concerne le nombre de pratiquants ou de compétitions organisées, ni en termes de dotations financières, mais c'est le seul à être classé PEGI 18.

Dès lors, *Mortal Kombat X* est l'un des rares titres vidéoludiques à correspondre à ces trois critères. C'est un jeu vidéo violent, pratiqué en compétition, qui simule un combat virtuel, certes assez éloigné des sports de combats réels existants, mais dont certains éléments structurels sont identiques (espace et temps limité, et nécessité de porter des coups sur l'adversaire pour marquer).

2. Population

Vingt-neuf joueurs réguliers et compétitifs de *Mortal Kombat X* (28 hommes et 1 femme) ont participé à notre recherche. Cet écart genré de population particulièrement important s'explique par la représentation particulièrement basse de femmes dans le sport électronique. Pourtant, les études statistiques les plus récentes (Étude GfK/SELL, 2015, *Les Français et le Jeu Vidéo*) font état d'une répartition presque équivalente entre hommes et femmes qui pratiquent le jeu vidéo (56% d'hommes et 44% de femmes). Cependant, ces résultats sont à relativiser, car hommes et femmes n'ont pas les mêmes usages vidéoludiques et ne jouent pas forcément sur les mêmes supports (Trémel, 2011). Si les hommes s'adonnent à leur activité principalement sur PC et consoles, les femmes semblent particulièrement apprécier les jeux mobiles sur smartphones et tablettes tactiles. Or la majorité des jeux pratiqués en compétition concernent les supports PC et consoles. De plus, le sport électronique est à l'intersection du sport et du jeu vidéo, deux pratiques sociales aux représentations et valeurs masculines hyper-virilisées. Les travaux de Louveau & Davisse (1991), Menesson (2005) ou Barbusse (2016) ont ainsi à plusieurs reprises montré la difficulté d'accès des femmes aux pratiques sportives en France, tandis que les recherches de Bryce & Rutter (2003) et de N. Taylor (2009) ont souligné la marginalisation des femmes sur la scène professionnelle e-sportive nord-américaine, sphère dominée par les hommes. Les rares femmes présentes dans le jeu vidéo compétitif, lorsqu'en plus elles réussissent, transgressent alors la norme genrée du milieu, pouvant s'attirer critiques et remarques sexistes comme le relate la jeune joueuse Marie-Laure « Kayane » Norindr dans son autobiographie (2016).

Les vingt-neuf joueurs de nationalité soit française soit hollandaise étaient tous majeurs au moment des observations entre mai 2015 et janvier 2016, condition nécessaire imposée par les règlements pour pouvoir participer aux différents tournois sur lesquels nous les avons observés.

3. Procédure

Après avoir obtenu leur accord, les joueurs étaient informés que nous allions les filmer pendant leur match. Afin de limiter les interférences et le conditionnement de leur attitude et ainsi éviter d'accentuer un premier biais méthodologique qui est la présence de la caméra, nous prenions soin de ne pas leur révéler la nature des comportements que nous cherchions à observer. Bien que les joueurs finissent par oublier la présence du matériel d'enregistrement vidéo au fur et à mesure que le temps s'écoule, nous ne voulions pas prendre le risque d'insuffler dans leur esprit que nous étions à la recherche de tendances agressives, ce qui aurait pu avoir pour conséquence un contrôle exagéré conscient des joueurs sur leurs comportements. En cas de questionnements de leur part, nous leur précisions simplement que nous nous focalisions sur leur engagement corporel en vue de mettre en lumière la composante physique de leur activité.

Nous nous sommes donc rendus sur sept événements compétitifs au cours de la saison e-sportive 2015 de *Mortal Kombat X*. Le circuit compétitif de la *MK Cup* est scindé en plusieurs tournois qualificatifs en vue d'atteindre la finale nationale. Les observations d'affrontements compétitifs sont issues de trois d'entre eux :

- La *DreamHack*, à Tours du 8 au 10 mai 2015, qui regroupait des tournois sur une dizaine de jeux différents, et durant laquelle 32 joueurs français ont disputé la seconde étape qualificative pour les phases finales de la *MK Cup 2015*.
- La *Japan Expo*, à Villepinte du 3 au 5 juillet 2015, qui accueillait pour la première fois les finales nationales et européennes de la *MK Cup 2015*, et durant laquelle les 16 joueurs français qualifiés se sont affrontés en vue de remporter le titre national.
- La *Winter RoF*, à Paris les 23 et 24 janvier 2016, durant laquelle 32 joueurs venus majoritairement de France et des Pays-Bas, se sont ainsi affrontés pour remporter le titre hivernal de cette compétition.

Enfin les observations des matchs d'entraînements se sont déroulées lors d'un rassemblement *Offline* organisé par l'association Finish Him à Paris, les 2 et 3 mai 2015. Les deux journées ont vu les joueurs, majoritairement domiciliés en Île-de-France, s'entraîner et échanger leurs découvertes sur les aspects compétitifs du jeu avant d'organiser chaque soirée un tournoi informel entre les différents membres de la communauté.

Nous avons ainsi observé 33 affrontements de joueurs : 27 matchs en compétitions (7 lors de la *DreamHack*, 14 lors de la *Japan Expo*, et 6 lors de la *Winter RoF*) et 6 matchs en entraînement. Chaque match était découpé soit en 2 manches gagnantes ($N_{FT2} = 16$) ou en 3 manches gagnantes ($N_{FT3} = 17$), elles-mêmes scindées en 2 rounds gagnants. À l'instar du tennis qui nécessite de remporter plus de jeux que son adversaire pour gagner le set (6, 7 ou plus dans le cas de sets décisifs), puis plus de sets pour être vainqueur (2 ou 3 majoritairement), les compétitions de *Mortal Kombat X* exigent des joueurs qu'ils remportent 2 rounds pour remporter une manche, puis 2 ou 3 manches pour gagner le match. Nous avons alors comptabilisé au cours de ces 33 matchs, 101 manches en 2 rounds gagnants pour un total de 246 rounds.

Afin de rendre compte des deux principaux types d'agressivité ayant lieu lors de la pratique e-sportive (réelle et virtuelle), nous avons utilisé deux caméras miniatures très grand angle de la marque GoPro, l'une orientée vers le joueur réel et l'autre sur sa représentation virtuelle à l'écran, son personnage de combat. La disposition des caméras pouvait varier d'un événement à un autre mais nous avons pour ambition de les placer comme présenté sur la figure 33.

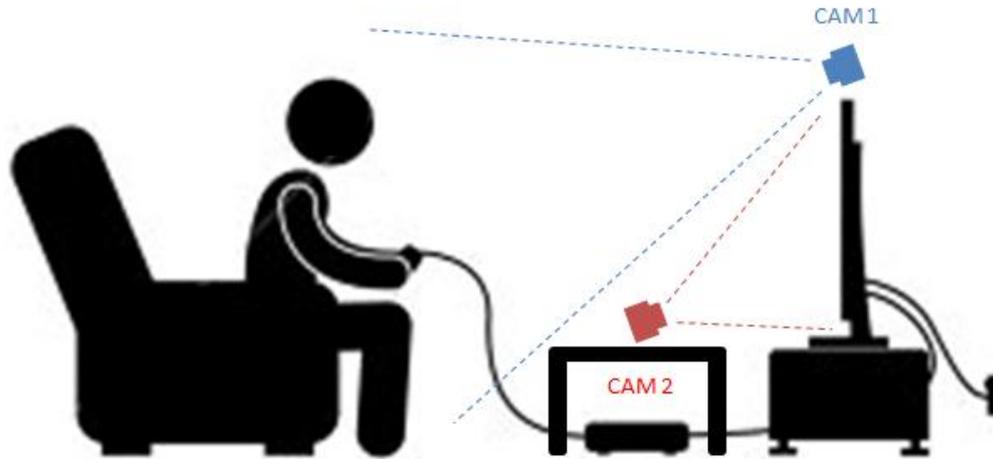


Figure 33. Disposition des caméras dans le protocole expérimental. La caméra 1 (en bleu) est située au-dessus ou en dessous de l'écran de jeu et orientée de telle sorte que la tête, le torse, les mains et les cuisses du joueur soient visibles dans le cadre. La caméra 2 (en rouge) est quant à elle disposée sur un support (table ou chaise) face à l'écran. Les deux caméras ainsi placées permettent de capter à la fois les comportements du joueur et à la fois ceux de son personnage virtuel à l'écran.

Selon les événements auxquels nous avons assistés (compétition et loisir), les joueurs étaient assis soit côte à côte ($N_{CAC}=19$), soit face à face ($N_{FAF}=14$). Ils s'affrontaient sur le même écran lorsqu'ils étaient placés côte à côte, et sur deux écrans distincts connectés à la même console lorsqu'ils étaient positionnés face à face. Un écran « géant » pouvait parfois retransmettre la confrontation en direct dans le dos ou sur le côté des joueurs. Nous avons, pour chaque match, récupéré à la fois les enregistrements de nos caméras orientées sur les joueurs, et les enregistrements de ce qui se passait à l'écran, soit par l'intermédiaire de nos caméras, soit directement par le biais du système de capture vidéo de la console ou de *streaming* officiel de l'événement, offrant une meilleure qualité d'image.

manche, ainsi que le résultat du round puis de la manche (victoire ou défaite). Puis pour chaque round, nous avons comptabilisé le nombre de comportements agressifs licites, tolérés, et illicites effectués par les joueurs durant le temps du match. Nous avons ainsi collecté les occurrences d'apparition :

- Des comportements agressifs pratiques virtuels d'abord directs (coups de poings, de pieds et d'armes virtuels) ainsi que l'utilisation de projectiles (armes à distance, boules de feu ou éléments du décor), puis indirects (déplacements offensifs virtuels permettant au personnage de réduire la distance avec le personnage adverse, tels que les sauts, les courses, télétransportations et déplacements dans le dos de l'avatar, ainsi que l'utilisation des coins de l'arène virtuelle et donc de l'écran pour faire subir la pression au combattant virtuel adverse).

- Des provocations virtuelles se surajoutant à l'action mais inessentiels au déroulement du combat virtuel et donc non déterminantes dans le résultat (les *fatality*, les *brutality* ou les *taunts*).

- Des provocations réelles dénotant une envie de provoquer (dévisager du regard) ou d'intimider l'adversaire (bomber le torse ou pointer du doigt par exemple) ainsi que les gestes d'emportement (les signes de frustration tels que faire « non » de la tête ou lâcher/jeter le périphérique de contrôle, ou les auto-contacts d'encouragement comme se taper la cuisse, brandir le poing ou se lever de sa chaise).

- Des comportements agressifs réels de pertinence psychologique enfin, soit affectifs (tels que des insultes ou des menaces), soit instrumentaux (comme les cas de triche et autres gênes).

Chapitre 3 : Résultats

D'emblée, précisons que malgré les précautions méthodologiques que nous avons pu prendre en amont et notre volonté d'observer le plus grand nombre de joueurs possibles, nous n'avons pas pu mettre en place notre installation vidéo lors de toutes les compétitions sur lesquelles nous nous sommes rendus, et cela pour deux raisons. La première, qui s'est produite à deux occasions, est que les organisateurs des événements n'ont pas accepté notre requête, précisant que notre recherche était susceptible de perturber le bon déroulement du tournoi, et notamment que notre matériel d'enregistrement allait être visible à l'écran lors de la diffusion du *stream*. La seconde raison que nous n'avions pas anticipée, est d'ordre logistique, puisqu'en effet, à plusieurs reprises, il nous a été impossible d'installer nos caméras par manque d'espace. L'organisation des postes de jeu (écran, console et deux chaises) diffère d'un tournoi à l'autre, et rares sont les compétitions à prévoir suffisamment de place pour que joueurs et observateurs puissent être installés dans des conditions optimales. Il était, dans ces moments-là, très difficile de capturer soit les comportements réels des joueurs car ils étaient bien trop proches de l'écran et difficiles à filmer de plein pied, soit les comportements virtuels des personnages car il n'y avait pas suffisamment de recul pour enregistrer le combat des avatars à l'écran. Finalement ce n'est qu'au cours de trois événements compétitifs que les conditions nécessaires pour filmer convenablement les joueurs étaient réunies, diminuant considérablement le nombre d'affrontements à analyser (Annexes 14, 15, 16).

En raison de ce premier obstacle, s'est présentée une seconde limite à notre étude. N'ayant pu filmer que lors de trois tournois, le nombre de joueurs que nous avons observé s'en est automatiquement trouvé réduit. Et si la majorité des joueurs n'a ainsi été observée que lors d'un seul match ($N = 14$), d'autres l'ont été au cours de deux ($N = 7$), trois ($N = 3$),

quatre (N = 1), cinq (N = 1), six (N = 2) ou huit matchs (N = 1). Cela s'explique premièrement par la présence récurrente de certains joueurs sur la majorité des événements compétitifs de *Mortal Kombat*, deuxièmement par le principe de qualifications de la *MK Cup* faisant réapparaître les vainqueurs d'un tournoi à l'autre, et troisièmement du fait que plus la compétition avance et plus le nombre de joueurs encore en course diminue. Les joueurs que nous avons le plus souvent observés sont donc ceux qui ont généralement, soit fait les meilleurs résultats, soit été les plus assidus aux compétitions.

1. Analyses préliminaires et descriptives

Nous avons, dans un premier temps, réalisé les statistiques descriptives issues des données brutes de nos observations des 33 matchs (tableau 5), 101 manches (tableau 6), et 246 rounds (tableau 7). Chaque affrontement opposant deux adversaires, nous avons comptabilisé les données pour chaque joueur, multipliant de ce fait par deux le nombre de matchs (N = 66), de manches (N = 202), et de rounds (N = 492) analysés. Les trois tableaux présentent les sommes, moyennes, minima, maxima et écart-types de chacune des six variables dépendantes (VD) observées.

Comme le montre le tableau 5, nous avons ainsi analysé 23 246 secondes de temps effectif de combat, soit plus de 6 heures et 40 minutes. Le temps effectif moyen d'un match est de 352,21 ($\pm 123,27$) secondes, soit 5 minutes et 52 secondes. Le match le plus court a duré 138 secondes, soit 2 minutes et 18 secondes, tandis que le plus long a duré 686 secondes, soit 11 minutes et 26 secondes. Le nombre de rounds moyen par match est de 7,45 ($\pm 2,63$) tandis que celui de manches par match est de 3,06 ($\pm 0,89$). Comme présenté dans la figure 35, au cours de ces 33 affrontements, nous avons relevé 18 252 occurrences d'agressivité virtuelle praxique (VD 3), dont 14 608 de type directe (VD 1) et 3 644 de type indirecte (VD 2). Les joueurs ont ainsi effectué en moyenne 276,55 ($\pm 118,37$) comportements d'agressivité virtuelle praxique par match (VD 3), dont 221,33 ($\pm 95,93$) comportements directs (VD 1) et 55,21 ($\pm 29,58$) indirects (VD 2). Cela signifie donc qu'en

l'espace d'un peu moins de 6 minutes, chaque joueur a effectué un peu moins de 280 comportements agressifs virtuels licites, soit 47 par minute. Nous avons ensuite relevé 293 occurrences d'agressivité gestémique durant les 33 matchs, dont 13 virtuelles (VD 4) et 280 réelles (VD 5). Chaque joueur a donc effectué en moyenne 4,44 comportements d'agressivité gestémique par match, dont 0,2 ($\pm 0,59$) virtuels (VD 4) et 4,24 ($\pm 5,22$) réels (VD 5). Ce type d'agressivité autorisé par les règlements des organisateurs, mais inessentiel à la réalisation de la tâche, est donc particulièrement faible par rapport aux comportements agressifs virtuels pratiques licites (environ 16 pour 1000). Enfin, point le plus remarquable, que ce soit lors des affrontements compétitifs ($N = 27$) ou d'entraînement ($N = 6$), nous n'avons comptabilisé aucun comportement agressif illicite réel de type psychologique (VD 6). Aucun des 29 sujets n'a enfreint le règlement imposé par les organisateurs au cours des 33 matchs et n'a donc été sanctionné.

	Somme	Moyenne	Minimum	Maximum	Écart-type
NOMBRE DE MANCHES	202	3,06	2	5	0,89
NOMBRE DE ROUNDS	492	7,45	4	14	2,63
TEMPS (SEC)	23246	352,21	138	686	123,27
VD 1 : AG VIRT PRAX DIR	14608	221,33	45	508	95,93
VD 2 : AG VIRT PRAX IND	3644	55,21	15	161	29,58
VD 3 : AG VIRT PRAX TOT	18252	276,55	69	623	118,37
VD 4 : AG VIRT GEST	13	0,20	0	3	0,59
VD 5 : AG RÉELLE GEST	280	4,24	0	31	5,22
VD 6 : AG RÉELLE PSY	0	0,00	0	0	0,00

AG VIRT PRAX DIR pour agressivité virtuelle pratique directe, *AG VIRT PRAX IND* pour agressivité virtuelle pratique indirecte, *AG VIRT PRAX TOT* pour agressivité virtuelle pratique totale, *AG VIRT GEST* pour agressivité virtuelle gestémique, *AG RÉELLE GEST* pour agressivité réelle gestémique, et *AG RÉELLE PSY* pour agressivité réelle psychologique.

Tableau 5. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 33 matchs. Le tableau présente sur les trois premières lignes, les sommes, moyennes, minima, maxima et écart-types du nombre de manches, de rounds et de durée des matchs. Puis les six dernières lignes présentent les résultats associés aux six variables dépendantes (intitulées VD 1 à 6). Si le nombre de comportements agressifs virtuels pratiques observés au cours des 33 matchs est important (18 252), celui de comportements agressifs gestémiques virtuels et réels est très bas (293). Enfin, les comportements agressifs réels de pertinence psychologique sont inexistant.

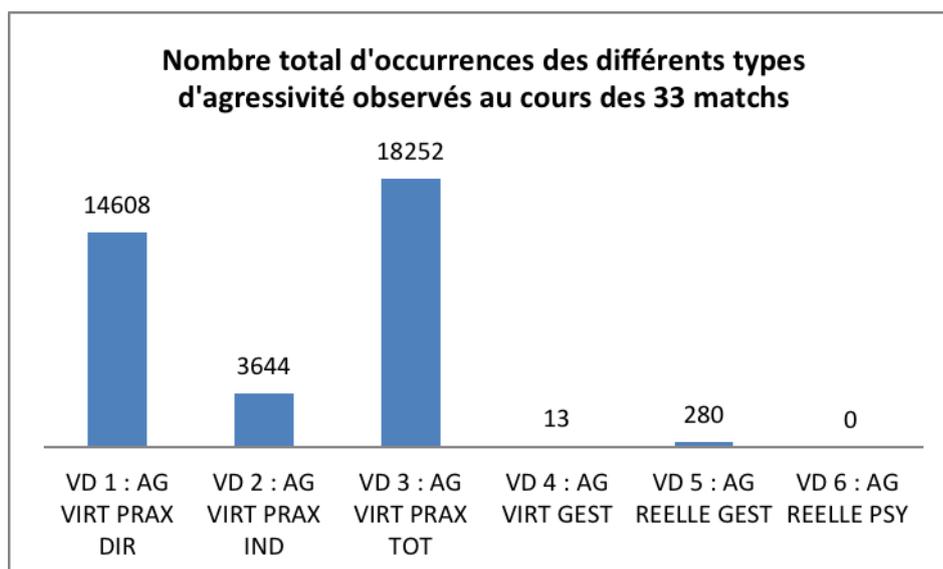


Figure 35. Nombre total d'occurrences des différents types d'agressivité observés au cours des 33 matchs. L'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations (14 608). Vient ensuite l'agressivité virtuelle praxique indirecte (VD 2) qui apparaît à 3 644 reprises, puis l'agressivité réelle gestémique (VD 5) à 280 reprises, et enfin l'agressivité virtuelle gestémique (VD 4) à 13 reprises. Aucun comportement d'agressivité réelle de pertinence psychologique (VD 6) n'est apparu.

Le tableau 6 et la figure 36 présentent les données par manche. La durée moyenne d'une manche est de 115,08 secondes ($\pm 33,17$), soit 1 minute et 55 secondes. La manche la plus courte n'a duré que 63 secondes, et la plus longue 219 secondes, soit 3 minutes et 39 secondes. Au cours de ces 101 manches, les joueurs ont commis en moyenne 90,36 ($\pm 33,07$) comportements agressifs virtuels praxiques (VD 3), dont 72,32 ($\pm 26,80$) directs (VD 1) et 18,04 ($\pm 9,29$) indirects (VD 2). Nous avons ensuite comptabilisé 1,45 comportement agressif de type gestémique en moyenne par manche, dont 0,06 ($\pm 0,27$) virtuels (VD 4) et 1,39 ($\pm 1,91$) réels (VD 5).

	Moyenne	Minimum	Maximum	Écart -type
NOMBRE DE ROUNDS	2,44	2	3	0,50
TEMPS (SEC)	115,08	63	219	33,17
VD 1 : AG VIRT PRAX DIR	72,32	16	156	26,80
VD 2 : AG VIRT PRAX IND	18,04	4	50	9,29
VD 3 : AG VIRT PRAX TOT	90,36	23	188	33,07
VD 4 : AG VIRT GEST	0,06	0	2	0,27
VD 5 : AG RÉELLE GEST	1,39	0	10	1,91
VD 6 : AG RÉELLE PSY	0,00	0	0	0,00

AG VIRT PRAX DIR pour agressivité virtuelle praxique directe, AG VIRT PRAX IND pour agressivité virtuelle praxique indirecte, AG VIRT PRAX TOT pour agressivité virtuelle praxique totale, AG VIRT GEST pour agressivité virtuelle gestémique, AG RÉELLE GEST pour agressivité réelle gestémique, et AG RÉELLE PSY pour agressivité réelle psychologique.

Tableau 6. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 101 manches. Les deux premières lignes présentent les sommes, moyennes, minima, maxima et écart-types du nombre de rounds et de durée des manches. Puis les six dernières lignes présentent les résultats associés aux six variables dépendantes (VD 1 à 6). La moyenne de comportements agressifs virtuels praxiques observés par manches (VD 3) s'élève à 90,36, tandis que celle d'agressivité virtuelle gestémique (VD 4) est de 0,06 et celle d'agressivité réelle gestémique de 1,39.

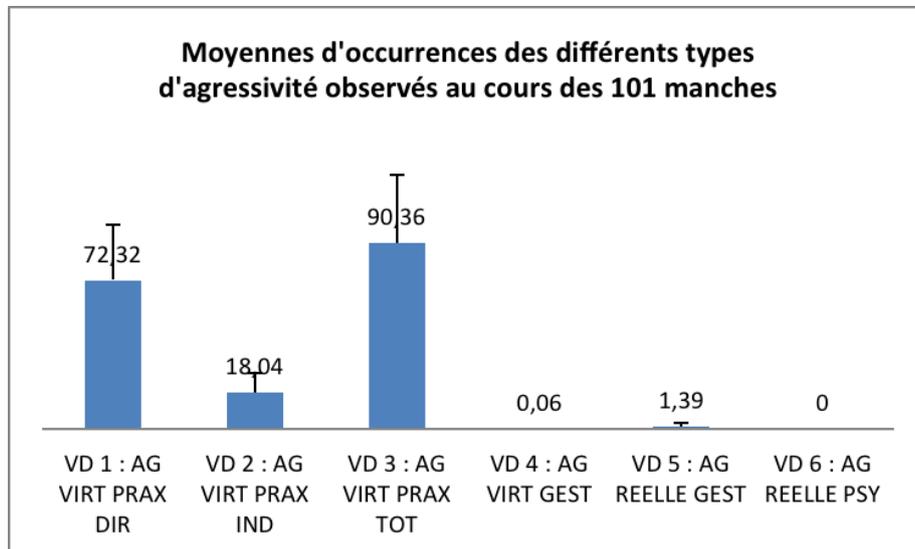


Figure 36. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 101 manches. La moyenne de comportements d'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations (72,32). Viennent ensuite l'agressivité virtuelle praxique indirecte (VD 2) qui apparaît en moyenne à 18,04 reprises, puis l'agressivité réelle gestémique (VD 5) à 1,39 reprises, et enfin l'agressivité virtuelle gestémique (VD 4) à 0,06 reprises.

Enfin, les résultats par round sont exposés dans le tableau 7 et la figure 37. La durée moyenne d'un round est de 47,25 ($\pm 12,33$) secondes, 22 secondes pour la plus courte et 99 pour la plus longue. Au cours d'un round, les joueurs ont effectués en moyenne 37,1 ($\pm 14,04$) comportements agressifs virtuels praxiques (VD 3), dont 29,71 ($\pm 11,79$) directs (VD 1) et 7,41 ($\pm 3,96$) indirects (VD 2). Enfin, durant ces 246 rounds, nous n'avons enregistré en moyenne que 0,6 comportements agressifs de type gestémique par sujet, dont 0,03 ($\pm 0,16$) virtuels (VD 4) et 0,57 ($\pm 0,97$) réels (VD 5).

	Moyenne	Minimum	Maximum	Écart-type
TEMPS (SEC)	47,25	22	99	12,33
VD 1 : AG VIRT PRAX DIR	29,71	1	58	11,79
VD 2 : AG VIRT PRAX IND	7,41	0	21	3,96
VD 3 : AG VIRT PRAX TOT	37,10	1	74	14,04
VD 4 : AG VIRT GEST	0,03	0	1	0,16
VD 5 : AG RÉELLE GEST	0,57	0	6	0,97
VD 6 : AG RÉELLE PSY	0,00	0	0	0,00

AG VIRT PRAX DIR pour agressivité virtuelle praxique directe, *AG VIRT PRAX IND* pour agressivité virtuelle praxique indirecte, *AG VIRT PRAX TOT* pour agressivité virtuelle praxique totale, *AG VIRT GEST* pour agressivité virtuelle gestémique, *AG RÉELLE GEST* pour agressivité réelle gestémique, et *AG RÉELLE PSY* pour agressivité réelle psychologique.

Tableau 7. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 246 rounds. Le tableau présente sur la première ligne, les sommes, moyennes, minima, maxima et écart-types de durée des rounds. Puis les six lignes suivantes présentent les résultats associés aux six variables dépendantes (intitulées VD 1 à 6). La moyenne de comportements agressifs virtuels praxiques observés par rounds (VD 3) s'élève à 37,10, tandis que celle d'agressivité virtuelle gestémique (VD 4) est de 0,03 et celle d'agressivité réelle gestémique de 0,57.

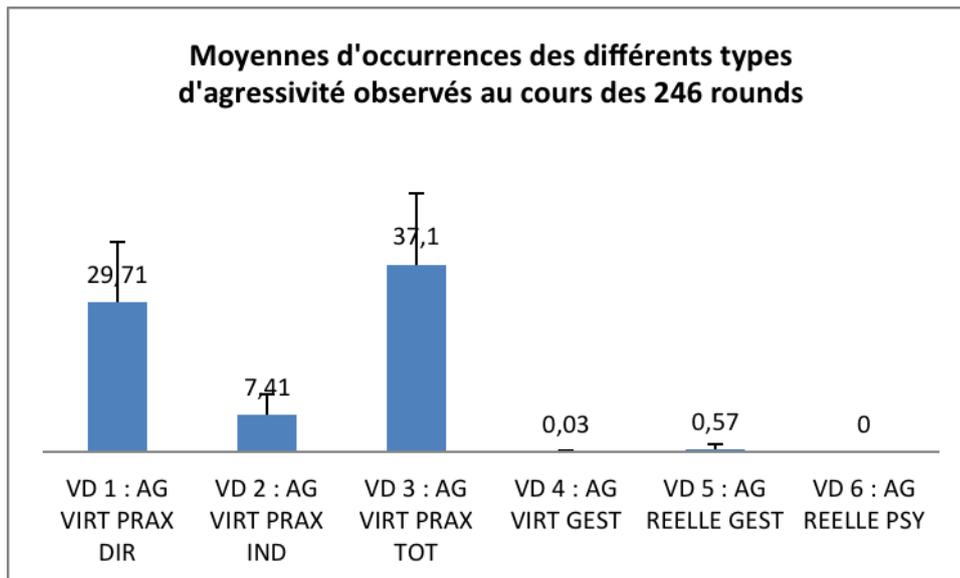


Figure 37. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 246 rounds. La moyenne de comportements d'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations par rounds (29,71). Vient ensuite l'agressivité virtuelle praxique indirecte (VD 2) qui apparaît en moyenne à 7,41 reprises, puis l'agressivité réelle gestémique (VD 5) à 0,57 reprises, et enfin l'agressivité virtuelle gestémique (VD 4) à 0,03 reprises.

La part de comportements agressifs virtuels praxiques directs (VD 1) représente 78,8% de l'ensemble des comportements agressifs observés tandis que celle de comportements virtuels praxiques indirects (VD 2) est de 19,6% pour un total (VD 3) de 98,4% d'agressivité licite. Les comportements agressifs gestémiques virtuels (VD 4) représentent quant à eux 0,07% de la totalité de l'agressivité observée et les réels (VD 5) équivalent à 1,5%. Au total, l'agressivité gestémique réelle et virtuelle tolérée durant les matchs représente à peine 1,6% de l'agressivité totale. Enfin, les cas d'agressivité réelle illicite de pertinence psychologique (VD 6), qu'ils soient affectifs ou instrumentaux, sont totalement absents de nos relevés de données. Comment interpréter et expliquer cette absence de comportements agressifs illicites ?

Si dans les activités physiques et sportives, l'agressivité instrumentale (les cas de triche comme tirer le maillot au football, frapper en dessous de la ceinture en boxe anglaise ou marcher sur le pied du contreur adverse au filet dans un match de volleyball) nécessite toute la vigilance du corps arbitral, d'ailleurs de plus en plus soutenue par des outils technologiques (caméras), le jeu vidéo voit le programme informatique se faire l'arbitre de l'affrontement et exclut ainsi presque automatiquement les rares possibilités de tricher à l'intérieur du jeu. Dans le cas où un joueur serait tout de même tenté de passer outre cette première réglementation intrinsèque du logiciel, une codification externe émise par les organisateurs de la compétition assure un contrôle drastique du matériel et des confrontations et sanctionne sévèrement les tentatives (perte d'un round, d'une manche, du match ou disqualification). Le programme informatique supprime donc la grande majorité des comportements agressifs instrumentaux illicites que l'on pourrait retrouver dans les jeux sportifs, et les joueurs sont contraints par la sévérité des règlements externes des organisateurs à l'autodiscipline.

De la même manière, les comportements agressifs affectifs sont également monnaie courante dans le sport. La frustration, la colère, l'excitation ou l'énervement peuvent faire perdre leur contrôle aux pratiquants et les pousser à effectuer des gestes sanctionnables. Nos données révèlent que contrairement aux idées reçues, ces comportements illicites en réaction à une insatisfaction sont clairement contenus dans la pratique e-sportive. La mise à distance du corps réel des joueurs dans l'affrontement vidéoludique semble étonnamment amoindrir les comportements agressifs de pertinence psychologique. Si dans les activités physiques, l'agressivité affective peut parfois être la conséquence d'une agression instrumentale à son encontre (comme par exemple en réaction à un geste « vicieux » de l'adversaire passé inaperçu aux yeux de l'arbitre), dans le cas des affrontements e-sportifs, le contrôle strict du logiciel limite radicalement les possibilités de triches et est susceptible d'influer directement sur les comportements agressifs réactifs.

Pour le dire plus clairement, l'absence d'agressivité instrumentale dans le sport électronique limite forcément l'agressivité affective des joueurs.

Ces premières données nous semblent donc confirmer notre première hypothèse selon laquelle l'agressivité illicite des joueurs est fortement limitée par la médiatisation informatique de l'affrontement. L'absence totale de comportements agressifs réels de pertinence psychologique paraît également valider l'idée selon laquelle le sport électronique poursuit l'effet global de pacification sociale progressive déjà observée dans les pratiques sportives au travers de réglementations de plus en plus strictes des contacts corporels. L'agressivité dont les joueurs ont fait preuve au cours de nos observations est ainsi uniquement licite ou au pire tolérée, mais jamais sanctionnable, et est d'ailleurs majoritairement virtuelle (VD 3 + VD 4 = 98,5%). Rien d'étonnant à cela finalement, puisque la confrontation se déroule à l'écran, par l'intermédiaire de personnages virtuels. Les comportements agressifs permettant de vaincre l'adversaire sont alors déportés dans l'univers virtuel du jeu, limitant de ce fait l'agressivité réelle.

2. Agressivité en fonction du résultat de la rencontre

Afin de déterminer si le résultat de la rencontre (VI 1) influe sur la nature des comportements agressifs des joueurs en temps de pratique, nous avons comparé les moyennes d'occurrence de chacun des types d'agressivité en fonction de la victoire ou de la défaite du joueur. Pour cela, nous avons procédé à un test *t* pour échantillons indépendants, ou test *t* de Student, dont le tableau 8 présente les résultats.

Tests <i>t</i> ; Classement VI 1 : RÉSULTAT (Données brutes joueurs)									
GROUPE 1 : VICTOIRE (V)									
GROUPE 2 : DÉFAITE (D)									
VARIABLES	Moyenne V	Moyenne D	Valeur <i>t</i>	dl	<i>p</i>	N Actifs V	N Actifs D	Écart-type V	Écart-type D
VD 1 : AVPD	246,03	196,64	2,15	64	0,035421	33	33	84,78	101,22
VD 2 : AVPI	59,03	51,39	1,05	64	0,297891	33	33	33,83	24,54
VD 3 : AVPT	305,06	248,03	2,00	64	0,049551	33	33	109,39	121,74
VD 4 : AVG	0,39	0	2,87	64	0,005538	33	33	0,79	0
VD 5 : ARG	2,55	5,94	-2,77	64	0,007306	33	33	2,24	6,67
VD 6 : ARP	0	0	0	64	0	33	33	0	0

V pour Victoire, *D* pour Défaite, *Valeur t* pour la valeur du *t* de Student, *dl* pour degré de liberté, *p* (*p-value* en anglais) pour le seuil de significativité, *AVPD* pour agressivité virtuelle praxique directe, *AVPI* pour agressivité virtuelle praxique indirecte, *AVPT* pour agressivité virtuelle praxique totale, *AVG* pour agressivité virtuelle gestémique, *ARG* pour agressivité réelle gestémique, *ARP* pour agressivité réelle psychologique. Les résultats significatifs à $p < 0,05$ sont en rouge.

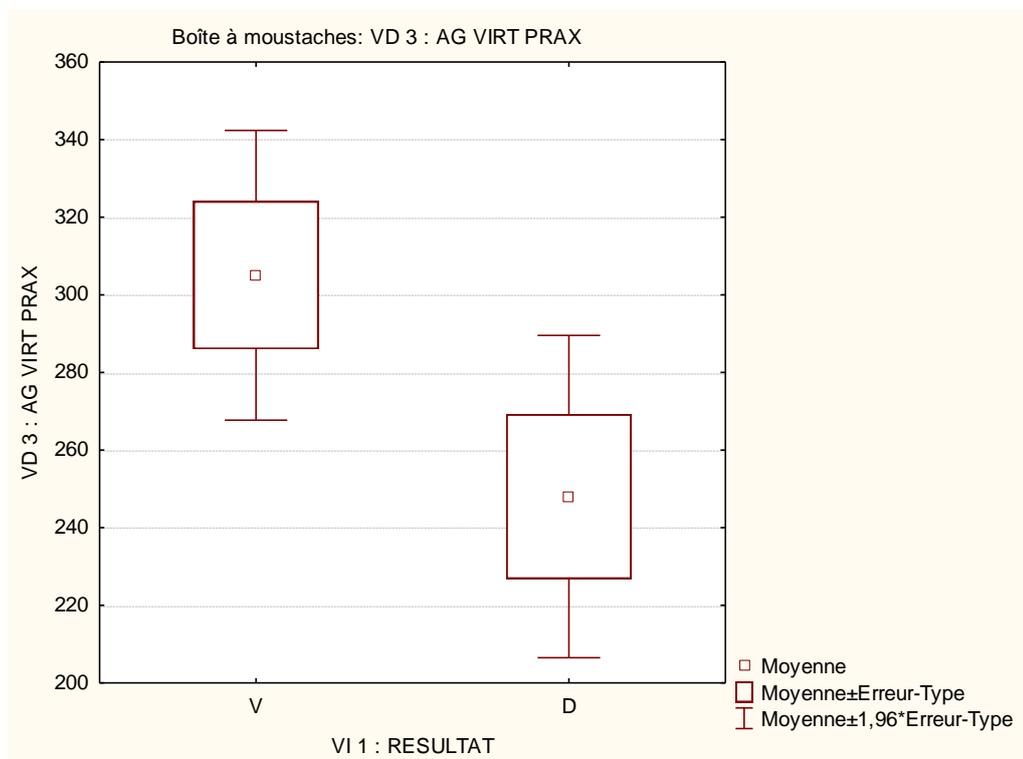
Tableau 8. Synthèse du test *t* de Student entre les différents types d'agressivité par match et le résultat de la rencontre. Il existe un lien significatif entre le résultat de la rencontre (gain ou perte de la partie) et l'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1), l'agressivité virtuelle praxique totale (VD 3), l'agressivité virtuelle gestémique (VD 4), et l'agressivité réelle gestémique (VD 5).

Première remarque, les 33 vainqueurs ont en moyenne une agressivité virtuelle praxique directe (VD 1), indirecte (VD 2) et totale (VD 3) plus élevée que les 33 perdants. Cela signifie qu'ils ont en moyenne effectué plus de comportements agressifs par l'intermédiaire de leurs personnages virtuels que leur adversaire et expliquent sûrement leur victoire. La moyenne de comportements agressifs virtuels gestémiques (VD 4) est également plus élevée chez les vainqueurs. L'agressivité virtuelle totale (VD 3 + VD 4) est donc plus importante en cas de victoire, laissant présager de l'importance de ce type d'agressivité dans l'affrontement vidéoludique.

Au contraire, l'agressivité réelle gestémique, qui n'est, rappelons-le, pas nécessaire à l'accomplissement de la tâche vidéomotrice, est en moyenne significativement plus élevée chez les perdants.

2.1. Relation entre l'agressivité virtuelle praxique et le résultat de la rencontre

Les moyennes d'agressivité virtuelle praxique totale des joueurs (VD 3) sont significativement différentes ($p = 0,049$ pour $t(64) = 2,00$) entre le groupe « Victoire » et le groupe « Défaite ». En effet, le groupe « Victoire » effectue en moyenne 305,06 ($\pm 109,39$) comportements agressifs de ce type, tandis que le groupe « Défaite » n'en effectue que 248,03 ($\pm 121,74$) en moyenne. Le groupe « Victoire » a donc un niveau d'agressivité virtuelle praxique significativement supérieur au groupe « Défaite ».



V pour le groupe Victoire et D pour le groupe Défaite.

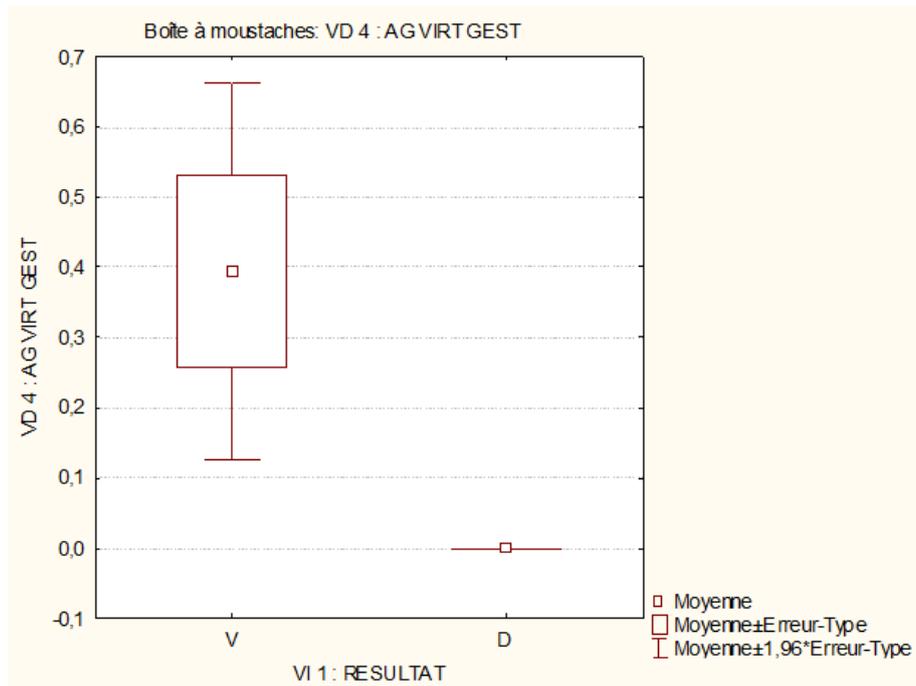
Figure 38. Boîte à moustaches des comportements agressifs virtuels praxiques (VD 3) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1). La moyenne d'agressivité virtuelle praxique totale est significativement plus élevée pour le groupe « Victoire » que pour le groupe « Défaite ».

Les joueurs qui l'emportent sont donc ceux qui font preuve du plus grand nombre de comportements agressifs virtuels praxiques à l'écran par l'intermédiaire de leur personnage virtuel. Cette forme d'agressivité licite est celle qui est nécessaire pour prendre

l'avantage sur l'adversaire, donc ce résultat n'est pas forcément étonnant. Tous comme dans le sport, les équipes ou joueurs effectuant le plus grand nombre de contres en défense au basket-ball, de crochets en boxe anglaise, de smashes au volleyball, de pressing défensif tout-terrain au football, ou en bout de piste en escrime, agressent leurs adversaires afin d'asseoir leur domination sur le cours du jeu. Cela est donc identique dans la pratique du jeu *Mortal Kombat X*. Les contre-communications virtuelles agressives telles que les coups de poing, coups de pieds ou jets de projectiles, et les praxèmes virtuels agressifs tels que « presser dans un coin » ou « se téléporter dans le dos de l'adversaire », permettent au joueur qui contrôle l'avatar de contraindre l'adversaire à subir le cours de l'affrontement. Le jeu *Mortal Kombat X* encourage ainsi les joueurs par ses mécanismes de jeu et donc sa logique interne, à développer une agressivité virtuelle, indispensable pour vaincre l'adversaire. L'agression directe (coups, frappes, préhension) et indirecte (déplacements et occupation de l'espace) du personnage virtuel adverse dans l'univers simulationnel est donc la condition nécessaire pour gagner le combat.

2.2. Relation entre l'agressivité virtuelle gestémique et le résultat de la rencontre

Les moyennes d'agressivité virtuelle gestémique des joueurs (VD 4) sont également significativement différentes ($p = 0,006$ pour $t(64) = 2,87$) entre le groupe « Victoire » et le groupe « Défaite ». En effet, le groupe « Victoire » effectue en moyenne 0,39 ($\pm 0,79$) comportements virtuels surajoutés à l'action par match tandis que le groupe « Défaite » n'en effectue jamais. Le groupe « Victoire » a donc un niveau d'agressivité virtuelle gestémique significativement supérieur au groupe « Défaite ».



V pour le groupe Victoire et D pour le groupe Défaite.

Figure 39. Boîte à moustaches des comportements agressifs virtuels gestémiques (VD 4) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1). La moyenne d'agressivité virtuelle gestémique du groupe « Victoire » est significativement plus élevée que celle du groupe « Défaite ».

Les comportements agressifs virtuels gestémiques comprennent les actions virtuelles des personnages à l'écran qui ont pour objectif de provoquer ou d'intimider l'adversaire. Il en existe de trois types : la *taunt* qui permet au joueur de se moquer de l'adversaire à n'importe quel moment de la partie, la *brutality* qui porte le coup fatal du match à l'aide d'une animation déclenchée par le joueur, et la *fatality* qui permet au vainqueur d'ajouter une cinématique particulièrement « gore » à la fin du combat. Dès lors, il est évident que les perdants ne peuvent user des *brutality* et *fatality* car ils ne sont pas en position pour les effectuer (le programme ne leur en offre pas la possibilité, seuls les vainqueurs le peuvent), et diminue donc de ce fait le nombre de comportements agressifs de ce type pour le groupe défaite. Cependant, ils ont la possibilité de *taunter* leur adversaire. Pourtant, il semblerait qu'ils ont suffisamment conscience de leur position

délicate lors de l'affrontement au point d'avoir tendance à rester discret dans l'univers virtuel du jeu et à ne se focaliser que sur les actions à effectuer qui ne sont que nécessaires. Au contraire, les joueurs en position avantageuse sont susceptibles d'exprimer leur domination sur l'adversaire en faisant usage à l'écran d'une *brutality* qui assène l'estocade finale de manière spectaculaire, ou d'une *fatality* qui, après la victoire, voit le personnage victorieux démembrer, découper, dépecer, désosser, ou déchiqueter le personnage adverse. Ce n'est alors pas tant ce qui est visible dans l'animation à l'écran qui est considéré comme une provocation (personnage se moquant et narguant le personnage adverse en faisant preuve d'une violence excessive), que le fait que le joueur exécute la cinématique alors qu'elle n'est pas nécessaire. C'est la signification donnée à l'animation bien plus que son contenu qui est jugé comme offensant par les joueurs.

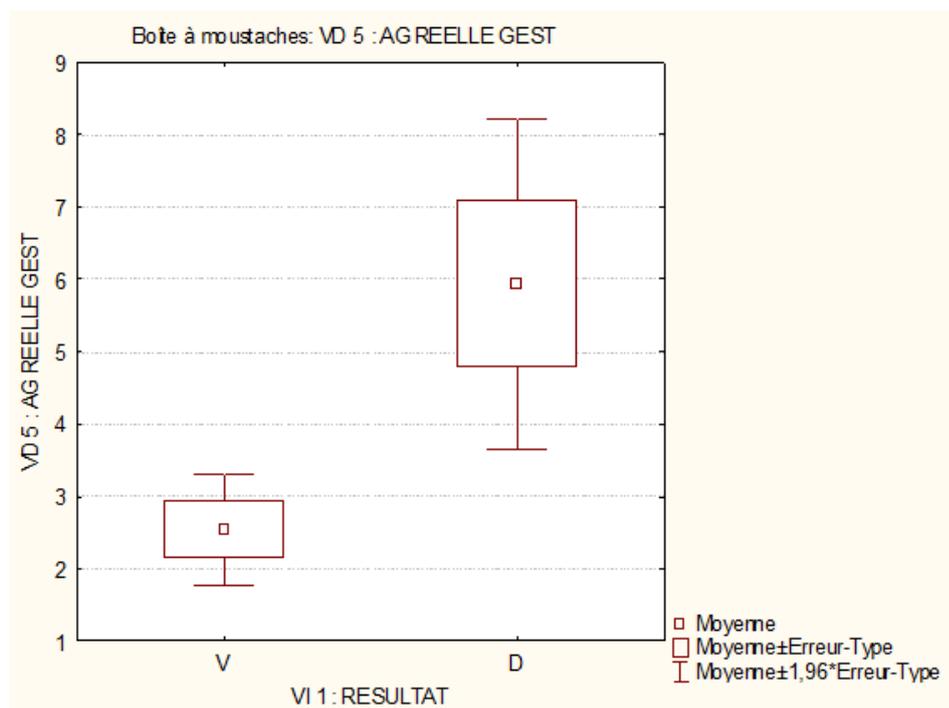
Enfin, les comportements de *taunting*, qu'il est possible d'effectuer à n'importe quel instant du match par chacun des deux joueurs sont extrêmement rares. Nous n'en avons observé qu'à trois reprises lors du même match, et ne sommes d'ailleurs pas certains qu'ils aient été exécutés volontairement. Le personnage virtuel contrôlé par le joueur qui avait l'ascendant sur le cours de la partie s'est baissé puis relevé très rapidement à des moments durant lesquels cette action ne semblait pas nécessaire. Mais il est envisageable que le joueur ait effectué ces actions dans le but de rester réactif, de stimuler ses réflexes, ou bien même de feinter l'adversaire. Il aurait fallu confronter le joueur à l'image enregistrée et l'interroger pour le déterminer. Mais ce genre d'actions virtuelles est tellement rapide que nous ne nous en sommes rendu compte qu'après re-visionnage de nos captures vidéo. Et le public présent durant la partie n'ayant pas réagi à cette action nous laisse présager qu'il s'agissait plutôt d'une volonté du joueur de rester sur ses gardes que de provoquer l'adversaire.

Finalement, le résultat de la confrontation vidéoludique est significativement lié aux comportements agressifs virtuels, qu'ils soient nécessaires comme c'est le cas de l'agressivité praxique directe et indirecte, ou surajoutés, comme dans le cas de l'agressivité

virtuelle gestémique. Voyons maintenant ce que révèlent nos données concernant l'agressivité réelle.

2.3. Relation entre l'agressivité réelle gestémique et le résultat de la rencontre

Les moyennes d'agressivité réelle gestémique des joueurs (VD 5) sont elles aussi significativement différentes ($p = 0,007$ pour $t(64) = -2,77$) entre le groupe « Victoire » et le groupe « Défaite ». Le groupe « Victoire » effectue ainsi en moyenne 2,55 ($\pm 2,24$) gestes et attitudes réels surajoutés à l'action par match tandis que le groupe « Défaite » en effectue en moyenne plus du double, soit 5,94 ($\pm 6,67$). À l'inverse de ce que nous avons relevé pour l'agressivité virtuelle, le groupe « Victoire » a un niveau d'agressivité réelle gestémique significativement inférieur au groupe « Défaite ».



V pour le groupe Victoire et D pour le groupe Défaite.

Figure 40. Boîte à moustaches des comportements agressifs réels gestémiques (VD 5) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1). La moyenne d'agressivité réelle gestémique du groupe « Victoire » est significativement inférieure à celle du groupe « Défaite ».

Si les comportements agressifs gestémiques virtuels (VD 4) sont des actions provocatrices exécutées par les personnages observables à l'écran, l'agressivité réelle gestémique (VD 5) concerne les gestes et attitudes réelles surajoutées aux conduites vidéomotrices des joueurs. Cette agressivité contient donc des gestes de provocation, d'intimidation et d'emportement. Les comportements provocateurs et intimidants sont directement orientés vers autrui, tandis que l'emportement est bien plus autocentré, dirigé par et pour soi. Nous observons donc que l'agressivité gestémique réelle des joueurs qui perdent la partie est plus importante que celle de ceux qui gagnent. Pour tenter d'expliquer ce phénomène, regardons dans le détail le nombre de comportements de provocation, d'intimidation et d'emportement effectués au cours des 33 matchs. Comme le montre le tableau 9, sur les 280 apparitions d'agressivité réelle gestémique, nous n'avons observé aucun comportement de provocation, seulement 4 comportements d'intimidation, tandis que presque la totalité (276) sont des comportements d'emportement. Cependant, l'écart-type de la moyenne des comportements d'emportement montre une grande variabilité et donc une forte hétérogénéité dans notre population de joueurs, que l'on retrouve ainsi dans les minima et maxima très éloignés (de 0 à 31). Ces données ont tendance à révéler que dans le cas où les joueurs expriment une forme d'agressivité réelle de type gestémique, elle n'est tout d'abord pas dirigée contre leur adversaire, mais principalement vers eux-mêmes, et qu'elle est ensuite fortement dépendante des traits de caractères personnels de chacun.

	Somme	Moyenne	Minimum	Maximum	Écart -type
PROVOCATION	0	0	0	0	0
INTIMIDATION	4	0,06	0	2	0,35
EMPORTEMENT	276	4,18	0	31	5,18

Tableau 9. Résultats descriptifs du nombre de comportements agressifs réels gestémiques selon leur type au cours des 33 matchs. Les comportements de provocation sont inexistant, ceux d'intimidation sont au nombre total de 4, et ceux d'emportement sont majoritaires, puisqu'au nombre de 276.

Les conduites d'empirement peuvent alors exprimer soit un sentiment positif comme la satisfaction d'être remonté au score (« serrer le poing » de rage ou exulter en « se levant » de sa chaise), ou au contraire un sentiment négatif comme la contrariété ou le mécontentement face à la domination de l'adversaire dans le jeu (« mimiques de désapprobation » ou des formes d'auto-contacts tels que « mettre la tête dans ses mains » ou « se taper la cuisse »). Les perdants font donc preuve de gestes d'empirement tolérés plus importants que les vainqueurs, ce qui suggérerait qu'ils se laissent plus facilement submerger par des émotions négatives, qu'ils manifestent alors ouvertement. Les conduites d'empirement apparaissant en plus grand nombre en cas de défaite, nous pourrions alors émettre l'hypothèse selon laquelle les joueurs qui contrôlent le mieux leurs émotions (ou du moins qui ne les laissent pas transparaître) sont les plus susceptibles de l'emporter.

3. Agressivité en fonction de la modalité de pratique

Afin d'éprouver notre deuxième hypothèse, et ainsi de déterminer si la modalité de pratique (VI 2) influe sur l'agressivité des joueurs durant l'affrontement, nous avons comparé les moyennes d'occurrences des différents types d'agressivité selon que le match avait lieu en compétition, ou durant l'entraînement. Pour rappel, nous pensons que la modalité e-sportive, qui au contraire de la pratique de loisir ou d'entraînement est extrinsèquement règlementée par les organisateurs de l'événement, devrait de ce fait limiter toutes les formes d'agressivité réelle. Nous avons précédemment vu que c'est effectivement le cas pour les comportements agressifs de pertinence psychologique illicites (VD 6). Nous avons donc à nouveau procédé à un test *t* de Student entre l'agressivité observée en compétition et celle observée à l'entraînement, dont le tableau 10 présente les résultats.

Précisons cependant que le choix de nos modalités peut trahir un souci méthodologique. En effet, si la pratique en compétition officielle ne porte pas à confusion, il s'avère que le choix de l'opposer à la pratique en entraînement n'est pas tout à fait similaire à celui de la confronter à la pratique de loisir. Il existe une différence non négligeable entre un joueur expert de *Mortal Kombat* qui s'entraîne pour améliorer certaines de ses compétences nécessaires pour progresser, et un joueur plus occasionnel qui ne fait jamais de compétitions et qui joue de temps en temps pour le plaisir de se détendre ou de se défouler. C'est la même différence qui existe entre un sportif licencié qui s'entraîne plusieurs fois par semaine en vue d'être performant lors des compétitions, et une personne qui pratique le même sport en dehors de tout cadre fédéral dans le but de s'amuser ou de rester en forme. Dès lors, en comparant les joueurs en phase compétitive et en phase d'entraînement, nous nous exposons à ce que les résultats ne reflètent pas le possible écart entre pratique e-sportive et pratique de loisir. Et cela pour une raison principale : nous ne pouvons omettre que les e-sportifs incorporent au fur et à mesure de leur pratique compétitive, des usages, des comportements et des valeurs (rigueur, concentration, désir de vaincre ou de progresser) qui risquent de se transférer pendant leurs temps d'entraînement.

Enfin, nous devons souligner une deuxième limite à notre étude : l'échantillonnage. En effet, la différence entre le nombre de matchs observés en compétition ($N_{\text{COMP}} = 27$) et en entraînement ($N_{\text{ENT}} = 6$) est importante. C'est pourquoi nous prendrons des précautions dans l'analyse de nos résultats.

Tests *t* ; Classement VI 2 : MODALITÉ (Données brutes joueurs)
 GROUPE 1 : COMPÉTITION (C)
 GROUPE 2 : ENTRAÎNEMENT (E)

VARIABLES	Moyenne C	Moyenne E	Valeur <i>t</i>	dl	<i>p</i>	N Actifs C	N Actifs E	Écart -type C	Écart -type E
VD 1: AVPD	223,87	209,92	0,45	64	0,652083	54	12	90,32	122,05
VD 2: AVPI	55,57	53,58	0,21	64	0,834856	54	12	30,43	26,58
VD 3: AVPT	279,44	263,50	0,42	64	0,676346	54	12	113,21	144,28
VD 4: AVG	0,20	0,17	0,20	64	0,845192	54	12	0,59	0,58
VD 5: ARG	4,81	1,67	1,93	64	0,058401	54	12	5,57	1,67
VD 6: ARP	0	0	0	64	0	54	12	0	0

C pour Compétition, E pour Entraînement, *Valeur t* pour la valeur du *t* de Student, *dl* pour degré de liberté, *p* (*p-value* en anglais) pour le seuil de significativité, AVPD pour agressivité virtuelle praxique directe, AVPI pour agressivité virtuelle praxique indirecte, AVPT pour agressivité virtuelle praxique totale, AVG pour agressivité virtuelle gestémique, ARG pour agressivité réelle gestémique, ARP pour agressivité réelle psychologique. Les résultats significatifs à $p < 0,05$ sont en rouge.

Tableau 10. Synthèse du test *t* de Student entre les différents types d'agressivité par match et la modalité de pratique. Si les moyennes de chaque type d'agressivité sont plus élevées dans le cadre d'une pratique compétitive, aucun lien significatif entre la modalité de pratique et l'agressivité n'apparaît.

À première vue, les données récoltées ne montrent pas de différence significative entre les deux groupes que ce soit dans le cas des comportements agressifs virtuels praxiques directs (VD 1), indirects (VD 2) et donc totaux (VD 3), ou dans celui des comportements agressifs gestémiques virtuels (VD 4) et réels (VD 5). Notons cependant que les moyennes de chaque type d'agressivité sont toutes légèrement supérieures dans le cas de la pratique e-sportive et expriment donc une tendance des joueurs à être plus agressifs à la fois virtuellement et réellement en compétition officielle. Le cas de l'agressivité réelle gestémique (VD 5) éveille tout de même notre intérêt, puisque nous constatons que pour cette variable la significativité n'est pas loin d'être atteinte ($p = 0,058$). Nous décidons alors d'effectuer nos analyses à un niveau plus infra, plus micro et donc plus fin. Nous procédons alors à un test *t* de Student de nos données non plus par match, mais par round, dont le tableau 11 présente les résultats.

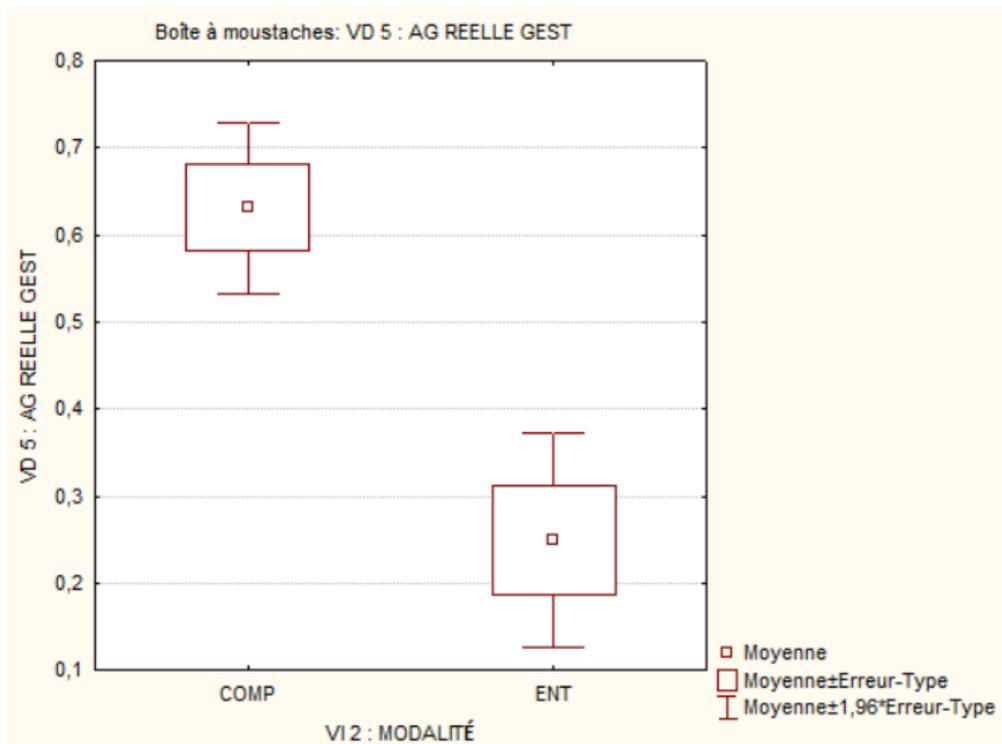
Tests <i>t</i> ; Classement VI 2 : MODALITÉ (Données brutes joueurs)									
GROUPE 1 : COMPÉTITION (C)									
GROUPE 2 : ENTRAÎNEMENT (E)									
VARIABLES	Moyenne C	Moyenne E	Valeur <i>t</i>	dl	<i>p</i>	N Actifs C	N Actifs E	Écart -type C	Écart -type E
VD 1 : AVPD	29,37	31,49	-1,47	490	0,140913	412	80	11,59	12,69
VD 2 : AVPI	7,28	8,04	-1,56	490	0,119163	412	80	3,93	4,04
VD 3 : AVPT	36,63	39,53	-1,69	490	0,091132	412	80	13,73	15,41
VD 4 : AVG	0,03	0,01	0,85	490	0,397213	412	80	0,17	0,11
VD 5 : ARG	0,63	0,25	3,26	490	0,001198	412	80	1,02	0,56
VD 6 : ARP	0	0	0	490	0	412	80	0	0

C pour Compétition, *E* pour Entraînement, *Valeur t* pour la valeur du *t* de Student, *dl* pour degré de liberté, *p* (*p-value* en anglais) pour le seuil de significativité, *AVPD* pour agressivité virtuelle praxique directe, *AVPI* pour agressivité virtuelle praxique indirecte, *AVPT* pour agressivité virtuelle praxique totale, *AVG* pour agressivité virtuelle gestémique, *ARG* pour agressivité réelle gestémique, *ARP* pour agressivité réelle psychologique. Les résultats significatifs à $p < 0,05$ sont en rouge.

Tableau 11. Synthèse du test *t* de Student entre les différents types d'agressivité par round et la modalité de pratique. Bien que les moyennes des différents types d'agressivité soient toutes plus élevées dans le groupe « Compétition » que dans le groupe « Entraînement », seule l'agressivité réelle gestémique est significativement différente entre les deux groupes.

3.1. Relation entre l'agressivité réelle gestémique et la modalité de pratique

Si les résultats par rounds du tableau 11 semblent identiques à ceux obtenus par match dans le tableau 10, il apparaît cependant une différence significative ($p = 0,001$ pour $t(490) = 3,26$) entre l'agressivité réelle gestémique des joueurs en compétition et celle des joueurs à l'entraînement au cours d'un round. Le groupe « Compétition » a ainsi effectué en moyenne 0,63 ($\pm 1,02$) comportements agressifs gestémiques réels par round, tandis que le groupe « Entraînement » n'en a effectué que 0,25 ($\pm 0,56$). Le groupe « Compétition » a donc un niveau d'agressivité réelle gestémique significativement supérieur au groupe « Entraînement ».



COMP pour le groupe Compétition et ENT pour le groupe Entraînement.

Figure 41. Boîte à moustaches des comportements agressifs réels gestémiques (VD 5) en fonction de la modalité de pratique (VI 2). La moyenne d'agressivité réelle gestémique du groupe « Compétition » est significativement supérieure à celle du groupe « Entraînement ».

Contrairement à ce que nous attendions, ce n'est pas tant durant les périodes d'entraînement que les joueurs exécutent un plus grand nombre de comportements agressifs gestémiques réels, que lorsqu'ils pratiquent le jeu en compétition officielle. La pratique du jeu à l'entraînement n'est pourtant pas soumise à la réglementation externe des organisateurs de compétition, qui légifère notamment sur les comportements des joueurs autorisés et proscrits dans le monde réel. Les joueurs auraient ainsi pu faire preuve à l'entraînement d'une excitation plus libérée et d'une agressivité réelle plus importante, qu'elle soit de pertinence psychologique (tentatives de gênes ou insultes), ou de type gestémique (comportements provocateurs notamment). Pourtant, les participants ont observé des comportements assez similaires à ceux qu'ils adoptent lors des tournois officiels. La ritualisation des matchs d'entraînement que les joueurs s'imposent

(agencement spatial de l'écran, de la console et des chaises ou fauteuils, disposition des joueurs face à l'écran, choix des personnages puis de l'arène, vérification des commandes de chacun, démarrage du match), identique à celle qu'ils connaissent en compétition, participe alors à offrir un cadre d'affrontement très proche de celui des tournois. Les joueurs semblent donc autoréguler leur agressivité de la même manière qu'ils le font lors des compétitions. Si cette explication peut convenir dans le cas de l'agressivité réelle affective ou instrumentale, comment justifier le nombre plus important de comportements agressifs gestémiques dans le groupe « Compétition » ? Car bien que les gestes d'agressivité surajoutés soient tolérés par les règlements e-sportifs, ils le sont d'autant plus à l'entraînement. Il semblerait donc que la modalité compétitive participe à l'augmentation de l'agressivité gestémique. L'enjeu réel (élimination en cas de défaite, titre de champion, ou simplement récompense financière) et symbolique (désir de vaincre, crainte de la défaite, ou reconnaissance sociale peut-être) influe directement sur le stress et les affects des compétiteurs. Les gestes d'emportement tolérés sont alors plus nombreux que lors des périodes d'entraînement, durant lesquelles la perte d'un match ne signifie rien de plus que le début d'un nouveau. Dans le cas d'une compétition, ce que les joueurs risquent de gagner ou de perdre est suffisamment important pour que cela nécessite qu'ils s'expriment en dehors de l'univers virtuel du jeu, sans pour autant dépasser les limites imposées par le règlement.

La modalité de pratique vidéoludique, selon qu'elle est compétitive ou d'entraînement, a donc une influence significative sur les comportements agressifs réels gestémiques des joueurs.

4. Agressivité en fonction de la disposition des joueurs

Enfin, afin de déterminer si la disposition des joueurs pendant l'affrontement peut avoir un effet prédictif sur leur agressivité en temps de pratique, nous avons comparé les

moyennes de tous les types de comportements agressifs selon la distance séparant les joueurs, qu'ils soient côte à côte (quelques dizaines de centimètres tout au plus) ou face à face séparés par deux écrans distincts (un à trois mètres environ). Nous nous attendons à ce que la proximité des joueurs assis côte à côte, presque au contact l'un de l'autre, inhibe les démonstrations ostentatoires d'agressivité réelle, alors qu'au contraire, la distance qui les sépare lorsqu'ils sont face à face, chacun masqué par leur propre écran, leur fasse totalement oublier la présence de «l'autre», et exacerbe les gestes et attitudes réels surajoutés. Là encore, nous avons à nouveau procédé à un test *t* de Student comparant l'agressivité des joueurs lorsqu'ils sont positionnés côte à côte ($N_{CAC} = 38$) à celle observée lorsqu'ils sont placés face à face ($N_{FAF} = 28$). Les résultats sont présentés dans le tableau 12.

Tests <i>t</i> ; Classement VI 3 : DISPOSITION (Données brutes joueurs)									
GROUPE 1 : CÔTE À CÔTE (CAC)									
GROUPE 2 : FACE À FACE (FAF)									
VARIABLES	Moyenne CAC	Moyenne FAF	Valeur <i>t</i>	dl	<i>p</i>	N Actifs CAC	N Actifs FAF	Écart -type CAC	Écart-type FAF
VD 1 : AVPD	220,74	222,14	-0,06	64	0,953614	38	28	97,48	95,55
VD 2 : AVPI	50,89	61,07	-1,39	64	0,168945	38	28	25,13	34,33
VD 3 : AVPT	271,63	283,21	-0,39	64	0,697605	38	28	116,43	122,78
VD 4 : AVG	0,18	0,21	-0,20	64	0,839000	38	28	0,65	0,50
VD 5 : ARG	3,89	4,71	-0,63	64	0,532952	38	28	5,68	4,59
VD 6 : ARP	0	0		64		38	28	0	0

CAC pour Côte à Côte, FAF pour Face à Face, Valeur *t* pour la valeur du *t* de Student, *dl* pour degré de liberté, *p* (*p-value* en anglais) pour le seuil de significativité, AVPD pour agressivité virtuelle praxique directe, AVPI pour agressivité virtuelle praxique indirecte, AVPT pour agressivité virtuelle praxique totale, AVG pour agressivité virtuelle gestémique, ARG pour agressivité réelle gestémique, ARP pour agressivité réelle psychologique. Les résultats significatifs à $p < 0,05$ sont en rouge.

Tableau 12. Synthèse du test *t* de Student entre les différents types d'agressivité par match et la disposition des joueurs. Bien que les moyennes de chaque type d'agressivité soient très légèrement supérieures lorsque les joueurs sont positionnés face à face, les données ne permettent pas d'établir de lien significatif entre la disposition des joueurs et leurs comportements agressifs.

Bien que les moyennes de chaque type d'agressivité observé soient très légèrement supérieures lorsque les joueurs sont masqués par leurs écrans respectifs, les données récoltées ne permettent pas d'établir de lien significatif entre la disposition des joueurs et leurs comportements agressifs. Les moyennes d'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) et d'agressivité virtuelle gestémique sont sensiblement identiques pour les deux groupes. L'agressivité virtuelle praxique indirecte (VD 2) est plus importante dans le groupe « Face à Face » sans que l'on puisse l'expliquer et influe donc sur l'agressivité virtuelle praxique totale (VD 3). L'affrontement virtuel des personnages à l'écran n'est cependant logiquement pas influencé par le rapport des joueurs à l'espace réel. Enfin, l'agressivité réelle gestémique (VD 5) augmente légèrement lorsque les joueurs sont plus distants mais sans que cela ne soit significatif ($p = 0,53$). Les écarts-types particulièrement importants révèlent une forte variabilité dans les données récoltées et peuvent expliquer ce résultat. La distance entre les joueurs ne semble donc jouer aucun rôle sur leurs comportements agressifs certes virtuels, mais également réels.

Chapitre 4 : Discussion

La mise en place de notre étude a rencontré de nombreuses difficultés méthodologiques, principalement liées à l'observation de situations réelles, plutôt que d'une expérience de laboratoire. Nous avons alors rencontré des imprévus face auxquels nous avons dû nous adapter. Le choix du jeu *Mortal Kombat* a ainsi tout d'abord fortement limité la taille de notre population d'étude, en raison du nombre assez faible de compétitions organisées en comparaison à d'autres disciplines e-sportives. Le nombre de sujets observables étant dès lors réduit, le contrôle de nos échantillons et leur répartition s'en sont forcément trouvés amoindris, tandis que leur variabilité augmentait. Le fait que certains participants aient été observés à un plus grand nombre de reprises que d'autres, aurait ainsi sûrement mérité que leurs profils psychologiques et notamment leurs traits de caractère « agressif » soient évalués en amont, car il serait rationnellement erroné de penser que leur poids sur nos observations est négligeable. Il pourrait également nous être reproché les différences de conditions expérimentales d'une compétition observée à l'autre, le manque de données sur l'âge des participants, ou bien la sous-représentation des femmes dans notre population. Nous sommes cependant conscients des biais et limites de notre étude et de la nécessité de prendre la plus grande précaution quant aux conclusions que nous pouvons tirer de nos analyses.

Les données quantitatives issues des analyses statistiques de nos observations des comportements agressifs des joueurs en temps de pratique nous permettent de confronter nos résultats à nos trois hypothèses initiales.

En ce qui concerne notre première hypothèse, l'analyse des données descriptives de chaque type d'agressivité des 29 joueurs au cours des 33 matchs de *Mortal Kombat* révèle une absence totale de comportements agressifs réels jugés illicites par la réglementation explicite des organisateurs de compétitions e-sportives. Au contraire, l'agressivité virtuelle,

qu'elle soit praxique (directe et indirecte) et donc nécessaire, ou gestémique et donc tolérée, représente pour sa part 98,5% de la totalité des comportements agressifs observés (18 265 occurrences sur les 18 545 totales). Les 1,5% restants comprennent alors les comportements gestémiques réels d'emportement des joueurs (280 sur 18 545) qui sont consentis par les règlements e-sportifs. La pratique du sport électronique favorise donc, comme nous nous y attendions, très majoritairement l'agressivité virtuelle au détriment de l'agressivité réelle et confirme alors notre première hypothèse selon laquelle la communication médiatisée Homme/Machine déporte les comportements agressifs réels des joueurs dans l'univers virtuel du jeu vidéo qui sert de lieu d'affrontement. En replaçant le jeu vidéo compétitif dans le domaine des activités physiques et sportives, le sport électronique semble donc bien poursuivre le processus global d'évolution des affrontements ludomoteurs observé par Elias & Dunning (1986) au cours des dix derniers siècles. Comme l'avaient pressentis Mora & Héas (2003), le sport électronique, dont les mécanismes intrinsèques de jeu encouragent et dictent les comportements virtuels des avatars contrôlés par les joueurs, participe de la pacification générale et progressive des interactions corporelles au cours du temps, par la codification des conduites réelles pendant les tournois d'une part, et par la transposition de l'affrontement dans l'univers virtuel d'autre part. En effet, contrairement aux sports dans lesquels la cible peut être soit humaine (le corps de l'adversaire dans les arts martiaux comme le judo, le karaté ou le kendo, ou dans les sports de combat comme la boxe, la lutte ou l'escrime), soit matérielle (un espace du terrain dans les sports comme le tennis, le badminton ou le volley dont les terrains sont séparés par un filet démarcatif, ou les sports comme le basket ou le football dont le but est de faire pénétrer le ballon dans un panier ou une cage), l'enjeu de *Mortal Kombat* est l'avatar adverse, dont la vie ou la mort virtuelle sont devenues des données comptables appartenant au système des scores. Il y a donc abandon de la cible humaine au profit d'une cible virtuelle, et suppression de toute interaction praxique réelle, au profit d'interactions praxiques virtuelles

Dès lors, comme le suggère la thèse de Peter (2007b), nous pouvons supposer que la violence fictionnalisée particulièrement réaliste et « gore » mise en scène dans le jeu *Mortal Kombat*, est peut-être rendue possible par cette absence de risques corporels réels encourus par les joueurs. Le jeu vidéo représenterait alors une forme substituée et jouée de l'expression d'une agressivité symbolique qui pourrait être socialement acceptable, tandis que l'édulcoration progressive des interactions corporelles participerait à l'évolution lente mais générale de l'abaissement du seuil de tolérance à la violence physique.

Cependant, bien que le jeu vidéo compétitif limite considérablement l'agressivité réelle des joueurs en interdisant notamment son expression de pertinence psychologique, les différences significatives d'agressivité virtuelles relevées en fonction du résultat de la partie soulignent la nécessité pour les joueurs de faire preuve de combativité pour espérer pouvoir l'emporter. En effet, les comportements agressifs virtuels déployés par les joueurs, sont encouragés par la règlementation implicite du logiciel, et influent directement sur le gain ou la perte du match. Le jeu *Mortal Kombat X*, exalte finalement la confrontation à l'autre, à l'instar de n'importe quelle pratique sportive d'opposition. Mais contrairement au sport, cette recherche de domination de l'adversaire ne se déroule pas dans un stade ou dans un gymnase, mais sur un terrain virtuel. Les conduites attentistes et passives de l'avatar contrôlé par les joueurs sont alors rarement pertinentes dans les jeux vidéo de combat, et dans le sport électronique en général. En privilégiant le duel (d'individu ou d'équipe), le sport électronique socialise donc le joueur à une certaine forme d'agressivité (virtuelle) et en façonne les comportements, tout comme le font les pratiques sportives (Collard, 2004 ; Dugas, 2011b ; Loyer et al., 2015).

Le sport électronique semble donc poursuivre parallèlement le processus général et progressif d'euphémisation de la violence et d'adoucissement des risques corporels encourus dans les activités physiques au cours du temps, par la stricte codification des comportements agressifs réels par les règlements e-sportifs d'une part ; et le phénomène systémique et structurel de socialisation des pratiquants à l'affrontement, par la stimulation

de comportements agressifs virtuels dictés par la réglementation implicite de l'univers vidéoludique d'autre part.

Enfin, la présence pendant les affrontements de comportements agressifs gestémiques réels, tolérées par les règlements e-sportifs, pourrait être interprétée comme l'expression d'une libération contrôlée des émotions des joueurs. L'absence de comportements illicites réels au cours de nos observations laisse supposer que les joueurs tendent à contrôler leurs pulsions réactives en faisant preuve d'autodiscipline, tandis qu'ils les expriment de manière contenue dans le cadre prévu à cet effet (ou du moins laissé vacant). Il est cependant impossible d'en déduire un potentiel effet cathartique au regard de notre expérimentation, car l'agressivité des joueurs n'a, à aucun moment, été évaluée, que ce soit avant, ou après la pratique. Nous pourrions cependant envisager à l'avenir un nouveau protocole expérimental inspiré des études menées par Collard (2004) et Dugas (2011b) sur les pratiques sportives. Afin d'évaluer le niveau d'agressivité de sujets dans les jeux sportifs, ces chercheurs n'utilisent non pas un questionnaire, mais un jeu traditionnel dénommé la « balle assise », dont les règles permettent au joueur qui détient la balle de faire le choix de la passer à un camarade ou de lui tirer dessus. La passe, communication motrice de coopération par excellence, est alors considérée comme un « acte d'alliance », tandis que le tir, contre-communication d'opposition, est considéré comme un « acte d'hostilité ». Effectué en pré-test, puis en post-test, ce jeu permet alors d'évaluer si une activité effectuée entre les deux (situation sportive ou activité artistique par exemple) a un impact sur les comportements agressifs. Dans le cas des pratiques vidéoludiques, nous pourrions adapter ce protocole, en remplaçant le jeu de la « balle assise » par un jeu vidéo d'espionnage qui offrirait la possibilité au joueur de résoudre une énigme de deux manières schématiques différentes : soit en s'infiltrant le plus discrètement possible afin de ne pas se faire repérer (comportement jugé « pacifiste »), soit en se confrontant et en éliminant les personnages ennemis (comportement jugé « antagoniste », de l'ordre de l'agressivité virtuelle praxique directe). Les participants seraient alors soumis à ce jeu en pré-test, puis un groupe

effectueraient une discipline e-sportive tandis que le groupe témoin ne serait soumis à aucune activité, puis les deux groupes seraient à nouveau soumis au jeu d'espionnage en post-test. La différence de résultats permettrait alors d'évaluer si la pratique e-sportive est susceptible de faire baisser le niveau d'agressivité et donc d'avoir un effet cathartique.

En ce qui concerne notre seconde hypothèse, les résultats obtenus lorsque nous avons comparé l'agressivité des joueurs en fonction de la modalité de pratique ont plutôt révélé des tendances que des résultats probants. Certes les moyennes de tous les types de comportements agressifs (virtuels et réels) sont plus élevées lorsque les joueurs pratiquent en compétition, mais pas de manière significative. Le fait de s'affronter en tournoi officiel ou lors d'un entraînement semble tout de même influencer sur l'agressivité des joueurs. Tout d'abord, l'agressivité virtuelle pratique qui permet au joueur de prendre l'ascendant sur l'avatar adverse est ainsi plus élevée lors des matchs en tournoi qu'à l'entraînement. Il n'est pas rare que dans le monde sportif les pratiquants lèvent un peu le pied et ne se donnent pas au maximum de leurs capacités lors des phases de confrontation à l'entraînement (assaut en boxe, randori au judo, match au basket-ball). Il se peut que cette attitude plus « réservée » soit guidée par la crainte de se blesser, par la fatigue (les confrontations ont souvent lieu en fin de séances), par manque d'envie ou plus simplement pour perfectionner un geste technique travaillé en amont. Pourtant, quels que soient ces prétextes, ils ont tous pour point commun d'être régis par une raison plus évidente : l'enjeu. Ce que le joueur risque à se surpasser (se faire mal notamment) est alors plus important que ce qu'il peut en retirer. Comme le dit l'adage : « le jeu n'en vaut pas la chandelle ». En période de compétition, c'est différent. La possibilité de remporter un titre, la reconnaissance de ses pairs, un gain financier ou peut-être même un contrat de sponsoring, exacerbe la motivation des sportifs à offrir tout ce qu'ils ont (leur énergie, leur sueur, leurs « tripes ») pour l'emporter. Sans pour autant mettre leur corps en péril, les e-sportifs semblent adopter une attitude similaire qui se traduit par des comportements agressifs de leur avatar plus nombreux qui pourraient refléter leur détermination.

Autre résultat, qui cette fois-ci vient infirmer notre seconde hypothèse : l'agressivité réelle augmente également lors des matchs en compétition. Si nous avions imaginé que le cadre règlementaire plus strict des tournois inhiberait les comportements réels des joueurs, la réalité de nos observations est bien plus nuancée.

Tout d'abord, nous ne relevons effectivement aucun comportement illicite de pertinence psychologique en compétition, tendant à attester que le règlement des organisateurs qui sanctionne très durement les phénomènes de triche et les « incidents graves » (menaces, insultes, bagarres, harcèlement) limite leur apparition. Cependant, le fait qu'il n'y en ait également aucune manifestation pendant les phases d'entraînement est plus surprenant, car aucune réglementation ne vient légiférer sur ces comportements durant ces périodes. Il semble exister un contrat moral et tacite entre les joueurs, auquel ils se plient somme toute bien volontiers, qui consiste à faire preuve de *fair-play* et « d'esprit sportif » même à l'entraînement. Cette absence de comportements illicites durant l'entraînement semble pouvoir s'expliquer par nos choix de modalité (entraînement et non loisir) et de population (composée d'e-sportifs et non de joueurs occasionnels). Si la pratique de loisir dans le sport est une activité ludique, effectuée de manière informelle (voire épisodique), en dehors de tout cadre compétitif, le fait de s'entraîner reflète déjà le désir de rationaliser la façon de pratiquer. Dans le jeu vidéo compétitif, c'est identique. Il est possible de jouer à *Mortal Kombat* pendant des années sans ne jamais vouloir affronter d'autres gens pour « voir qui est le meilleur », ou au contraire certains joueurs vont chercher à progresser et à améliorer certaines compétences vidéomotrices (notamment le *mindgame*) lors de matchs contre des adversaires réels. Les pratiquants que nous avons observés sont dans cette démarche de rationalisation de leurs comportements. Certes, ils pratiquent parce qu'ils aiment le jeu, mais parce qu'ils souhaitent également devenir plus performants et obtenir le meilleur résultat possible lors de leur prochaine compétition. Nous pouvons alors supposer qu'il existe un transfert des comportements à respecter en tournoi officiel vers les conditions d'entraînement, puisque certains des joueurs observés

apparaissent dans les deux modalités. Là encore, il est possible que la personnalité des joueurs ait influé sur ce résultat.

Cependant, en nous focalisant sur les comportements réels consentis par les règlements, nous constatons que les attitudes ostentatoires (principalement d'emportement) exprimant les émotions positives et négatives des joueurs se révèlent plus nombreuses pendant les matchs officiels que pendant les matchs d'entraînement. Cette fois-ci, la tendance par match est très proche de la significativité ($p = 0.05$), tandis qu'elle l'atteint clairement ($p = 0.001$) lorsque nous procédons à une analyse identique par round. Alors que nous pensions que toutes les formes d'agressivité réelle seraient plus contenues dans la pratique en compétition, ce résultat souligne l'importance des émotions que procurent les matchs officiels et le désir des compétiteurs de ne pas perdre. Comme pour l'agressivité virtuelle, la hausse des comportements d'agressivité réelle gestémique en compétition témoigne une nouvelle fois de l'influence de l'enjeu et de ce que Parlebas nomme la « compétition excluante » (2010) sur l'agressivité motrice. Selon lui, les activités physiques compétitives, en favorisant la confrontation à l'autre et l'opposition motrice de manière répétée, sont susceptibles d'engendrer des effets négatifs sur les comportements agressifs et la cohésion socio-affective des pratiquants. Dans les duels sportifs et les compétitions e-sportives, le vainqueur l'emporte ainsi aux dépens du vaincu. Nos observations semblent donc à la fois corroborer les recherches effectuées sur les effets de l'opposition vidéoludique (Adachi & Willoughby, 2013) et ceux de la compétition motrice (Sherif & Sherif, 1969 ; Collard, 2004 ; Dugas, 2011a) sur l'agressivité. Finalement à l'intersection de ces deux domaines, les tournois de *Mortal Kombat X*, compétitions vidéomotrices opposant deux adversaires, suscitent des affects parfois négatifs chez les joueurs qui s'expriment au travers de comportements gestémiques d'emportement pour le moment encore tolérés. Nous comprenons dès lors bien mieux la nécessité pour les organisateurs d'événements e-sportifs d'avoir recours à un cadre réglementaire supplémentaire de celui strictement implicite du logiciel. Car si durant les matchs

d'entraînement, l'agressivité réelle des joueurs est moins importante qu'en compétition, ce n'est pas tant qu'elle est contenue volontairement ou inconsciemment, qu'elle est surtout bien moins stimulée. L'autodiscipline dont les joueurs font preuve est donc plus subtile qu'il n'y paraît : si à l'entraînement, ils s'imposent de ne pas exécuter de comportements réels qui seraient sanctionnés en match officiel, ils n'hésitent pas à s'engouffrer dans la brèche réglementaire laissée béante par les organisateurs concernant les attitudes surajoutées en compétition. Ils semblent alors constamment osciller entre le refoulement de comportements proscrits et une libération contrôlée des attitudes consenties, modulant ainsi à leur guise l'expression de leur agressivité réelle.

Peut-on pour autant déduire de ces résultats que la modalité compétitive influe plus fortement sur les comportements agressifs que le contenu violent du jeu vidéo ? Rien n'est moins sûr au regard de notre protocole. Pour cela, il serait nécessaire de comparer quatre groupes de sujets et d'utiliser deux jeux aux mécanismes identiques (par exemple des FPS) : deux groupes joueraient à un jeu au contenu violent (*DOOM* ou *CoD* par exemple, FPS aux graphismes réalistes dans des univers fantastiques ou historiques, tout deux classés PEGI 18), l'un en loisir, le second en compétition, tandis que les deux autres groupes joueraient à un jeu similaire mais au contenu non violent (*Splatoon* par exemple, FPS classé PEGI 7 aux graphismes colorés et enfantins qui consiste à recouvrir de peinture le terrain adverse à l'aide d'un pistolet), l'un en loisir, le second en compétition. En utilisant à nouveau un jeu d'espionnage en pré-test puis en post-test, nous pourrions alors déterminer lequel du contenu vidéoludique ou de la modalité de pratique influe le plus sur l'agressivité virtuelle et réelle des joueurs. Nous pouvons cependant souligner que pour les joueurs compétitifs que nous avons interrogés lors de nos entretiens, la violence fictionnalisée mise en scène dans le jeu *Mortal Kombat* n'est pas centrale à leur pratique, et qu'elle finit d'ailleurs par totalement disparaître à leurs yeux. C'est ce qu'exprime Mickadi lorsqu'il dit : « *À la base c'est violent, mais maintenant j'y fais même plus attention. Parce qu'en fait je suis tellement focalisé sur le gameplay, que la violence c'est très secondaire pour moi. En fait, quand j'étais*

petit, j'y jouais justement pour cet aspect-là, et c'est ça qui m'a attiré, mais maintenant je n'y joue plus du tout pour ça. C'est-à-dire que si demain il n'y avait pas de sang dans Mortal Kombat, pour moi ça reviendrait au même, en fait. » Propos confirmés par Shyndoa : « *Pour moi, ça reste un jeu de combat, mais la violence et l'agressivité qu'il y a en plus, je ne la vois pas vraiment en fait.* » Whitebl4ck semble d'ailleurs avoir bien conscience que le concept de violence dans les jeux vidéo est particulièrement polysémique et peut être interprété différemment selon les joueurs : « *D'une manière générale, il faudrait [...] mieux définir la violence, parce que la violence dans Mortal Kombat est très parodiée, elle n'est pas la même que la violence d'un GTA où on va pouvoir faire des similis de crimes juste pour s'amuser. Donc ça dépend comment est-ce que, en amont, on a défini la violence surtout. Mais c'est pour ça qu'il faut avoir un certain état d'esprit pour pouvoir jouer à ce genre de jeux.* » Les joueurs compétitifs, bien qu'ayant parfois commencé à jouer à *Mortal Kombat* en raison de cette représentation graphique particulièrement transgressive de la violence à l'écran, paraissent finir par s'en désintéresser. Ce qui fait sens à leurs yeux n'est plus alors le sang virtuel, les organes arrachés ou les os brisés des avatars à l'écran, mais l'avantage que le coup porté permet de prendre au score.

Notre objectif qui était de comparer l'agressivité des joueurs en compétition à celle de ceux qui pratiquent en loisir n'est donc pas strictement respecté en raison du choix de la modalité « entraînement ». Cependant les résultats obtenus sont tout de même éclairants et mériteraient d'être approfondis lors de nouvelles études menées auprès de sujets plus nombreux, répartis en échantillons équivalents, et lors de périodes de loisir bien distinctes de l'entraînement et donc de la compétition. Mais nos analyses permettent déjà d'entrevoir l'influence de la modalité de pratique (et donc de la logique externe de l'activité) sur les comportements agressifs à la fois virtuels et réels des joueurs.

En ce qui concerne notre troisième et dernière hypothèse, les données récoltées en fonction de la disposition des joueurs dans la pièce ne permettent pas de prédire d'effet sur leur agressivité. Nous ne remarquons en effet aucune différence significative de chaque

type d'agressivité selon que les joueurs sont placés côte à côte ou positionnés face à face. Au mieux apparaît une très légère hausse des comportements virtuels praxiques indirects et gestémiques réels, mais sûrement liée à la grande variabilité de nos échantillons. Les travaux sur la proxémique de l'anthropologue Hall (1966) envisagent l'espace en tant que produit culturel spécifique et les distances interpersonnelles comme un contexte susceptible d'influer sur la communication, qui est dans notre cas corporelle. Le contenu du message dépendrait alors de la distance physique qui s'établit entre des personnes prises dans une interaction qui, dans le cas des activités sportives, est motrice. Hall (1966) met ainsi à jour quatre catégories principales de distances interindividuelles en fonction de l'éloignement plus ou moins important qui sépare les individus, et observe par ailleurs que les personnes se positionnent différemment selon que la tâche à accomplir est coopérative (côte à côte) ou compétitive (face à face). En nous référant à la typologie de Hall (1966), nous pouvons considérer que l'espace compris entre les joueurs positionnés côte à côte appartient à la « sphère intime lointaine ». Distants de moins de 50 centimètres, leurs corps peuvent momentanément se toucher au niveau des épaules ou des avant-bras sans que cela ne soit sanctionné (tant qu'un joueur ne considère pas cela comme un acte volontaire de la part de l'adversaire). Dans cette zone d'intimité d'habitude réservée aux relations familiales (parents, enfants, fratrie) ou amoureuses, l'intrusion d'un étranger peut éventuellement engendrer du stress et de la gêne, comme il arrive que certains l'expérimentent dans un ascenseur ou dans les transports en commun aux heures de pointe. Cependant, dans ces contextes de la vie sociale quotidienne, si la proximité peut être perçue comme une agression, les individus apprennent très tôt à réprimer l'expression de leur malaise afin d'entretenir des relations pacifiées avec leurs concitoyens. C'est en partant de ce constat que nous avons imaginé qu'assis côte à côte, les joueurs seraient plus enclins à inhiber leur agressivité réelle en raison du sentiment de gêne éprouvé par la proximité de leur disposition. À l'opposé, la distance qui sépare les joueurs situés face à face, est de l'ordre de la « sphère sociale lointaine ». Espacés de 2 à 4 mètres, les corps ne se touchent jamais

pendant la durée de l'affrontement. Dans cette zone, l'individu est censé se sentir suffisamment en sécurité pour communiquer librement, avec un certain détachement, comme dans les relations professionnelles ou avec des commerçants. D'ailleurs, les compétiteurs interrogés ont exprimé leur préférence quant à cette disposition pour des raisons d'ordre tactique. Mickadi nous explique : *« Je trouve que le mieux c'est de jouer face à face, parce que quand tu joues à côté du mec, en fait pendant que tu joues tu peux faire gaffe à ses réaction sur la manette. [...] Parce que le mec il est à côté de toi, tu l'entends bourrer sa manette, tu sais qu'il va faire un truc. Ça veut dire que, par exemple, si le mec il est au sol et que tu l'entends bourrer sur sa manette, ça veut dire qu'il va se relever avec une wake-up, tu vois, donc ça tu peux anticiper. Mais tu ne peux pas anticiper ce truc-là si tu joues en face du mec. »* Propos confirmés par Whitebl4ck : *« Je dirais [que je préfère jouer] face à face. J'ai tendance à moi-même trop m'imprégner de ce que je vois avec ma vision périphérique de mon adversaire qui est à côté, et c'est comme ça qu'on peut facilement se faire couiller. Donc je préférerais jouer face à face dans l'idéal pour se focaliser sur ce qu'on voit à l'écran. »* L'éloignement des joueurs positionnés dans cette configuration, auquel s'ajoute la perte visuelle de l'adversaire en raison de la présence des écrans entre eux, nous laissait ainsi supposer une hausse des comportements agressifs réels. En effet, finissant par oublier la présence de « l'autre », éloigné et masqué par l'environnement matériel, les joueurs auraient pu être plus enclins à laisser s'exprimer leur agressivité gestémique réelle. Seulement, il n'est rien. La légère hausse observée n'est clairement pas significative ($p = 0,53$) et les moyennes entre nos deux groupes finalement assez proches ($M_{CAC} = 3,89$, $EC_{CAC} = \pm 5,68$ et $M_{FAF} = 4,71$, $EC_{FAF} = \pm 4,59$). Si la communication entre personnes est censée être différente selon la distance interindividuelle, il s'avère que cette dernière n'a pas eu d'effets dans notre protocole. C'est que cette communication se joue autre part, dans un autre lieu, celui de l'espace virtuel.

Dans les pratiques sportives individuelles (en opposition aux sports collectifs), la logique interne de l'activité détermine la « distance de garde » qui sépare deux adversaires

au moment qui précède immédiatement l'acte offensif de l'un d'entre eux (Parlebas, 1999a, p. 101). Réglementée par les codes de jeu, cette distance d'affrontement moteur qui caractérise chaque activité de combat, chaque spécialité d'escrime et chaque sport de raquette en simple (tennis, tennis de table et badminton), est inversement proportionnelle aux contacts corporels autorisés. Cependant, comme le résume la figure 42, et contrairement aux duels sportifs d'individus, le jeu *Mortal Kombat X* permet, malgré une distance réelle entre les deux adversaires pouvant osciller de quasi-nulle (inférieure à un mètre) à plusieurs dizaines de milliers de kilomètres (grâce à Internet), de s'opposer sans le moindre contact corporel. L'affrontement compétitif médié par l'univers vidéoludique correspond donc à supprimer tout risque physique d'interactions réelles. Le pratiquant de sport électronique est donc totalement protégé des actions motrices de l'adversaire qu'il combat dans un espace virtuel par le biais d'une représentation graphique de son corps et dont les contacts ont lieu à l'écran.

SPORTS (DUELS D'INDIVIDUS)				E-SPORT (MKX)	
DUEL SANS ARME		DUEL AVEC ARME	DUEL AVEC PROJECTILE	ARME	DUEL MÉDIÉ PAR UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL
CIBLE HUMAINE : LE CORPS DE L'ADVERSAIRE			CIBLE MATÉRIELLE	CIBLE	CIBLE VIRTUELLE
Partie supérieure ou Tout le corps			Une zone du terrain		Avatar adverse : les pixels d'une interface graphique
Prises « accompagnées » Combat au sol	Coups frappés Pas de combat au sol	Coups portés par une arme	Frappe d'une balle (raquette)	MODALITÉS DE LA CONTRE-COMMUNICATION	Pression des touches (<i>inputs</i>) d'un périphérique de contrôle Interactions pratiques virtuelles
Usage ou non des jambes		Coup de « taille » ou non	Filet démarcatif Terrain inviolable		Terrain virtuel Coups, préhension, armes et projectiles virtuels
CONTACT DIRECT PERMANENT	CONTACT DIRECT INTERMITTENT	CONTACT MÉDIÉ INTERMITTENT	AUCUN CONTACT	CONTACT	AUCUN CONTACT
QUASI-NULLE < 1 m	RÉDUITE 1 à 3 m	MOYENNE 3 à 5 m	GRANDE + 5 m	DISTANCE	DE QUASI-NULLE À TRÈS GRANDE < 1 m à + ∞

Figure 42. Comparaison entre sport et sport électronique en fonction de la nature du duel, des cibles privilégiées, des modalités de la contre-communication, des contacts autorisés et de la distance d'affrontement. Tableau inspiré des travaux de Parlebas (1986, 1999a) sur la distance de garde dans les affrontements singuliers.

Des recherches supplémentaires mériteraient d'être effectuées sur des échantillons plus larges et avec de plus nombreuses modalités. Nous pourrions ainsi envisager que les joueurs s'affrontent à nouveau côte à côte et face à face en réseau local, mais également en ligne dans des pièces différentes, leur permettant ainsi de ne pas ressentir la présence de l'adversaire. De plus, sur Internet, les joueurs étant dans un anonymat relatif (seul leur pseudo les représente), le sentiment de responsabilité lié à leurs actes agressifs serait susceptible de diminuer et donc de les favoriser. Enfin, l'utilisation pour l'expérience d'autres types de jeu (FPS, RTS ou MOBA) serait utile pour vérifier si la nature du jeu vidéo ainsi que la culture de la communauté de pratiquants (usages, valeurs et normes partagées par le groupe) influent sur l'agressivité réelle des joueurs en temps de jeu.

Conclusion

L'objectif de notre étude était de vérifier si la pratique e-sportive était une continuité du processus de pacification générale des mœurs et d'euphémisation progressive de la violence observée dans les activités ludosportives. En analysant les différents types d'agressivité au cours des affrontements e-sportifs, nous avons ainsi cherché à savoir si le jeu vidéo compétitif exacerbe ou inhibe les comportements agressifs des pratiquants. Il s'avère finalement que l'intérêt principal de ce travail réside dans l'originalité de notre approche théorique et de notre outil méthodologique emprunté à l'analyse des jeux sportifs. Si dans la majorité des précédentes recherches menées sur les effets des jeux vidéo violents, les auteurs ont eu recours à des questionnaires et des tests psychologiques projectifs pour mesurer l'agressivité des joueurs, nous avons voulu privilégier comme outil de mesure l'observation des conduites agressives pendant la pratique compétitive du jeu en situation réelle. Un tel instrument a bien évidemment révélé un certain nombre de limites exposées plus haut, mais permet cependant d'offrir de nouvelles perspectives intéressantes pour de futures recherches sur cette thématique.

Au même titre que les pratiques sportives ou les productions littéraires et cinématographiques, les jeux vidéo sont révélateurs des sociétés et de l'époque au sein desquelles ils voient le jour. L'étude de la pratique du sport électronique présente donc un bon indicateur des évolutions sociales et culturelles de notre époque et le succès commercial des jeux vidéo dans lesquels la violence est mise en scène de manière de plus en plus explicite et réaliste questionne évidemment la place des conduites agressives dans notre société.

Bien que la violence physique directement dirigée contre autrui ait été complètement bannie du sport électronique, il est difficile d'affirmer que l'agressivité entre joueurs n'y réside plus. Les résultats de notre étude montrent en effet que l'agressivité

motrice, propice et nécessaire à la réalisation des activités sportives, se déporte avec le sport électronique dans l'univers virtuel du jeu, sans pour autant en éliminer toutes les formes d'agressivité réelle. Il en ressort finalement que les comportements agressifs des joueurs de *Mortal Kombat X* sont à la fois dictés par la logique interne de l'activité vidéoludique, c'est-à-dire la double réglementation des événements e-sportifs, et influés par la logique externe de l'activité, c'est-à-dire la modalité de pratique de la discipline. Il est donc nécessaire de concevoir l'agressivité des joueurs en fonction de la nature même de l'objet vidéoludique mais également de la manière dont ils l'utilisent et le pratiquent. Ainsi l'agressivité virtuelle des avatars contrôlés par les joueurs est fortement liée aux mécanismes intrinsèques du jeu (règlement implicite du jeu), tandis que l'agressivité réelle des joueurs semble bien plus dépendre de la réglementation extrinsèque des compétitions. Bien qu'éliminant tout acte physique violent, le sport électronique concourt donc à façonner et canaliser dans une certaine mesure les conduites agressives des joueurs vers un objectif à la fois réel (remporter le match), et virtuel (« tuer » le personnage adverse). Il convient donc de tenir compte des différentes formes d'agressivité rencontrées afin de déconstruire le plus minutieusement possible le phénomène et tenter d'y apporter les explications les plus complètes.

Engagés dans une pratique rationnelle du jeu vidéo, les e-sportifs semblent faire abstraction du contenu violent représenté à l'écran, pour se focaliser sur les moyens de parvenir à leur but : prendre l'ascendant sur leur adversaire au moyen de leur représentation virtuelle. Le cadre compétitif, dans lequel il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur qui l'emporte au détriment du vaincu, peut cependant avoir un effet néfaste sur les affects des joueurs. Assujettis à l'enjeu de l'affrontement vidéoludique, les joueurs subissent stress et pression qui peuvent les amener à se laisser submerger par leurs émotions, dont l'expression se limite cependant à des comportements tolérés par les règlements. L'opposition en compétition semble donc effectivement encourager la

libération des pulsions affectives, mais tout en la contrôlant par la double codification du sport électronique.

L'avenir du sport électronique et des formes de confrontations vidéoludiques est fortement dépendant des progrès technologiques. L'engagement physique du joueur, s'il n'est aujourd'hui principalement réduit qu'à leurs doigts, mains et avant-bras, devrait certainement évoluer avec l'apparition de nouvelles interfaces de jeu. La modernisation des supports semble aujourd'hui suivre deux directions opposées qui ont cependant pour point commun d'engager la motricité des joueurs de manière plus importante. D'un côté, les casques de réalité virtuelle (Oculus Rift) récemment commercialisés voient l'interface de jeu se greffer littéralement au corps du joueur qui, équipé de la tête aux pieds de capteurs lui permettant de contrôler son avatar, est totalement immergé dans l'univers virtuel. De l'autre, les consoles à détecteur de mouvements éliminent toutes les interfaces et voient le corps du joueur devenir le périphérique de contrôle du personnage virtuel. Dans les deux cas, le joueur est bien plus libre de ses mouvements et déplacements, et ses comportements moteurs réels finissent par être identiques à ceux du personnage qu'il incarne dans le jeu. En s'appuyant sur ces avancées technologiques, les prochaines disciplines e-sportives qui mimeront des sports de combat réels devraient ainsi permettre aux joueurs de réaliser les mêmes actions que le sportif, sans ressentir l'impact des coups de son adversaire. Bien que n'étant toujours qu'un simulacre de l'activité réelle, puisque c'est à son corps défendant que le boxeur développe sa technique et ses stratégies en combat, cette nouvelle forme de confrontation nous permet cependant d'envisager la prochaine étape de la pacification des pratiques sportives de combat. Une scène du film de science-fiction *The Island* réalisé par Michael Bay en 2005 nous en offre d'ailleurs un bref aperçu. Dans un monde dévasté par une terrible contamination, les rares survivants résident dans un gigantesque complexe fermé et aseptisé, les préservant des dangers de l'environnement extérieur. Afin de se divertir et de s'entretenir physiquement sans pour autant prendre le risque de se blesser alors que la population mondiale est particulièrement faible, les résidents ont la possibilité

de combattre entre eux par l'intermédiaire de projections holographiques de leurs corps à taille réelle. Les techniques d'arts martiaux qu'ils exécutent au pied du ring sont alors reproduites à l'identique par leur copie conforme sur le ring. Cependant, lorsque leur représentation reçoit coups de poings et de pieds de l'hologramme adverse, les dégâts subis (comme perdre quelques dents) ne se répercutent pas sur le joueur réel. Le message du réalisateur est clair : dans un environnement confiné et protégé, la pratique des « combats virtuels » permet aux survivants de décharger leur trop plein d'énergie et leurs pulsions agressives tout en éliminant les risques corporels. Si l'effet cathartique présenté dans le film peut être soumis à discussion, il n'en reste pas moins que cette scène de combat nous paraît prémonitoire. Les consoles à détection de mouvement, bien que nécessitant encore d'être améliorées, permettent déjà au joueur d'effectuer des gestes à l'aide de tout son corps. Et si le personnage contrôlé par le joueur l'est pour l'instant dans l'univers virtuel, il n'est pas impossible que d'ici quelques années, la projection holographique devienne une réalité, et investisse à la fois le domaine sportif et vidéoludique.

PARTIE 3

LA SOCIABILITÉ E-SPORTIVE COMME RAISON DE LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO COMPÉTITIF

Introduction

La dernière partie de notre travail a pour objectif de comprendre les raisons qui encouragent les joueurs à s'engager dans la pratique du jeu vidéo compétitif. Cette réflexion qui s'est peu à peu développée au cours des deux dernières années de notre recherche, est issue d'un constat personnel. Suite à nos longues observations sur le terrain et à nos nombreuses conversations informelles avec les joueurs, nous avons pris conscience d'un élément que nous n'avions pas anticipé au début de notre étude, à savoir l'importance des relations sociales entre pratiquants de sport électronique. C'est pourquoi, après avoir brièvement rappelé les idées reçues concernant les effets potentiels de l'utilisation de nouveaux outils de communication et d'information sur les liens sociaux des utilisateurs, nous nous proposons de revenir dans un premier temps sur un terme fréquemment utilisé par les joueurs pour définir leur groupe d'appartenance, celui de « communauté ». Puis, au regard de ces premières observations, nous effectuerons dans un second temps, un cadrage théorique autour du concept de « sociabilité » et définirons la forme qu'il prend dans le cas du sport électronique, avant de présenter les nombreuses recherches antérieures qui ont révélé les autres raisons susceptibles de fidéliser les joueurs à leur pratique. Enfin, nous décrirons notre méthodologie axée sur un questionnaire diffusé lors de quatre rassemblements e-sportifs et analyserons les résultats obtenus.

Si, comme nous l'avons précédemment vu, le contenu violent des jeux vidéo inquiète les parents, politiques et médias quant à ses répercussions sur les comportements agressifs potentiels des joueurs, l'attrait grandissant de ces derniers pour les compétitions vidéoludiques soulève également des craintes récurrentes concernant les risques de la virtualisation de l'affrontement sur les liens sociaux. Ainsi, le 9 octobre 2014, dans une émission radiophonique quotidienne sur France Inter animée par le journaliste Nagui, la nageuse Laure Manaudou émettait de vives critiques concernant les joueurs engagés dans la pratique compétitive, alors même qu'une chronique consacrée au sport électronique était

en train d'être diffusée. « *Pour moi, c'est s'abrutir devant un ordinateur, alors qu'il y a autre chose à côté, des gens à qui parler* » avait-elle dit, avant d'ajouter « *les geeks préfèrent pas faire une partie de basket pour transpirer vraiment plutôt que de se mettre devant la télé ?* »¹¹⁸. Des propos qui en rappelaient d'autres prononcés quelques semaines auparavant par Antoine de Caunes pendant son émission sur Canal Plus du 29 août de la même année, au sujet de l'engouement suscité par le sport électronique auprès de ses spectateurs : « *Il y a donc des gens qui regardent d'autres gens en train de jouer... Faut vraiment avoir rien d'autre à foutre de sa vie. [...] C'est une désolation totale !* »¹¹⁹. En s'attaquant à l'audience du sport électronique, l'animateur désapprouvait ainsi indirectement les millions de joueurs amateurs à travers le monde qui composent ces spectateurs.

Ces deux exemples, au-delà de leur médiatisation en raison des personnalités qui se sont exprimées, soulignent une idée reçue tenace qui n'est pas spécifiquement liée au sport électronique, mais aux nouvelles technologies de l'information et de la communication en général, et dont le titre de l'ouvrage de Breton (2000) est symptomatique : *Le culte de l'Internet, une menace pour le lien social ?* (Breton, 2000). Transposé au monde vidéoludique, Nachez & Schmoll (2003) expliquent que l'attirance des plus jeunes pour les univers virtuels et artificiels des jeux vidéo connectés à Internet, provoque des inquiétudes chez les parents et les éducateurs concernant les risques d'isolement et de désocialisation liés à l'absence de la rencontre physique avec l'autre dans le monde réel. La figure de « l'Otaku » (« muré » en japonais), pratiquant excessif de jeux vidéo, qui s'isole volontairement pour se consacrer entièrement à sa passion, passant des heures devant son écran sans sortir de chez lui au lieu d'aller à la rencontre de son entourage familial ou amical, contribue fortement à répandre l'idée d'un joueur qui serait inadapté socialement.

¹¹⁸ Le Monde.fr. (9 octobre 2014). *Pluie d'éloges pour la journaliste qui a défendu le jeu vidéo face à Nagui et Manaudou*. Disponible à l'adresse http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/10/09/pluie-d-eloges-pour-la-journaliste-qui-a-defendu-le-jeu-video-face-a-nagui-et-manaudou_4503886_4408996.html.

¹¹⁹ William Audureau. (1^{er} septembre 2014). *Antoine de Caunes s'excuse d'avoir « froissé » les joueurs de jeu vidéo*. Disponible à l'adresse http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/01/antoine-de-caunes-s-excuse-d-avoir-froisse-les-joueurs-de-jeu-video_4479800_4408996.html.

Chapitre 1 : Cadre théorique

1. La notion de communauté chez les joueurs

Pour autant, notre expérience de deux ans sur notre terrain d'étude au contact de nombreux joueurs compétitifs, a fait émerger en nous des doutes concernant cette vision pessimiste. Tout d'abord, du fait de la nature même du jeu vidéo compétitif, les individus sont amenés à être connectés avec d'autres pratiquants et à les rencontrer dans l'espace virtuel du jeu. Ensuite, avec l'essor du sport électronique, les joueurs se sont progressivement regroupés de manière collective en « clans », « guildes », « teams » et autres communautés. C'est d'ailleurs l'utilisation régulière de ce dernier terme par les joueurs eux-mêmes qui a éveillé notre intérêt pour cette question. Souvent employé de manière abrégée, la « commu' » peut alors, lorsqu'ils l'évoquent, tout autant désigner les joueurs de jeu vidéo en général, les e-sportifs, les pratiquants de *VS Fighting*, les amateurs de titres développés par Nether Realm Studio (dont fait partie *Mortal Kombat*), ou le plus souvent, celle des joueurs de *Mortal Kombat*. Lors de nos différents entretiens et nombreuses conversations informelles avec les joueurs, nos interlocuteurs ont régulièrement mentionné les regroupements de joueurs sous cette appellation. Ainsi, RZA évoque les « *gens des autres commu' qui n'ont pas trop réussi à s'adapter au jeu [Mortal Kombat]* », ou le fait qu'il est nécessaire que « *la communauté française grandisse quoi, la NRS, faut qu'elle continue à grandir* », ou lorsqu'il parle d'un périphérique de contrôle « *assez utilisé aux États-Unis dans la commu' NRS* ». Mickadi utilise quant à lui le terme lorsqu'il évoque sa place au sein des joueurs de *Mortal Kombat* : « *dans la communauté, je suis là en tant que joueur hardcore* », et lorsqu'il distingue les façons qu'ont les joueurs de se comporter selon le jeu qu'ils pratiquent : « *À l'inverse, si tu fais ça dans d'autres communautés, par exemple dans la communauté Street Fighter qui est beaucoup plus grande, tu vas toujours trouver des gens, mais je pense que ce ne sera pas le même rapport* ». Les propos tenus par Shyndoa font écho à ceux de RZA lorsqu'il affirme que les meilleurs

joueurs participent à « *agrandir la communauté, [...] la faire progresser* », tout en précisant que selon lui, seule « *la communauté NRS de France [...] est ouverte à plusieurs jeux, en fait* ». Whitebl4ck évoque de son côté la « *communauté très soudée* » des joueurs de *Smash Bros*. Enfin, HAZU mentionne « *les écosystèmes Versus Fighting en France [dont] la taille des communautés* » peut varier selon le jeu.

Si traditionnellement, la communauté désigne dans son acception la plus large, un groupement d'individus qui partagent un bien commun matériel (un bien immobilier par exemple) ou immatériel (une langue, une religion, une histoire, des valeurs ou des normes), l'apparition des nouvelles technologies de communication en réseau a contribué à redéfinir le fait communautaire (Schmoll, 2014). Rheingold (1993) est le premier à étudier et décrire les communautés de joueurs réunis autour d'une œuvre vidéoludique. Ces « communautés virtuelles » (Rheingold, 1993 ; Schmoll, 2007 ; Schmoll et al., 2011) permettent aux joueurs de choisir leur groupe d'appartenance en fonction de leurs préférences, et d'interagir dans des espaces dédiés via Internet. Les plateformes de diffusion (telles que twitch.com), les différents réseaux sociaux (Facebook et Twitter majoritairement) et les forums consacrés à la transmission d'informations et à la communication entre joueurs (comme finish-him.com ou backdash.fr par exemple), ainsi que l'espace de jeu en lui-même, constituent dès lors le territoire virtuel de ces communautés. C'est d'ailleurs ce qu'exprime RZA lorsqu'il nous dit : « *Ça m'arrive de jouer une heure, une heure et demie, après je suis au micro avec Shyndoa, Neg' B, Diego. C'est comme ça que dans la commu', on s'entretient, on est souvent ensemble, tous les jours on se parle sur le micro de la Play [console Playstation]* ». Le jeu constitue pour lui un moyen de rester régulièrement connecté aux autres membres de la communauté avec qui il s'entend bien. Quant à Whitebl4ck, il souligne qu'aujourd'hui, « *avec les réseaux sociaux, les sites communautaires, les sites spécialisés sur les jeux de combat, on trouve beaucoup de solutions et c'est au joueur de savoir ensuite dissocier lesquelles sont les meilleures* ». Les échanges sur les forums concernent alors tout autant des informations sur la diégèse des personnages, sur le *gameplay* du jeu, sur les compétitions à

venir, ou sur les comptes-rendus et résultats des tournois. Les différentes communautés de joueurs s'organisent alors autour d'un « noyau de membres qui [finissent] par tisser entre eux des liens affectifs et par créer un sentiment d'appartenance autour de représentations communes, qui justifient leur désignation par ce terme de communauté » (Schmoll, 2014, p. 72).

Cependant, avec le sport électronique et ses nombreux tournois *offline*, les relations que les joueurs entretiennent les uns avec les autres ne se cantonnent plus seulement à l'espace virtuel du jeu et des moyens de communication sur Internet, mais se diffusent également à l'occasion de rencontres dans le monde réel (ou *irl* pour « *in real life* »). Les communautés de *VS Fighting* peuvent ainsi tout d'abord se réunir de manière plus ou moins formelle chez l'un de leurs membres (la *Offline Finish Him* d'avril 2015 par exemple) ou lors de rassemblements extérieurs organisés par l'un d'entre eux (les *Kayane Sessions* notamment), à l'occasion d'après-midi ou de week-ends consacrés à l'entraînement dans un esprit de camaraderie. Les joueurs s'opposent lors de matchs contre différents adversaires, s'entraident pour progresser, apprennent à se connaître, découvrent qui se cache derrière tel ou tel pseudo, et nouent des relations parfois durables au fur et à mesure de ces rencontres. De plus, de nombreuses compétitions réunissent de quelques dizaines à plusieurs milliers de participants sur le même site, et sont autant d'occasions pour les joueurs de se confronter les uns aux autres en vue de déterminer qui est le meilleur, mais également de profiter des moments de pause entre les matchs pour échanger, sympathiser et partager du temps avec d'autres personnes animées par la même passion, quelle que soit leur nationalité. Lors de la *Winter RoF* par exemple, qui s'est déroulée le dernier week-end de janvier 2016, cinq joueurs hollandais de *Mortal Kombat X* (appartenant à l'équipe AT Gaming) se sont ainsi déplacés jusqu'à Paris pour concourir après avoir sympathisé avec RZA sur Internet. Ce dernier s'est d'ailleurs rendu le week-end suivant à Rotterdam (à l'occasion du tournoi AFK organisé par l'équipe AT Gaming) avec trois autres membres de son clan, les YUZU (dont Shyndoa), et un de la communauté

Finish Him (Mickadi). Pour participer à ces tournois qui se déroulent à travers toute la France et en Europe, les joueurs organisent généralement des convoiturages dont le trajet est à nouveau l'occasion de consolider les liens créés en amont.

Les différentes communautés se construisent alors au travers des discours formels et informels sur leurs pratiques et leurs valeurs, qui définissent l'appartenance du joueur à un groupe spécifique. Chacun a le sentiment de choisir sa communauté par affinité, en fonction de ce qu'il recherche. C'est ce qu'explique Mickadi : « *Moi, en allant sur Finish Him, ce que j'attendais, c'est d'avoir un bon forum, et des gens avec qui je peux discuter du gameplay et avec qui je peux jouer* » avant de décider de « *partir parce que globalement la politique du forum ne me convenait plus* ». Mêmes propos pour Shyndoa, qui a décidé d'intégrer le clan YUZU parce qu'ils « *ont la vision que moi j'avais à l'époque d'Injustice [jeu de combat développé par NRS], rien que pour le délire, [...] organiser des tournois sans compter sur des structures ou quoi que ce soit, juste pour le délire qu'ils ont qui m'a vraiment plu* ». Selon lui, le désir de compétition est clairement ce qui définit l'identité du clan : « *on veut de la compétition, on veut des tournois, on veut progresser. Donc qui dit progresser dit donner des informations, chose qu'on ne peut pas voir sur Finish Him, en fait* ». Certains groupes privilégient ainsi l'aspect compétitif et la transmission de connaissances pour se perfectionner, tandis que d'autres préfèrent insister sur le plaisir et l'amusement. De ces normes et représentations communautaires vont dépendre des conduites associées à ne pas transgresser. Nous avons évoqué certaines d'entre elles dans la partie précédente de notre travail sur l'agressivité. En effet, lors des périodes d'entraînements, nous avons remarqué que les joueurs, malgré l'absence de règlement externe, ne font pas plus preuve de comportements illicites ou tolérés que lors des compétitions. Les tentatives de triche, les insultes ou les possibilités de gêner l'adversaire assis à côté n'appartiennent définitivement pas à « l'étiquette » ou au code de « bonne conduite » du joueur de *Mortal Kombat*. De la même manière, il n'est pas rare d'observer les joueurs se serrer la main à la fin de chaque

confrontation amicale, propageant ainsi des valeurs comme le *fair-play* et le respect de l'adversaire.

Nous observons finalement que les communautés virtuelles de joueurs compétitifs ne se limitent pas seulement à l'univers simulationnel du jeu, mais qu'elles s'établissent également fortement dans le monde réel par le biais des rassemblements compétitifs. Caractérisant les normes, les usages, les représentations, les comportements ou même le matériel de pratique des joueurs qui en font partie, elles sont malgré tout continuellement mouvantes car fortement interdépendantes du jeu vidéo qui leur sert de support. Elles peuvent ainsi parfois participer au succès d'un jeu, comme ce fût le cas pour *Super Smash Bros Melee*, lorsque l'EVO 2013 était à la recherche d'un huitième titre à ajouter à la liste de ses tournois. À cette occasion, les organisateurs avaient instauré une campagne de dons contre le cancer du sein qui permettait de voter parmi une liste de 17 choix possibles de jeux. La communauté mondiale de *Super Smash Bros Melee* s'était alors mobilisée pour offrir près de 95 000 dollars à la recherche et voir son jeu faire partie l'événement mondial. Mais les communautés peuvent également disparaître ou voir ses membres se répartir dans d'autres communautés lorsque le jeu cesse d'être pratiqué en compétition. De nombreux titres compétitifs, souvent devenus obsolètes et remplacés par de nouvelles itérations, ont ainsi vu leurs événements compétitifs se raréfier au point que leurs communautés ont fini par les délaissé.

Enfin, les liens entre les différents membres de la communauté et le sentiment d'appartenance au groupe sont variables selon les individus. Certains joueurs sont historiquement associés à leur communauté et partagent une histoire commune avec d'autres membres (les fondateurs de Finish Him par exemple et les joueurs les plus actifs sur le forum et les plus présents aux événements *online* et *offline*), d'autres se connaissent pour s'être déjà croisés en ligne sur le jeu ou sur le forum ou lors de tournois sans pour autant se sentir particulièrement liés, tandis que les derniers ne sont que de passage

(s'inscrivant sur le forum puis disparaissant quelques temps plus tard) et ne nouent aucun contact avec les autres membres.

Par ses caractéristiques intrinsèques et les usages qu'en ont les pratiquants, le jeu vidéo compétitif peut alors être entendu comme un outil numérique construisant une nouvelle forme de sociabilité entre joueurs.

2. Vers une sociabilité e-sportive

Historiquement, le concept de sociabilité trouve sa première formulation à travers la pensée et les écrits de Simmel (1981), sous le terme de *Geselligkeit*. Dans un chapitre intitulé «La sociabilité, exemple de sociologie pure ou formale» issu du discours d'ouverture du colloque de Société Allemande à Francfort de 1910, la sociabilité désigne pour l'auteur les formes d'actions réciproques entre les individus, et pourrait être traduite mot à mot comme «le fait d'être avec d'autres personnes agréablement» (Simmel, 1981). Le terme est alors entendu non pas comme un mode de socialisation, mais comme la forme la plus «pure» et la plus élémentaire de la réalité sociale, au sens d'épuré de toute finalité utilitaire. Elle se développe pour elle-même et pour elle seule. Rappelons que pour Simmel, la socialisation «est la forme qui se réalise selon d'innombrables manières différentes, grâce auxquelles les individus, [...] en vertu d'intérêts, se soudent en une unité au sein de laquelle ces intérêts se réalisent» (Simmel, 1981, p. 125).

La sociabilité constitue donc un lien de réciprocité libéré de toute contrainte, dans lequel les actions des individus sont une forme de «jeu» pur et transparent. À ce titre, elle peut être considérée comme la forme ludique de la socialisation. Ainsi en est-il de la coquetterie envisagée comme jeu de séduction. Elle n'est sociabilité que dans la mesure où rien d'autre n'est recherché que le jeu formel en lui-même, en dehors de la réalité du désir de séduire.

Cette théorisation restrictive de la sociabilité par Simmel s'articule cependant difficilement avec les pratiques concrètes des relations interindividuelles de la vie courante. Comme le rapportent Glinoyer & Laisney (2016), Simmel lui-même en avait conscience et remarque « qu'un groupe qui serait tout simplement centripète et harmonieux, une pure et simple réunion, n'a non seulement pas d'existence empirique, mais encore il ne présenterait pas de véritable processus de vie » (Simmel, 2003, p.21-22).

Les perspectives ouvertes par Simmel ont longtemps été ignorées par la sociologie française, marquée d'une tradition holiste de l'école durkheimienne (Rivière, 2004), et dont le postulat sur lequel repose la spécificité de la réalité sociale s'oppose radicalement à la pensée simmélienne. Préférant porter son attention sur la société en tant que système à travers l'étude des classes sociales, et non comme Simmel sur l'étude du fonctionnement de groupes restreints d'individus, il a fallu attendre le début des années 1970 pour que les premières analyses sociologiques françaises placent au cœur de leur réflexion l'étude de la sociabilité. C'est au travers de la sociologie du loisir (Dumazedier, 1962), qui constitue le domaine d'analyse traditionnel de la vie sociale hors travail, que de nouveaux travaux vont redéfinir le concept de sociabilité.

Deux auteurs vont alors construire la notion de sociabilité sur l'opposition privé/professionnel, l'associant aux nombreux lieux de rencontres non contraints professionnellement. Tout d'abord Paradeise (1975), en s'intéressant à la pratique associative, propose de définir la « sociabilité privée » comme l'ensemble des activités dont l'exercice suppose la libre élection des partenaires (Paradeise citée par Rivière, 2004, p. 220). Le concept, ici entendu comme une pratique culturelle de loisir relationnel, laisse apercevoir les premiers rapprochements vers une sociologie des relations de tradition anglo-saxonne. Ensuite Agulhon (1977), par l'étude des « cercles » bourgeois, des « salons » aristocratiques et des « cafés » populaires de la vie parisienne de la première moitié du XIX^e siècle, met en évidence un spectre sociabilitaire diffus, large, complexe et nuancé (Glinoyer & Laisney, 2016).

Ce n'est cependant qu'à partir des années 1980, dans le cadre des réflexions sur les loisirs et sur les pratiques sociales, que de nouvelles monographies de localités et analyses statistiques voient le jour, autour des notions de « réseau de sociabilité » et de « sociabilité de réseaux », puis à partir des années 1990 autour des concepts de « relation interpersonnelle », de « réseau personnel » et de « réseau social », termes dans lesquels la dimension relationnelle renvoie à la conception interactionniste de Simmel. Glinoyer & Laisney (2016) citent ainsi pêle-mêle différentes études menées sur les monastères médiévaux, les universités, les cabarets, les académies, les cabinets d'imprimeur, de libraire ou d'éditeurs, les sociétés secrètes, les restaurants, ou les comités de rédaction de journaux et de revues. La plupart de ces recherches ne définissent pas précisément la sociabilité (Rivière, 2004), mais la désigne plutôt implicitement comme « l'ensemble des relations qu'un individu ou un groupe entretient avec d'autres, compte tenu de la forme que prennent ces relations » (Forsé, 1991).

L'analyse faite par ces auteurs des modes de vie individuels et collectifs des groupes sociaux étudiés a permis de mettre à jour différents critères de la notion de sociabilité. Il est ainsi possible de distinguer le « lieu » de la rencontre (intérieur ou extérieur, public, semi-public ou privé, sédentaire ou itinérant), puis la « nature du groupe » (adhésion formelle ou admission libre, cooptation ou élection, hiérarchisée ou égalitaire, homogène socialement, professionnellement et sexuellement ou non), ensuite « l'organisation » des réunions (fréquentes ou rares, régulières ou irrégulières, réglementée ou non, orientée autour d'une ou plusieurs activités), et enfin la « fonction » de la forme de sociabilité (raison sociale, mouvement littéraire, artistique ou sportif par exemple).

Selon Glinoyer & Laisney (2016), à cette pluralité de critères doit correspondre une distinction entre les « formes de sociabilité » (en tant que caractéristiques relativement fixes d'une dénomination communément admise : le cabaret, le café, ou le club de football), auxquelles sont associées plusieurs « formes sociabilitaires » (le Chat noir pour le cabaret, la Brasserie des Martyrs pour le café, le Paris-Saint-Germain pour le club de football), et les

« lieux de sociabilité » qui qualifient l'organisation spatiale et géographique du site occupé par une forme de sociabilité ou une formation sociabilitaire.

À la fin des années 1990, l'émergence d'Internet et de l'ère du numérique ont orienté nos sociétés vers la mise en place de nouvelles formes de sociabilités aux moyens d'outils technologiques de communication et d'information inédits, faisant évoluer les individus dans des réseaux sociaux virtuels où la présence physique des autres n'existe pas. C'est ainsi qu'à partir des années 2000, avec l'essor des jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs (MMOG pour *Massively Multiplayer Online Games*) comme *World of Warcraft* ou *Everquest*, de nombreuses recherches ont été menées à la fois sur la sociabilité des jeux en ligne (Nachez & Schmoll, 2003 ; Boutet, 2003 ; Craipeau & Legout, 2003 ; Auray, 2003 ; Boutet, 2012), les communautés de joueurs (Pearce, 2009 ; Berry, 2009), ou les interactions sociales entre pratiquants (Zabban, 2009 ; Coavoux, 2011 ; Boutet et al., 2014). De manière schématique, pour ces auteurs, les jeux en ligne mélangent et superposent deux types de regroupements : les lieux sociaux dans lesquels se réalisent la pratique (salles de jeux et cybercafés), et les rassemblements en ligne en « guildes » et « clans » (dans le jeu et hors du jeu). Les sociabilités virtuelles qui se créent dans le jeu sur Internet trouvent alors leur prolongement dans des rassemblements physiques entre joueurs qui fréquentent les mêmes salles de jeux en réseaux, lieux dans lesquels ils peuvent échanger sur leur pratique.

De la même manière que l'on évoque familièrement la sociabilité juvénile, la sociabilité religieuse, la sociabilité familiale, la sociabilité du voyage, la sociabilité sportive, ou la sociabilité vidéoludique (Boutet, 2012), nous proposons d'introduire la notion de sociabilité e-sportive.

Nous entendons par sociabilité e-sportive l'ensemble des interactions sociales réciproques liées au jeu vidéo compétitif et les formes que prennent ces interactions. Les lieux de cette sociabilité peuvent être en ligne à travers, d'une part l'espace d'affrontement

virtuel proprement dit du jeu et, d'autre part, les différents outils d'information et de communication sur Internet (plateformes de diffusions, réseaux sociaux, sites spécialisés, forums communautaires). Et ils peuvent être hors ligne, dans le monde réel, lors de rassemblements compétitifs (tournois et championnats) ou informels (dans des lieux publics comme les salles de jeux et d'arcades ou privés comme chez soi ou dans un espace réservé pour l'événement).

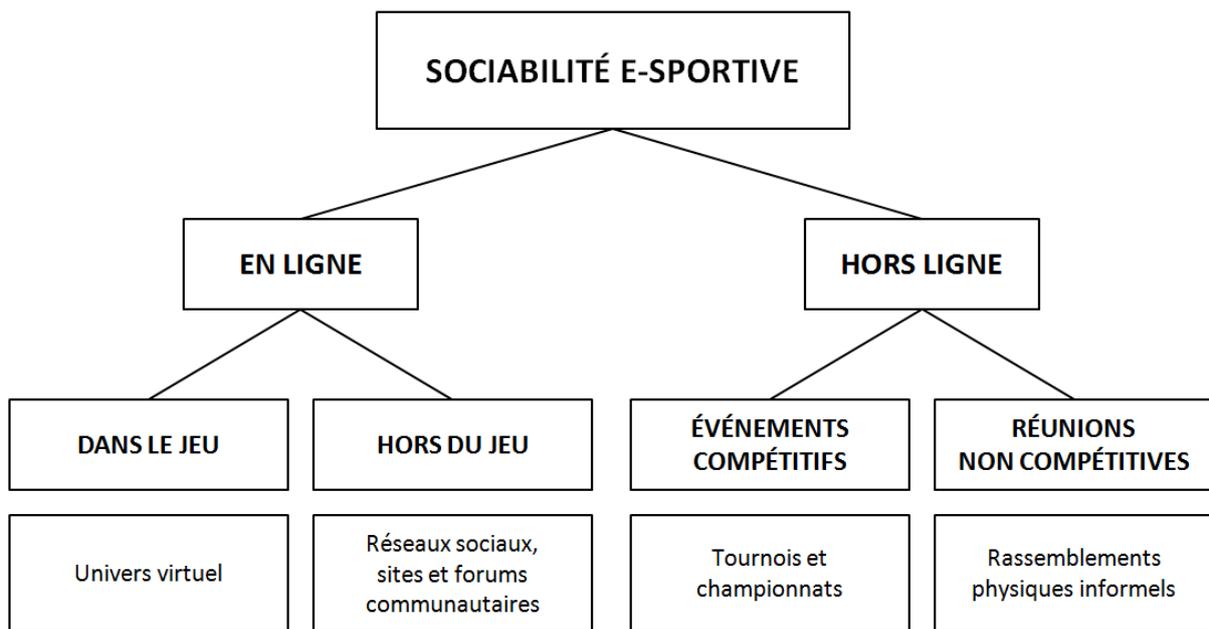


Figure 43. La sociabilité e-sportive et les lieux de sociabilité associés. Les lieux de la sociabilité e-sportive peuvent être en ligne à l'intérieur du jeu ou hors du jeu, et hors ligne lors d'événements compétitifs ou lors de rassemblements informels.

L'étude des communautés de joueurs sous l'angle des formes de sociabilité permet finalement d'appréhender les relations concrètes qu'ils entretiennent d'une part dans le jeu et en dehors du jeu, et d'autre part en ligne sur Internet et hors ligne dans la vie réelle. La sociabilité e-sportive peut se traduire sous la forme de relations sociales d'opposition et de coopération lors des affrontements virtuels, ou de communications, d'échanges et de partages, lors de discussions sur les réseaux sociaux ou lors des rassemblements physiques, qu'ils soient compétitifs ou non. Elle permet ainsi aux joueurs de rechercher la compagnie

de leurs semblables par affinités et d'entretenir des relations humaines dans des espaces à la fois virtuels et réels.

Nous l'avons vu dans la première partie de notre travail, le sport électronique connaît depuis la toute fin des années 2000 un essor sans précédents dans l'histoire de son développement. Passant d'un peu plus de 800 tournois organisés en 2010 à près de 4 700 en 2015, le nombre de joueurs répertoriés dans le monde ayant remporté des gains financiers a parallèlement plus que quadruplé, passant d'environ 2 800 à 12 800 au cours de cette période. S'il est impossible d'obtenir des chiffres précis pour la France, l'engouement suscité par les événements et rassemblements sur lesquels nous nous sommes rendus (*Stunfest*, *Gamers Assembly*, ou *DreamHack* notamment) ne laisse pas de place au doute : les joueurs amateurs sont également de plus en plus nombreux à pratiquer le jeu vidéo compétitif.

C'est en partant de ce constat que nous avons décidé d'explorer dans cette dernière partie les raisons de l'attrait des joueurs pour le jeu vidéo compétitif. En effet, si le sport électronique semble être le support d'une forme de sociabilité spécifique pour ses pratiquants, il n'est cependant pas certain que cette dernière soit à l'origine de l'engagement des joueurs dans la pratique du jeu vidéo compétitif. Cette sociabilité e-sportive est-elle recherchée par les joueurs ? N'y a-t-il pas d'autres facteurs susceptibles d'attirer les pratiquants de jeu vidéo compétitif ? Quels sont-ils ? Telles sont les questions auxquelles nous avons cherché à répondre.

3. Pour quelles raisons pratiquer le jeu vidéo compétitif ?

En nous plongeant dans la littérature existante, nous nous sommes confrontés à deux obstacles. Le premier concerne le fait qu'à notre connaissance, aucune étude à ce jour ne s'est penchée sur ce sujet et n'a cherché à déterminer les raisons pour lesquelles les e-sportifs pratiquent le jeu vidéo compétitif. Il existe de nombreuses recherches menées sur

l'attrait du jeu vidéo en général, voire des jeux vidéo de simulations sportives, mais aucune d'entre elles n'a abordé la question auprès de joueurs compétitifs. De ce premier constat a découlé notre second obstacle. En effet, si ce n'est Cragg et al. (2007) et Whitbourne et al. (2013), la grande majorité des études menées sur l'attrait des joueurs pour le jeu vidéo est monopolisée par le champ de la psychologie à travers la notion de « motivation » (Vorderer et al., 2003 ; Yee, 2006 ; Klimmt & Hartmann, 2006 ; Kim & Ross, 2006 ; Paw et al., 2008 ; Olson, 2010 ; Przybylski et al., 2010 ; Lee & Schoenstedt, 2011 ; Ferguson & Olson, 2013 ; Osmanovic & Pecchioni, 2016). Or le concept de motivation (Deci & Ryan, 2000) nécessiterait à ce stade de notre travail un trop grand détour théorique pour aborder notre interrogation, alors que notre domaine scientifique de recherche n'est pas celui de la psychologie. Nous décidons donc de circonscrire notre étude aux « raisons » de la pratique, entendues comme les « appétences » ou les « préférences », voire le « goût » (Bourdieu, 1979) pour le jeu vidéo compétitif.

De ces différentes études nous avons cependant tiré de nombreuses pistes de réflexions précieuses pour nous aider à construire notre propre recherche. En effet, il semble que de nombreux facteurs soient susceptibles d'expliquer l'attrait des joueurs pour le jeu vidéo, et il est possible de les regrouper sous différentes thématiques. La plupart de ces catégories sont issues des travaux de Olson (2010).

Il y a premièrement les motifs sociaux. Comme nous l'avons vu, le jeu vidéo, notamment en ligne, est l'occasion de rencontrer d'autres joueurs et de prolonger les relations en dehors du jeu. Il peut être un bon prétexte pour passer du temps avec d'autres personnes ou pour démarrer une conversation avec des inconnus. L'expérience de jeu partagée peut alors mener certains joueurs à lier entre eux une amitié durable (Yee, 2006 ; Przybylski et al., 2010). L'attrait pour la compétition (« *joy of competition* ») et l'opposition plus généralement, peuvent également être un facteur important (Vorderer et al., 2003 ; Lee & Schoenstedt, 2011 ; Whitbourne et al., 2013) qui, selon Greenberg et al. (2008) augmenterait avec l'âge, et selon Cragg et al. (2007) serait plus important chez la gente

masculine. Selon certains auteurs (Pellegrini, 2003), la compétition dans les jeux vidéo serait comparable aux jeux de bagarre par lesquels certains enfants, et plus particulièrement les garçons, assoient leur statut dans un groupe et prennent conscience de leur force. Le jeu vidéo permet également de s'affronter entre différentes générations. Les enfants et adolescents peuvent ainsi battre des adversaires qui ont l'âge de leurs parents. Être le premier ou le meilleur peut également attirer l'admiration ou le respect des autres joueurs et ainsi favoriser l'intégration dans un groupe (Funk et al., 2006). Groupe au sein duquel il est nécessaire d'échanger des informations, de partager des connaissances et de collaborer à l'intérieur et à l'extérieur du jeu (Bers, 2010). Les joueurs apprennent mutuellement les uns des autres, ce qui les fait constamment passer du statut d'apprenant à celui d'enseignant et inversement (Stevens et al., 2008). Les joueurs peuvent alors faire preuve de leadership en raison des responsabilités et du rôle qui leur sont assignés dans le jeu. Enfin, le jeu vidéo peut permettre de jouer en famille ou en couple, que ce soit de manière coopérative et/ou compétitive.

Il existe deuxièmement des motifs émotionnels. Le jeu vidéo peut tout d'abord permettre au pratiquant de réguler ses émotions, plus fortement chez les garçons que chez les filles (Olson, 2010), et de décompresser en évacuant le stress ou la colère. Olson et al. (2007) ont d'ailleurs observé que les enfants qui jouent aux jeux destinés aux adultes classés M (pour *Mature*), sont ceux qui utilisent le plus le jeu vidéo comme moyen de soulager des tensions émotionnelles. Les jeux vidéo peuvent également produire des émotions positives chez le pratiquant. Ainsi certains joueurs l'utilisent pour passer le temps, se vider la tête, penser à autre chose ou ne pas s'ennuyer lors de courtes périodes (transports, toilettes, files d'attente). Le jeu exalte alors des sensations de plaisir et de joie, peut mettre de bonne humeur, amène des pensées positives, qui peuvent faire rire et sourire les joueurs. Le jeu peut parfois solliciter l'enthousiasme du pratiquant en lui procurant de l'adrénaline en raison d'un rythme effréné et soutenu, et une profusion d'éléments à l'écran. Les joueurs peuvent également expérimenter une liberté de mouvements et d'actions dans un

environnement virtuel très permissif ou au contraire apprécier la soumission à un environnement très contrôlé aux règles strictes. Enfin le jeu peut inspirer la peur en raison d'un contenu terrifiant, provoquer la surprise en proposant des événements auxquels le joueur ne s'attend pas, ou encore permettre de se relaxer quand il s'agit d'un jeu contemplatif.

Troisièmement, il existe des motifs d'accomplissements (« *achievements* ») intellectuels, physiques, sociaux ou artistiques (« *expressive motivations* »). Tout d'abord, le jeu vidéo requiert de la maîtrise et de l'expertise (Lee & Schoenstedt, 2011). Nous l'avons vu dans la première partie, il nécessite de développer et de perfectionner des compétences diverses, allant des réflexes à la réflexion, en passant par la dextérité, l'orientation dans l'espace, l'anticipation ou la planification, afin de répondre à un défi (« *challenge* »). Un bon jeu est un jeu raisonnablement difficile. Trop simple, il perd de son intérêt, et trop complexe il devient rédhibitoire. Il doit donc poser des problèmes que le joueur peut comprendre et qu'il aura plaisir à résoudre, afin d'être valorisé dans sa progression dans les différents niveaux (Yee, 2009). Les compétences développées peuvent alors être un moyen d'obtenir de l'attention de la part des autres joueurs et d'être réputé et reconnu pour ses capacités. Le jeu vidéo peut également être un lieu d'expression artistique et de créativité, comme avec les jeux orientés *sandbox* (bac à sable), dans lesquels les possibilités sont infinies. Le joueur peut alors laisser libre cours à son imagination pour modifier le contenu vidéoludique et définir ses propres objectifs. Il peut également apprendre à contourner ou détourner certaines règles comme dans la pratique du TAS (pour *Tool Assisted Speedrun*), qui consiste à exploiter des *bugs* de programmation à l'aide d'émulateurs permettant l'enregistrement image par image de n'importe quel passage du jeu, et donc de s'affranchir des limites humaines en termes de réflexes. Le jeu vidéo permet enfin l'expérimentation de multiples identités. Certains offrent ainsi la possibilité de personnaliser l'avatar afin que le joueur puisse le modeler à son image ou au contraire le représenter d'une manière qui permet de redéfinir son rapport à la masculinité ou à la féminité. Il est également possible

de s'essayer à des rôles transgressifs (le méchant, le bandit, ou l'autre sexe) sans que cela n'ait de conséquences (Kafai et al., 2009). Dans les univers virtuels, le joueur peut également expérimenter le fait d'être une entité toute puissante. Si dans le monde réel, cette puissance est habituellement détenue par les adultes, avec le jeu vidéo, les enfants peuvent goûter au plaisir des responsabilités que procure le fait de pouvoir contrôler et soumettre l'environnement à sa volonté. Enfin, le jeu vidéo offre la possibilité de faire des choses qui sont impossibles à faire dans la réalité, et ainsi de s'évader et de satisfaire des désirs personnels (piloter un avion, sauter en parachute ou contrôler une armée par exemple).

Et quatrième, l'attrance des joueurs pour un jeu vidéo peut s'expliquer par des motifs sensoriels. Les *exergames* permettent ainsi de bouger son corps, de faire de l'exercice et de dépenser de l'énergie, tandis que les jeux contemplatifs invitent à l'inactivité et au calme. Les graphismes réalistes ou esthétiques, ainsi que les bandes sonores épurées ou entraînantes, peuvent également participer à enrichir l'expérience de jeu (Wood et al., 2004). Pour finir, certains jeux permettent de faire de la musique, que ce soit en jouant d'un instrument ou en chantant, ou bien de danser en rythme, soit dans un but artistique, soit en effectuant des enchaînements de pas les plus rapides possibles.

Au regard de cette description, il apparaît finalement qu'il existe une multitude de raisons pour lesquelles un joueur peut s'engager dans la pratique d'un jeu vidéo. Cependant, comment définir celles qui correspondent spécifiquement au jeu vidéo compétitif ? Par ses caractéristiques intrinsèques en tant qu'affrontement de joueurs médié dans un univers virtuel, il doit forcément influencer sur les raisons qui attirent ses pratiquants.

4. Problématique

L'objectif de notre étude est de comparer les raisons pour lesquelles les joueurs pratiquent le jeu vidéo compétitif en fonction du type de jeu (ou discipline e-sportive), et selon le sexe. Les interrogations posées par cette étude sont les suivantes :

Quelles sont les raisons potentielles pour lesquelles un joueur pratique le jeu vidéo compétitif ?

Ces raisons sont-elles différentes selon le type de jeu vidéo compétitif pratiqué (*Mortal Kombat*, *VS Fighting* ou toutes les autres disciplines e-sportives) ?

Enfin, les résultats obtenus font-ils apparaître des distinctions ou, au contraire, des convergences, entre les femmes et les hommes ?

Nous émettons alors plusieurs hypothèses. Premièrement, nous nous attendons à ce que les raisons liées à la sociabilité e-sportive soient les plus plébiscitées par les joueurs. Deuxièmement, nous suggérons que le type de jeu pratiqué (la discipline e-sportive) peut influencer sur les raisons invoquées par les joueurs. Enfin troisièmement, nous prévoyons que les résultats obtenus feront apparaître des différences entre les préférences des joueuses et celles des joueurs.

Chapitre 2 : Méthodologie de l'enquête, la comparaison par paires

Afin de connaître les raisons pour lesquelles les joueurs s'engagent dans la pratique du sport électronique, nous avons opté pour le test de la Comparaison Par Paire (CPP) appelé aussi procédure de Condorcet (1785). Explicitement détaillée sur le plan mathématique par Parlebas (1971 ; 1972), elle a surtout été largement appliquée dans le domaine des STAPS sur des thématiques aussi différentes que le risque sportif (Collard, 1998), le dopage (Collard, 2002b ; Dugas, 2011c), les représentations associées aux jeux traditionnels (Dugas, 2009), la communication sportive (Obœuf, 2010), l'agressivité dans le sport (Collard, 2004), ou encore les violences scolaires (Dugas & Hébert, 2013). L'originalité et l'intérêt de cet outil méthodologique réside dans le fait qu'il différencie et ordonne une liste de propositions en les présentant tour à tour de façon binaire. Contrairement au questionnement direct, cette technique place le répondant dans l'incapacité de deviner le classement final obtenu du fait du nombre notable de choix binaires à combiner (Dugas, 2011a). En effet, dans les questionnaires d'opinions à « ordonnancement forcé » habituels, dans lesquels les individus sont amenés à classer par ordre de préférence des choix proposés prédéfinis, il n'est pas rare que le sondé contrôle ses réponses selon leur conformité aux idées, valeurs et normes les plus communément acceptées ou répandus dans le groupe ou la société d'appartenance. Dans notre enquête, la procédure de Condorcet permet d'éviter ce biais en accédant à l'inconscient des joueurs, de telle manière que le classement final ne peut être complètement maîtrisé par le répondant. Cette méthode permet ainsi d'éviter les pièges et les variables parasites *« puisqu'elle permet de dévoiler les représentations profondes des personnes interrogées sans que ces dernières n'aient la faculté d'anticiper, par stratégie, les réponses favorables à ce qu'elles voudraient paraître »* (Collard, 1998, p. 21).

Nous avons ainsi fait passer un questionnaire à un échantillon de 207 joueurs compétitifs choisis de manière aléatoire lors de quatre rassemblements e-sportifs, dans lequel ils devaient classer de façon binaire six raisons pour lesquelles ils pratiquent le jeu vidéo compétitif.

Présentons dans un premier temps la population étudiée et les échantillons des différents groupes constitués, avant d'expliquer dans un second temps les critères qui nous ont permis de choisir nos six items parmi l'ensemble des raisons susceptibles d'être la cause de l'engagement des joueurs dans la pratique.

1. Population

Comme le présente le tableau 13, les enquêtés ont été répartis en trois catégories distinctes en fonction du type de jeu qu'ils pratiquent en compétition (de leur discipline e-sportive).

JOUEURS	GENRE		TRANCHE D'ÂGE		
	H	F	10-20	21-35	> 36
MKX $N_{MKX} = 30$	29 (96,7%)	1 (3,3%)	3 (10%)	26 (87%)	1 (3%)
VERSUS $N_{VERSUS} = 65$	62 (95,4%)	3 (4,6%)	8 (12%)	47 (72%)	10 (15%)
AUTRES $N_{AUTRES} = 112$	105 (93,8%)	7 (6,2%)	28 (25%)	83 (74%)	1 (1%)
TOTAL $N_{TOTAL} = 207$	196 (94,7%)	11 (5,3%)	39 (19%)	156 (75%)	12 (6%)

Tableau 13. Répartition des joueurs interrogés ($N_{TOTAL} = 207$) en fonction du jeu pratiqué, de leur genre et de leur tranche d'âge. Trois catégories de joueurs ont été interrogées : les joueurs de *Mortal Combat* ($N_{MKX} = 30$), les joueurs de *VS Fighting* ($N_{VERSUS} = 65$), et les joueurs compétitifs de jeux autres que le *VS Fighting* ($N_{AUTRES} = 112$).

Notre premier groupe, composé de 30 individus, correspond aux joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X* (Groupe MKX). Les questionnaires ont été distribués à deux reprises. La première, lors d'un rassemblement organisé à Paris par la communauté Finish Him, chez l'un des co-responsables (Alexandre « Rhezous » Corte) du site Internet du même nom. Cet événement *offline* a réuni, le premier week-end de mai 2015, une vingtaine de joueurs principalement domiciliés en Île-de-France, en vue de s'entraîner sur le jeu sorti quelques jours auparavant. Nous avons distribué notre questionnaire au fur et à mesure des journées, entre les matchs ou pendant les temps de pause et de repas. Afin d'agrandir l'échantillon de ce groupe, nous avons effectué une seconde passation à Rennes fin mai 2015 lors de la compétition majeure des jeux vidéo de combat en Europe, le *Stunfest*. Au cours de cet événement, s'est tenue la dernière étape qualificative de la *MK Cup*, durant laquelle nous avons fait passer notre questionnaire à quelques joueurs que nous n'avions pas interrogés deux semaines auparavant.

Notre deuxième groupe, composé de 65 individus, correspond aux joueurs compétitifs de jeux de combat autres que *Mortal Kombat X* (Groupe VERSUS). Le *VS Fighting* se disperse en de nombreux titres et licences de jeu. C'est lors du *Stunfest* de la même année que nous avons récolté les réponses de ce groupe, durant lequel se tenaient de nombreux tournois en parallèle de celui de *Mortal Kombat X*, comme celui de *Street Fighter IV* réunissant un peu plus de 500 joueurs en provenance du monde entier, de *Guilty Gear Xrd*, de *King of Fighters XIII*, de *Capcom vs SNK 2*, de *Soul Calibur 5*, ou encore de *Smash Bros WiiU*. Installé dans la zone tournoi, nous avons profité des moments entre les matchs pour recueillir oralement les réponses des joueurs, en nous assurant en amont qu'ils ne participaient pas au tournoi qualificatif de la *MK Cup*.

Enfin, notre troisième groupe, composé de 112 individus, correspond aux joueurs compétitifs des autres disciplines e-sportives que les jeux de combat (Groupe AUTRES). Le sport électronique comprend de nombreuses disciplines sur des jeux très différents. Aux côtés du *VS Fighting*, il existe des compétitions de jeux de tir à la première personne ou FPS

sur *Counter-Strike*, *Shootmania* ou *Call of Duty*, de jeux de stratégie en temps réel ou RTS sur *Starcraft* ou *World of Tanks*, de MOBA sur *League of Legends*, *Defense of the Ancients* ou *Heroes of the Storm*, de jeux de course sur *Trackmania*, de jeux de cartes à collectionner ou TCG sur *Hearthstone*, et de simulations sportives sur *FIFA* ou *PES*. Nous nous sommes rendus sur deux des événements compétitifs français les plus importants en termes d'affluence de joueurs, la *Gamers Assembly* qui se déroulait à Poitiers le premier week-end d'avril 2015, et la *DreamHack* qui se tenait à Tours le second week-end de mai 2015. Comme au *Stunfest*, nous nous sommes installés dans les espaces réservés aux compétitions et inaccessibles au public, et avons interrogé oralement les joueurs lorsqu'ils étaient disponibles, en nous assurant là encore qu'ils ne participaient pas à un tournoi de *VS Fighting*.

Nous avons donc recueilli au total les réponses de 207 enquêtés, dont 196 hommes (94,7%) et 11 femmes (5,3%). Comme nous l'avons vu dans la partie 2, la proportion de femmes dans le monde du sport électronique est très faible, en raison de la domination symbolique de la masculinité, à la fois dans le milieu vidéoludique, et dans le milieu sportif. À l'intersection de ces deux domaines, le sport électronique catalyse ce phénomène. Nous avons cependant tenté d'équilibrer nos échantillons afin d'obtenir des proportions assez proches de femmes dans chaque groupe. Ainsi le groupe MKX comprend une femme (3,3%), le groupe VERSUS en contient trois (4,6%), et le groupe AUTRES en comporte sept (6,2%).

Comme le montre la figure 44, la population totale de joueurs interrogés est composée aux trois-quarts (156 sur 207 soit 75%) d'individus âgés entre 21 et 35 ans, tandis que 19% (39 sur 207) ont moins de 20 ans, et 6% (12 sur 207) ont 36 ans ou plus. Des différences notables sont observables selon les groupes. Premièrement, parmi les pratiquants de MKX, il n'y a que très peu de joueurs âgés de 20 ans ou moins (3 sur 30 soit 10%). Cela s'explique par le classement PEGI 18 du jeu et la réglementation des tournois qui interdit aux mineurs de participer. Deuxièmement, les joueurs du groupe VERSUS ont

une proportion plus élevée de joueurs de 36 ans ou plus (10 sur 65 soit 15%). Cela corrobore nos observations et les discussions informelles que nous avons eues avec de nombreux acteurs de l'e-sport. Le milieu du *VS Fighting* sur console, plus confidentiel que les autres disciplines e-sportives, regorge de joueurs de longue date qui continuent de pratiquer jusqu'à tard. Enfin troisièmement, la proportion de joueurs âgés de moins de 20 ans est de 25% (28 sur 112) pour le groupe AUTRES, alors que les deux autres groupes n'en comptabilisent que 10% (3 sur 30) et 12% (8 sur 65). Contrairement aux jeux de combat, les autres disciplines e-sportives bénéficient d'un engouement très récent, notamment auprès des populations adolescentes. Il n'est donc pas étonnant de retrouver une relativement forte condensation de jeunes joueurs (parfois mineurs) dans les événements compétitifs où nous avons interrogé les individus du groupe AUTRES. La régulation gouvernementale du sport électronique mise en place par l'association France E-Sport, devrait d'ailleurs très rapidement prévoir la nécessité de fournir des autorisations parentales pour les mineurs de moins de 16 ans désirant participer aux tournois.

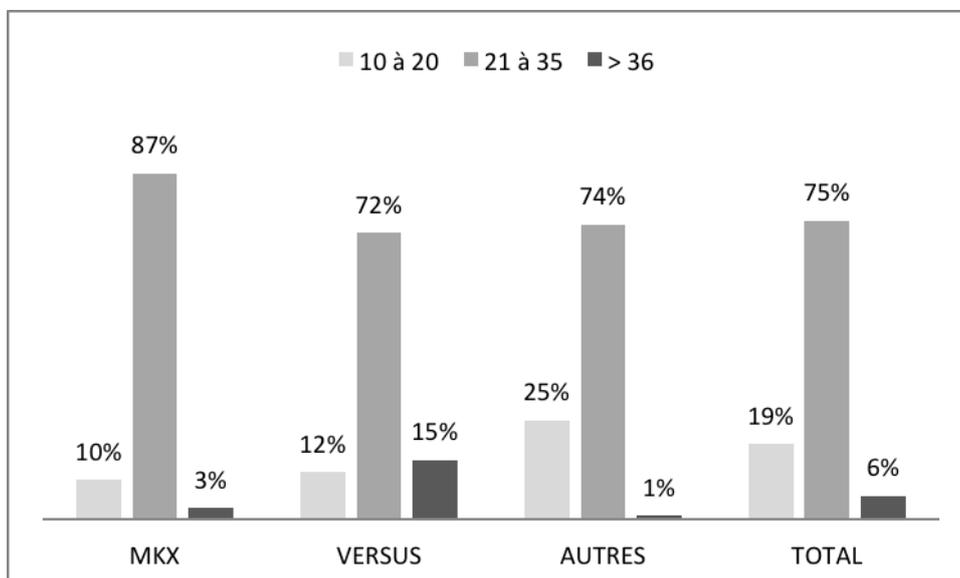


Figure 44. Répartition des différents groupes de joueurs en fonction de leur tranche d'âge. 75% de la totalité des joueurs interrogés est composé d'individus âgés entre 21 et 35 ans. 25% du groupe AUTRES est composé de joueurs de moins de 20 ans. 15% des joueurs du groupe VERSUS sont âgés de 36 ans ou plus.

Enfin, dans l'objectif de connaître un peu mieux les usages vidéoludiques et compétitifs des populations interrogées, nous avons demandé aux joueurs, lors de l'enquête, le nombre d'années depuis lequel ils pratiquaient le jeu vidéo compétitif, le nombre d'heures qu'ils avaient consacré à leur pratique au cours des sept derniers jours, ainsi que le nombre de compétitions auxquelles ils avaient participé au cours des douze derniers mois. Le tableau 14 ci-dessous compile les données récoltées.

JOUEURS	MOYENNE ANNÉES DE PRATIQUE	PRATIQUE (H/SEM)					COMPÉTITIONS (PAR AN)			
		0-5	5-10	10-15	15-20	> 20	0	1	2-5	> 5
MKX N _{MKX} = 30	7,83 (± 5,60)	5 (17%)	7 (23%)	10 (33%)	3 (10%)	5 (17%)	0	3 (10%)	14 (47%)	13 (43%)
VERSUS N _{VERSUS} = 65	9,06 (± 5,84)	20 (30%)	16 (25%)	16 (25%)	4 (6%)	9 (14%)	7 (11%)	12 (19%)	23 (35%)	23 (35%)
AUTRES N _{AUTRES} = 112	7,99 (± 3,96)	11 (10%)	14 (12%)	13 (12%)	9 (8%)	65 (58%)	13 (12%)	24 (21%)	29 (26%)	46 (41%)
TOTAL N _{TOTAL} = 207	8,30 (± 4,87)	36 (17%)	37 (18%)	39 (19%)	16 (8%)	79 (38%)	20 (10%)	39 (19%)	66 (31%)	82 (40%)

Tableau 14. Données descriptives des joueurs interrogés en fonction de leurs années de pratique antérieures, de leur nombre d'heures de pratique au cours des sept derniers jours, et du nombre de compétitions auxquelles ils ont participé au cours des douze derniers mois.

Si la moyenne totale d'années de pratique des joueurs interrogés est de 8,30 (± 4,87), nous remarquons qu'elle est plus élevée d'environ un an pour les joueurs du groupe VERSUS, soit 9,06 (± 5,84). Les pratiquants interrogés du groupe VERSUS sont donc engagés depuis plus longtemps dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La figure 44 montre également une certaine homogénéité entre les groupes MKX et AUTRES, avec respectivement 7,83 (± 5,60) et 7,99 (± 3,96) années de pratiques de moyenne.

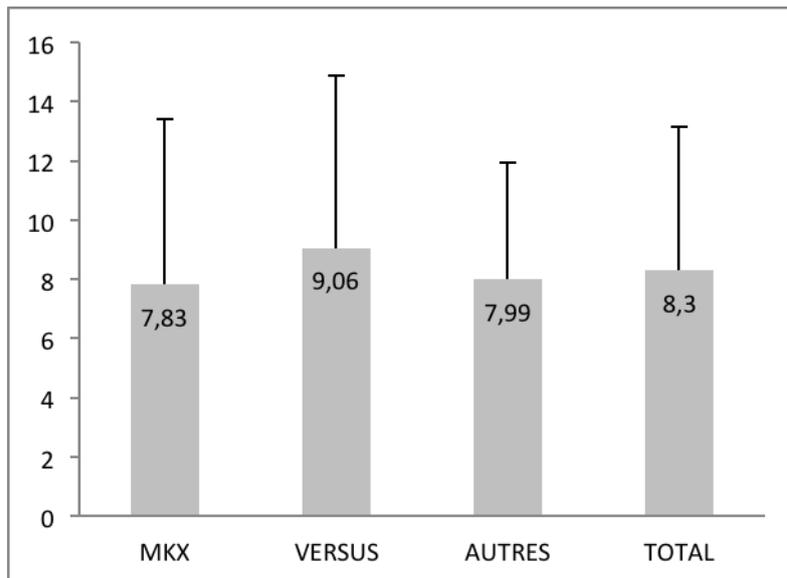


Figure 45. Années de pratique du jeu vidéo compétitif en fonction des groupes de joueurs interrogés. Les moyennes d'années de pratique entre les groupes MKX et AUTRES sont assez proches, tandis que le groupe VERSUS est composé de joueurs pratiquant le jeu vidéo compétitif depuis relativement plus longtemps (environ un an de plus en moyenne).

En ce qui concerne le temps consacré à la pratique hebdomadaire, la figure 46 montre une répartition relativement similaire entre le groupe MKX et le groupe VERSUS. Les deux populations de joueurs ont majoritairement consacré moins de 15 heures à leur pratique au cours des sept jours qui ont précédé leurs réponses (73% pour le groupe MKX et 80% pour le groupe VERSUS). Par contre, le groupe AUTRES comporte une forte majorité de joueurs (65/112 soit 58%) à avoir pratiqué plus de 20 heures dans la semaine qui a précédé leurs réponses. Cela peut éventuellement être imputable à l'âge des pratiquants. Les groupes MKX et VERSUS comportent une proportion plus élevée que le groupe AUTRES de joueurs âgés de 21 ans ou plus. Nous pouvons supposer qu'avec l'âge, les joueurs ont moins de temps à accorder à leur pratique pour des raisons professionnelles ou personnelles.

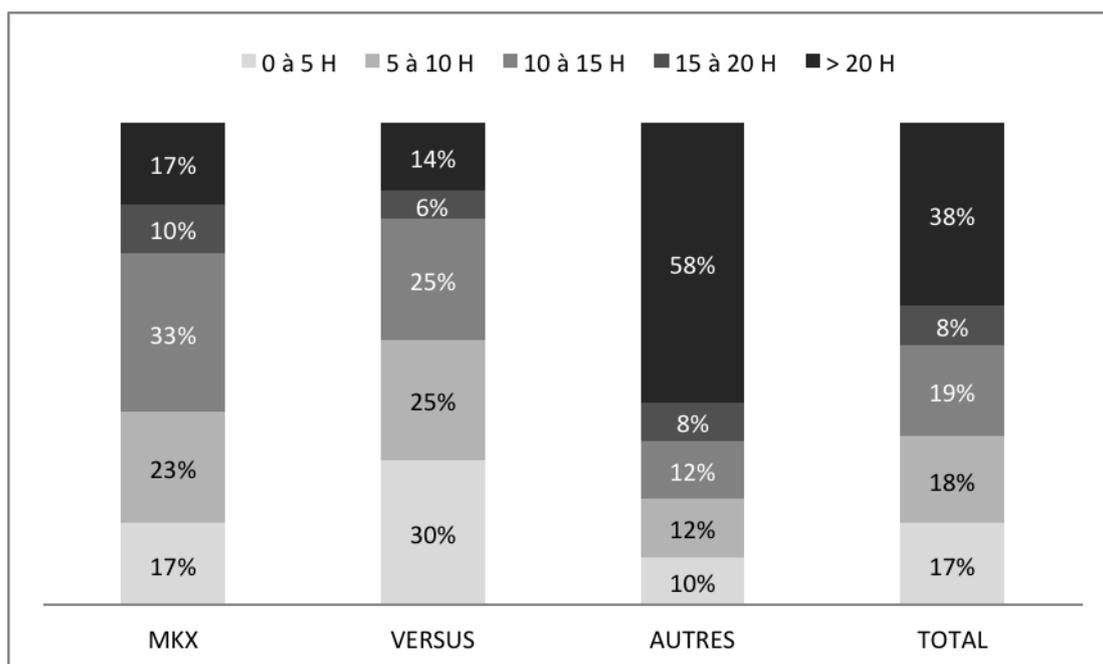


Figure 46. Nombre d'heures consacrées à la pratique au cours des sept derniers jours en fonction des groupes de joueurs interrogés. On observe une nette différence entre le groupe AUTRES et les groupes MKX et VERSUS: la proportion de joueurs à avoir joué plus de 20 heures dans la semaine qui a précédé est particulièrement plus élevée pour le groupe AUTRES (58% contre respectivement 17% et 14%).

Enfin, concernant le nombre de compétitions auxquelles ont participé les joueurs interrogés au cours des douze derniers mois, la figure 47 montre une relative homogénéité entre les trois groupes. Seul le groupe MKX ne comporte aucun joueur n'ayant pas participé à une compétition au cours de l'année écoulée. Pour les trois groupes la majorité des joueurs a effectué au moins deux compétitions lors des douze derniers mois (respectivement 90% pour le groupe MKX, 70% pour le groupe VERSUS, et 67% pour le groupe AUTRES). Il est possible d'expliquer la considérable proportion de joueurs du groupe MKX à avoir concouru lors de tournois officiels par le fait qu'ils constituent notre terrain d'étude privilégié et que c'est parce qu'ils sont justement des joueurs particulièrement compétitifs que nous les avons suivi pendant deux ans. Le groupe VERSUS et le groupe AUTRES sont constitués de joueurs rencontrés aléatoirement sur les

différents événements e-sportifs, et pour certains d'entre eux, il s'avère que c'était la première fois qu'ils participaient à un événement compétitif. Nous n'avons ainsi jamais pris en compte dans nos données le tournoi sur lequel nous faisons passer nos questionnaires.

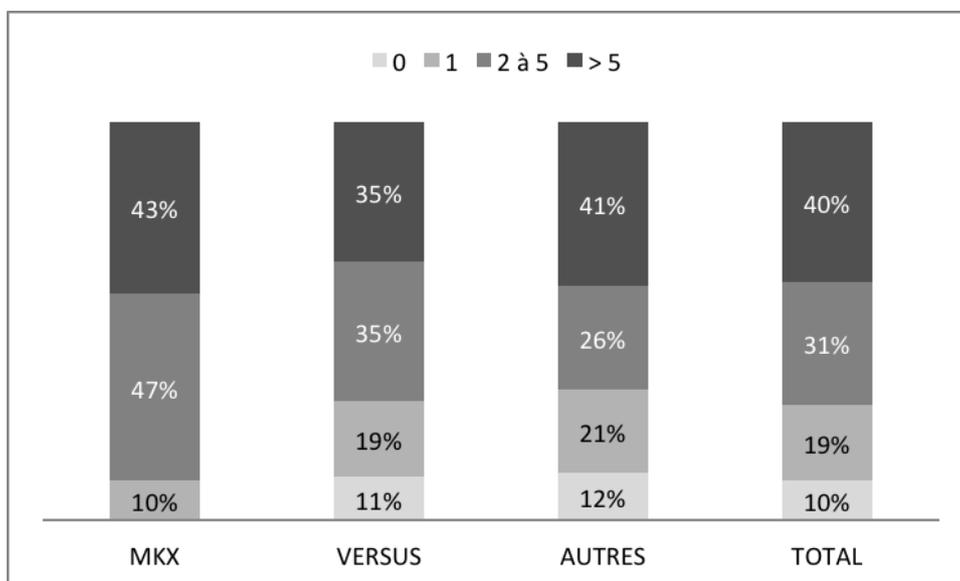


Figure 47. Nombre de compétitions auxquelles ont participé les joueurs de chaque groupe au cours des douze derniers mois. On remarque une similitude entre les trois groupes puisque la majorité des joueurs a participé à au moins deux compétitions dans l'année écoulée (dont 40% à plus de cinq), et que rares sont les joueurs (10% de la totalité des interrogés) à n'en avoir fait aucune.

Malgré quelques petites différences, les données récoltées sur les caractéristiques et usages des joueurs des trois groupes montrent une relative homogénéité entre nos différents groupes, que ce soit dans la proportion d'hommes et de femmes, dans le nombre d'années de pratique (bien que le groupe VERSUS ait une moyenne légèrement plus élevée), et dans le nombre de compétitions auxquels ils ont participé au cours des douze derniers mois. Le plus grand écart observé se situe au niveau du nombre d'heures consacrées à la pratique du jeu vidéo compétitif au cours des sept derniers jours. Le groupe AUTRES se démarque clairement des groupes MKX et VERSUS puisque la majorité des

joueurs (58%) a passé plus de 20 heures à jouer, alors que seuls 17% et 14% des joueurs des deux autres groupes en ont fait autant.

Finalement, ces données nous permettent de nous assurer que les populations interrogées sont bien concernées par notre objet d'étude. Ce sont des joueurs qui ont une longue expérience du jeu vidéo compétitif (plus de huit ans de pratique en moyenne), une pratique hebdomadaire conséquente (65% ont pratiqué plus de 10 heures au cours de la semaine précédant le passage du questionnaire), et qui participent régulièrement à des tournois *online* et/ou *offline* (40% ont effectué plus de 5 tournois dans l'année écoulée).

2. Choix des items

Il convient de choisir dans un premier temps le nombre de propositions auxquelles seront confrontés les joueurs interrogés. Afin de « frapper » le répondant au second degré, il semble que l'idéal soit de proposer six modalités (Collard, 1998). On sait que pour « n » modalités, il y a $n(n-1)/2$ choix à exprimer. On a donc, si $n = 6$, 15 paires distinctes sur lesquelles les enquêtés vont devoir donner leur avis. La mémoire des répondants ne devrait donc pas leur permettre d'avoir le contrôle total d'une telle liste de choix binaires.

Dans le cas où l'effectif de modalités serait inférieur ou supérieur à six, la méthode de Condorcet perdrait une partie de ses propriétés. Si $n < 6$, le nombre de paires à comparer est trop faible et inhibe l'aspect « inconscient » des réponses. Si $n > 6$, le nombre de paires à comparer est trop élevé et conduit le répondant à exprimer des réponses trop hasardeuses.

Notre enquête est donc organisée de telle manière que nous puissions obtenir de la part des 207 répondants un classement qui range dans l'ordre décroissant six items correspondant à six raisons potentielles pour lesquelles ils pratiquent le jeu vidéo compétitif. Il convient dans un second temps de déterminer les propositions auxquelles devront réagir les joueurs interrogés. Les six raisons à classer choisies sont issues, d'une

part des précédentes études menées sur les motifs de pratique des jeux de simulations sportives et du jeu vidéo en général, et d'autre part de nos entretiens exploratoires et discussions informelles sur notre terrain d'étude. Kim & Ross (2006) ont ainsi identifié sept motifs, parmi tous ceux présentés précédemment, pour lesquels les joueurs pratiquent les jeux vidéo de sport. À la suite de leurs travaux, Lee & Schoenstedt (2011) ont créé un questionnaire dans lequel ils font apparaître 14 raisons susceptibles d'influer sur le temps passé à pratiquer un jeu vidéo de simulation sportive. Nous avons alors choisi nos six modalités parmi la liste des items mis à jour par les questionnaires de ces auteurs en fonction de nos observations préliminaires de terrain et de nos entretiens exploratoires. Puis, en nous inspirant des travaux de Olson (2010), nous avons pris soin de distinguer parmi nos modalités des raisons liées à des motivations à la fois sociales, émotionnelles, sensorielles et d'accomplissement. Enfin, il nous a également fallu, comme le conseille Collard (1998), faire attention à équilibrer les modalités en fonction de leur valence, selon qu'elle est positive, neutre ou négative. Finalement, en prenant soin qu'aucune modalité ne puisse s'inclure dans une autre (absence de propriété d'appartenance), nous avons opté pour les six raisons présentées ci-dessous :

- **Sensations (S)** : le jeu vidéo compétitif exalte les sensations du joueur, sollicite et stimule ses émotions, augmente son excitation et/ou lui procure de l'adrénaline.

- **Partager (P)** : le jeu vidéo compétitif offre la possibilité au joueur d'être connecté avec d'autres personnes, de passer du temps avec d'autres joueurs et/ou de se réunir entre amis.

- **Compétences (C)** : le jeu vidéo compétitif permet au joueur de développer et perfectionner des compétences intellectuelles et physiques, telles que l'anticipation, la prise de décision, la capacité de faire plusieurs choses en même temps, la dextérité ou encore la coordination.

- **Graphismes (G)** : le jeu vidéo compétitif permet au joueur d'évoluer dans un univers aux graphismes vifs, éclatants et/ou photoréalistes.

• **Reconnaissance (R)** : le jeu vidéo compétitif offre la possibilité au joueur d'être valorisé et réputé pour sa supériorité dans le jeu, en vue d'obtenir l'attention des autres joueurs.

• **Se mesurer (SM)** : le jeu vidéo compétitif permet au joueur de se mesurer aux autres, de les affronter, et de leur montrer qu'il est le meilleur.

Comme le résume le tableau 15 ci-après, deux de ces raisons sont des motifs sociaux, l'un de valence positive (partager) et l'autre négative (se mesurer), deux autres sont des motifs d'accomplissement, l'un de valence positive (compétences) et l'autre négative (reconnaissance), une autre est un motif émotionnel de valence positive (sensations), et la dernière est un motif sensoriel de valence plutôt neutre (graphismes). Soulignons que la nature des valences est strictement personnelle et qu'elle n'a pas été évaluée en amont. S'il peut nous être reproché que l'affrontement pourrait être connoté positivement dans certains domaines de la vie professionnelle par exemple, c'est en posant le postulat de relations humaines pacifiées, que nous avons délibérément attribué une valence négative à « Se mesurer ».

	SENSATIONS	PARTAGER	COMPÉTENCES	GRAPHISMES	RECONNAISSANCE	SE MESURER
MOTIF	ÉMOTIONNEL (INTERNE)	SOCIAL (EXTERNE)	ACCOMPLISSEMENT (INTERNE)	SENSORIEL (EXTERNE)	ACCOMPLISSEMENT (EXTERNE)	SOCIAL (INTERNE)
VALENCE	POSITIVE	POSITIVE	POSITIVE	NEUTRE	NÉGATIVE	NÉGATIVE

Tableau 15. Raisons proposées aux enquêtés en fonction de leur motif et de leur valence. Deux d'entre elles sont des motifs sociaux soit positif (partager) soit négatif (se mesurer), deux autres sont des motifs d'accomplissement soit positif (compétences) soit négatif (reconnaissance), une autre est de nature émotionnelle positive (sensations) et la dernière est de nature sensorielle neutre (graphismes).

3. Procédure

Nous avons donc demandé à 207 joueurs choisis aléatoirement lors de quatre rassemblements e-sportifs, de classer de façon binaire les six items proposés qui caractérisent le plus à leurs yeux la raison de leur pratique du jeu vidéo compétitif: les sensations qu'ils éprouvent, le partage entre joueurs, les compétences qu'ils développent, la beauté des graphismes, la reconnaissance de leurs pairs, et la confrontation. La feuille de réponse (Annexe 17), accompagnée des consignes de passation, est présentée comme sur la figure 48. Nous avons généralement profité des moments de pauses entre deux matchs, ou entre les phases qualificatives et finales des tournois, pour recueillir les réponses des joueurs disponibles.

Ce questionnaire est strictement anonyme.

Pour quelles raisons pratiquez-vous le jeu vidéo compétitif ?

Par « jeu vidéo compétitif » (JVC), nous entendons tous les jeux vidéo en réseau (local ou Internet) dans lesquels le pratiquant affronte, seul ou à plusieurs, d'autre(s) joueur(s) réel(s).

Nous vous présentons 6 modalités. Après les avoir lues attentivement, vous serez amenés ci-après à vous prononcer sur l'importance que vous leur portez dans votre pratique du JVC :

- **Sensations** : vous jouez aux JVC car ils exaltent vos sensations, sollicitent et stimulent vos émotions et/ou augmentent votre excitation.
- **Partager** : vous jouez aux JVC car ils vous offrent la possibilité d'être connecté(e) avec d'autres personnes, de passer du temps avec d'autres joueurs et/ou de vous réunir entre ami(e)s.
- **Se mesurer** : vous jouez aux JVC pour vous mesurer aux autres joueurs, les affronter pour montrer de quoi vous êtes capable.
- **Compétences** : vous jouez aux JVC pour développer et perfectionner des compétences telles que l'anticipation, la capacité à réaliser plusieurs tâches en même temps, la dextérité ou la coordination.
- **Reconnaissance** : vous jouez aux JVC car votre maîtrise du jeu vous offre la possibilité d'être reconnu(e) par les autres.
- **Graphismes** : vous jouez aux JVC car vous appréciez leurs graphismes vifs, éclatants et/ou réalistes.

Ci-après, pour chaque paire, choisissez celle des deux modalités qui vous pousse le plus à jouer aux JVC. Par exemple, si « Se mesurer » est plus important pour vous que les « Sensations », entourez la modalité « Se mesurer ».

Se mesurer / Sensations

Veuillez entourer, pour chacune des paires ci-après, celle des deux modalités qui, selon vous, explique le mieux la raison pour laquelle vous jouez aux JVC.

Compétences / Partager	Reconnaissance / Graphismes	Sensations / Compétences
Graphismes / Se mesurer	Partager / Reconnaissance	Graphismes / Partager
Reconnaissance / Sensations	Sensations / Graphismes	Reconnaissance / Se mesurer
Graphismes / Compétences	Partager / Se mesurer	Compétences / Reconnaissance
Se mesurer / Sensations	Se mesurer / Compétences	Sensations / Partager

Figure 48. Extrait de la feuille de réponse, accompagnée des consignes de passation, transmise aux 207 joueurs interrogés. Les choix présentés deux à deux caractérisent les raisons pour lesquelles les joueurs sont susceptibles de pratiquer le jeu vidéo compétitif.

4. Traitement des données

Le dépouillement est effectué selon la méthode des comparaisons par paires préconisé par Condorcet (1785). L'enquêteur classe alors les items sélectionnés à partir des préférences binaires exprimées par les joueurs dans chaque paire.

Toutes les raisons potentielles sont ainsi présentées deux par deux. À chaque fois, le joueur émet une préférence, un avis. L'ensemble de ses avis produit son « opinion ». Pour n items, il y a $n(n-1)/2$ avis à formuler pour chaque personne interrogée, soit 15 avis pour $n=6$. On obtient alors une relation binaire de préférence, qui possède deux propriétés caractéristiques : elle est complète puisque les joueurs doivent répondre à toutes les paires, et antisymétrique car l'une des raisons est systématiquement préférée à l'autre.

Cette relation s'appelle une relation de tournoi, dont les réponses de chaque joueur vont déterminer la transitivité (lorsque le classement ne contient pas d'ex-æquo et que l'opinion devient un ordre total) ou l'intransitivité (lorsqu'apparaissent des incohérences dans les réponses individuelles et collectives des joueurs). Le nombre de fois où une raison potentielle, que l'on nomme « sommet », est préférée à une autre, s'appelle le « score » de cette raison. Le score maximum possible est $n-1$, soit 5 pour $n=6$, et le score minimum est égal à 0. On appelle alors « vecteur-score » du tournoi la suite des scores des sommets ordonnés selon un ordre croissant. Si les réponses sont cohérentes et ne souffrent d'aucune ambiguïté, on obtient une relation de préférence d'ordre total dont le vecteur-score est égal à $(0, 1, 2, 3, 4, 5)$. Ainsi l'ordre obtenu est rationnel et le tournoi est dit « transitif ».

Au contraire, si le vecteur-score est autre que $(0, 1, 2, 3, 4, 5)$, cela signifie que les réponses des joueurs sont incohérentes et comportent des ex-æquo dans le classement. Le tournoi est dit « intransitif », et l'ordre total n'est pas obtenu. Ces incohérences sont appelées des effets Condorcet (EC). Pour $n=6$, il y a au maximum 8 triplets intransitifs et illogiques (T_{MAX}) : $T_{MAX} = (n-2)n(n+2)/24$ car n est pair. Cela signifie que nous pouvons observer jusqu'à 8 circuits de trois sommets illogiques pour un même effet

Condorcet. Ce dernier peut alors être de type I, si une des raisons potentielles est tout de même placée à la première place du tournoi car elle recueille le maximum de suffrages, obtenant ainsi le score de 5 dans notre cas, et de type II, si aucune d'entre elles ne se détache et ne parvient à être seule en tête (Annexe 18).

Enfin, l'addition de toutes les réponses individuelles fournit un classement collectif majoritaire qui, lui aussi, peut être transitif ou intransitif. La procédure de Condorcet permet donc de construire un ordre collectif à partir d'ordres individuels (Parlebas, 1972). Dans tous les cas d'intransitivité, il nous faut analyser les causes de l'irrationalité, ainsi que le degré de cohérence des tournois.

Chapitre 3 : Résultats et discussion

Avant l'analyse des résultats globaux, il nous faut au préalable distinguer le classement individuel du classement collectif. Effectivement, les réponses à la question sont avant tout d'ordre individuel, et ce n'est que dans un second temps que nous observerons comment elles s'organisent pour traiter les réponses de l'enquête sur le plan collectif.

1. Analyse des préférences individuelles

La procédure de Condorcet peut provoquer des incohérences sous-jacentes sur le plan individuel, qu'il convient d'interpréter selon les différents groupes. Voyons ce qu'il en est dans le cas des répondants selon le type de jeu pratiqué.

1.1. Selon le type de jeu

Les résultats du tableau 16 ci-dessous révèlent que sur le plan individuel, les deux-tiers environ (63%) des classements totaux sont transitifs, tandis qu'un tiers (37%) des tournois sont affectés d'un effet Condorcet (EC). Cette proportion d'illogismes est

relativement identique chez nos trois groupes, que ce soit pour les joueurs de MKX (12 sur 30, soit 40%), les joueurs de VERSUS (24 sur 65, soit 37%), ou les joueurs AUTRES (41 sur 112, soit 37%). Nous recueillons ainsi au total 130 tournois transitifs et 77 tournois intransitifs, dans lesquels au moins une « raison » ne peut être considérée comme préférée à deux autres.

	NOMBRE DE TOURNOIS TRANSITIFS	NOMBRE DE TOURNOIS INTRANSITIFS	
		TYPE I	TYPE II
GROUPE MKX $N_{MKX} = 30$	60% (18/30)	40% (12/30)	
		10% (3/30)	30% (9/30)
GROUPE VERSUS $N_{VERSUS} = 65$	65% (41/65)	37% (24/65)	
		11% (7/65)	26% (17/65)
GROUPE AUTRES $N_{AUTRES} = 112$	63% (71/112)	37% (41/112)	
		20% (22/112)	17% (19/112)
TOTAL $N_{TOTAL} = 207$	63% (130/207)	37% (77/207)	
		16% (33/207)	21% (44/207)

Tableau 16. Taux de transitivité et d'intransitivité des tournois individuels et taux de types d'EC chez les joueurs interrogés selon le type de jeu pratiqué. Les deux-tiers environ (63%) des classements totaux sont transitifs, tandis qu'un tiers (37%) des tournois sont affectés d'un effet Condorcet (EC). Cette proportion est relativement identique entre les trois groupes.

Le pourcentage de ces préférences illogiques correspond-il à des réponses hasardeuses de la part des joueurs ? La réponse est négative, car si les choix avaient été purement aléatoires, nous aurions obtenu 97,8% d'effets Condorcet et 2,2% d'opinions transitives. Effectivement, dans le cas où $n = 6$, nous avons $n! = 720$ opinions transitives,

pour $2^{n(n-1)/2} = 32\,768$ tournois possibles. La fréquence des opinions rationnelles (dans le cas où elles seraient données au hasard) serait donc de $720/32\,768$, soit 2,2%. Avec 63% de tournois transitifs dans notre situation, ce n'est clairement pas le cas. En fait, ces incohérences sous-jacentes sont courantes dans les observations issues des comparaisons par paires puisqu'on obtient fréquemment entre 20 et 30% d'effets Condorcet lorsque le nombre d'items est supérieur à 5 (Parlebas, 1972).

Les 37% d'effets Condorcet obtenus dans notre enquête peuvent être liés à deux causes potentielles : soit le joueur éprouve des difficultés à départager clairement les « raisons » que nous avons choisies (en raison d'un problème de distinction entre les différents items), soit il change de critères d'appréciation d'une paire à l'autre (en raison de la multiplicité des dimensions). Comme l'évoque Parlebas, l'irrationalité des réponses des enquêtés soumis à un choix binaire, traduit la multiplicité des possibilités d'ordination et « l'éventuelle propension de certains sujets à disperser leurs préférences sur celles-ci » (1971, p. 30). Il semble enfin peu probable que ces incohérences soient imputables d'une part au mode opératoire strictement cognitif du questionnaire, car les répondants ne sont pas de jeunes enfants, ni même d'autre part à un quelconque désintérêt, car la question posée touche directement aux préoccupations des joueurs. Observons et analysons dès lors plus précisément ces symptômes d'incohérences individuelles pour nos trois populations de répondants.

Nous constatons tout d'abord que pour la totalité des répondants (groupe TOTAL), les proportions d'effets Condorcet de type I et de type II sont relativement identiques (respectivement 16% et 21%). Cela signifie qu'à peine plus de la moitié des tournois intransitifs (44 sur 77) ne peut placer en tête une « raison » plus qu'une autre, tandis que pour les 33 EC de type I, l'un des six items s'est démarqué, mais la suite du classement souffre d'incohérence. Autrement dit, pour 21% de nos joueurs, les raisons pour lesquelles ils pratiquent le jeu vidéo compétitif paraissent partagées.

Si la variable « type de jeu vidéo compétitif pratiqué » ne révèle pas de fréquences d'EC très distinctes entre les trois groupes, il s'avère cependant que ce sont les joueurs de MKX et de VERSUS qui sont davantage confrontés à des difficultés lorsqu'il s'agit d'isoler une raison en tête. Les EC de type II (pour lesquels il n'y a pas de score égal à 5) sont en effet plus importants pour les joueurs de MKX (9 sur 30, soit 30%) et de VERSUS (17 sur 65, soit 26%), que pour les joueurs du groupe AUTRES (19 sur 112, soit 17%). Il semble alors intéressant d'aller plus avant dans l'analyse, en étudiant le nombre de 3-circuits intransitifs obtenus au sein de chaque tournoi individuel, afin d'en déterminer la cohérence. Rappelons aussi qu'un tournoi ne peut pas être affecté de plus de huit triplets intransitifs lorsque $n = 6$.

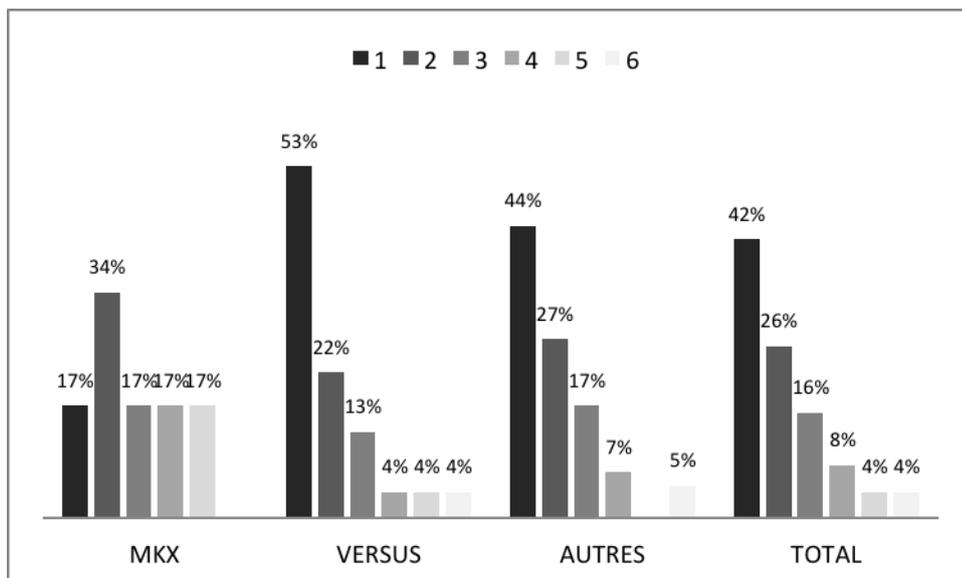


Figure 49. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe MKX ($N_{MKX} = 30$), le groupe VERSUS ($N_{VERSUS} = 65$) et le groupe AUTRES ($N_{AUTRES} = 112$). Les tournois individuels intransitifs par groupes oscillent majoritairement entre 1 et 3 triplets intransitifs sur huit possibles. Les effets Condorcet sont donc affectés de peu d'incohérence ($k \geq 0,625$).

« L'indice de Kendall », noté $k = 1 - (Tc / Tc_{MAX})$, correspond alors au degré de cohérence d'un tournoi individuel. Pour un tournoi transitif, c'est-à-dire ne comprenant

aucun triplet intransitif, la cohérence est dite maximale ($k = 1$). À l'opposé, pour un tournoi individuel comprenant des EC de type I ou II, plus le nombre de triplets intransitifs sera important et plus les choix du répondant seront considérés comme incohérents, et k tendra vers 0.

Comme le montre la figure 49, les effets Condorcet sont affectés de peu d'incohérence, puisque les tournois individuels de chaque groupe oscillent le plus souvent entre 1 et 3 triplets intransitifs sur huit possibles ($k \geq 0,625$). Même le groupe MKX, pour lequel le nombre de tournois ne comprenant qu'un seul triplet intransitif est inférieur au nombre de tournois en contenant deux (contrairement aux groupes VERSUS et AUTRES), la cohérence reste majoritaire (68% des tournois pour $k \geq 0,625$).

Globalement, les symptômes d'incohérences portent sur plusieurs triplets, si bien qu'il n'est pas possible de dégager un triplet plus qu'un autre. Cependant les sommets « Se mesurer », « Partager », « Compétences » et « Sensations » font très souvent partie des triades relevées. Ces quatre items semblent donc être ceux qui font naître le plus d'hésitations chez les joueurs interrogés. En d'autres termes, faire le choix entre l'une de ces quatre raisons pour justifier leur pratique du jeu vidéo compétitif paraît mettre les répondants en difficulté.

1.2. Selon le genre

Précisons d'emblée, qu'au regard de l'écart considérable d'effectifs entre nos deux populations, les résultats obtenus en fonction du « genre » des pratiquants devront être traités avec la plus grande précaution. Les données présentées dans le tableau 17 ci-dessous révèlent que sur le plan individuel, la proportion d'illogismes est très distincte entre le groupe HOMMES et le groupe FEMMES. Ainsi, nous recueillons 39% de tournois intransitifs (76 sur 196) chez les hommes, tandis que nous n'en observons que 9% (1 sur

11) chez les femmes. Les joueuses interrogées ont donc proportionnellement été plus à même de placer une « raison » de leur pratique en tête de leurs préférences que leurs homologues masculins. Sans grand étonnement, les résultats du groupe HOMMES sont assez similaires aux trois autres groupes analysés précédemment (MKX, VERSUS et AUTRES), puisqu'ils en composent les 95%.

	NOMBRE DE TOURNOIS TRANSITIFS	NOMBRE DE TOURNOIS INTRANSITIFS	
		TYPE I	TYPE II
GROUPE HOMMES N _{HOM} = 196	61% (120/196)	39% (76/196)	
		17% (33/196)	22% (43/196)
GROUPE FEMMES N _{FEM} = 65	91% (10/11)	9% (1/11)	
		0	9% (1/11)
TOTAL N _{TOTAL} = 207	63% (130/207)	37% (77/207)	
		16% (33/207)	21% (44/207)

Tableau 17. Taux de transitivité et d'intransitivité des tournois individuels et taux de types d'EC chez les joueurs interrogés selon les hommes et les femmes. Si les tournois individuels des hommes comportent 39% d'effets Condorcet, ceux des femmes n'en contiennent que 9%. Le groupe FEMMES fait ainsi preuve d'une plus grande cohérence individuelle que le groupe HOMMES.

Nous constatons également que pour le groupe HOMMES, les proportions d'effets Condorcet de type I et de type II sont relativement identiques (respectivement 17% et 22%). Autrement dit, pour 22% des hommes, les raisons pour lesquelles ils pratiquent le jeu vidéo compétitif paraissent partagées. Pour le groupe FEMMES, c'est nettement plus tranché : 91% d'entre elles pratiquent le jeu vidéo compétitif pour une raison bien claire. Pour les 9% restantes (une seule femme), impossible de placer une « raison » en tête de ses choix.

La variable « genre » révèle donc une différence très prononcée de fréquence d'effets Condorcet entre les hommes et les femmes. Les hommes éprouvent clairement plus de difficultés à isoler la raison principale pour laquelle ils pratiquent. Les EC de type II sont ainsi bien plus importants pour les joueurs (43 sur 196, soit 22%) que pour les joueuses (1 sur 11, soit 9%). Observons alors plus précisément la répartition du nombre de triplets intransitifs obtenus au sein de chaque tournoi individuel, afin d'en déterminer la cohérence.

Comme le montre la figure 50, la joueuse dont le tournoi individuel est intransitif s'est révélée particulièrement incohérente, puisque sa réponse contient cinq triplets intransitifs sur huit possibles ($k = 0,375$). C'est étonnant au regard des dix autres femmes interrogées qui ont toutes, sans exception, fait preuve d'une cohérence maximale (0 triplets intransitifs, $k = 1$). Sur ces cinq triplets, les sommets les plus représentés sont « Compétences », « Se mesurer » et « Graphismes ».

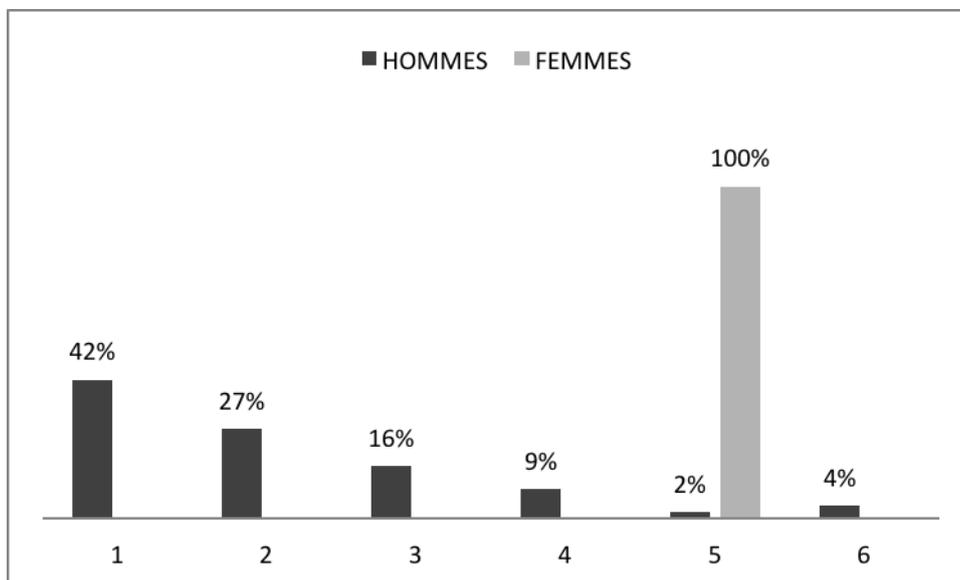


Figure 50. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe HOMMES ($N_{\text{HOM}} = 196$) et le groupe FEMMES ($N_{\text{FEM}} = 11$). Les tournois individuels intransitifs par genre montrent une distinction. Si pour les hommes, ils oscillent majoritairement entre 1 et 3 triplets intransitifs sur huit possibles (incohérence faible à $k \geq 0,625$), pour les femmes, le seul tournoi individuel intransitif contient 5 triplets intransitifs ($k = 0,375$).

Chez les hommes, il existe au contraire une faible incohérence pour la majorité des effets Condorcet de leurs réponses. En effet, 85% de leurs tournois individuels intransitifs contiennent entre 1 et 3 triplets intransitifs ($k \geq 0,625$). Là encore, comme pour les résultats obtenus selon le « type de jeu », les symptômes d'incohérences sont représentés par une grande variété de triplets intransitifs. Et c'est sans surprise que les sommets « Se mesurer », « Partager », « Sensations » et « Compétences » font une nouvelle fois partie de la plupart des triplets intransitifs.

Ces premiers résultats individuels révèlent finalement que hiérarchiser des raisons potentielles de leur pratique n'est pas évident pour les joueurs, surtout lorsqu'ils doivent réagir spontanément à des items présentés deux à deux, les empêchant dès lors d'avoir la complète maîtrise du classement final. Contrairement à une question qui leur aurait demandé d'ordonner directement les six raisons, la procédure de Condorcet fait apparaître des incohérences sous-jacentes (EC de type I ou II), révélatrices de réponses troublées qui nécessitent d'être éclaircies. Cependant, environ deux tiers (63%) des réponses sont transitives, et donc cohérentes. Étudions à présent la compilation par groupe de toutes les réponses individuelles.

2. Analyse des préférences collectives

2.1. Résultats de l'ensemble des joueurs

Comme le montre la matrice collective du tableau 18, la totalité des 207 joueurs interrogés fournit, par agrégation des réponses individuelles, une préférence majoritaire transitive (relation d'ordre total) ne contenant pas d'effets Condorcet. Il y a donc une homogénéité des résultats individuels.

	C	P	G	SM	R	S	TOTAL de MAJORITÉS
C		73/207 (35%)	<u>174/207</u> (84%)	98/207 (47%)	<u>148/207</u> (71%)	71/207 (34%)	2
P	<u>134/207</u> (65%)		<u>199/207</u> (96%)	102/207 (49%)	<u>176/207</u> (85%)	<u>117/207</u> (57%)	4
G	33/207 (16%)	8/207 (4%)		27/207 (13%)	57/207 (28%)	10/207 (5%)	0
SM	<u>109/207</u> (53%)	<u>105/207</u> (51%)	<u>180/207</u> (87%)		<u>164/207</u> (79%)	<u>105/207</u> (51%)	5
R	59/207 (29%)	31/207 (15%)	<u>150/207</u> (72%)	43/207 (21%)		53/207 (26%)	1
S	<u>136/207</u> (66%)	90/207 (43%)	<u>197/207</u> (95%)	102/207 (49%)	<u>154/207</u> (74%)		3

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Tableau 18. Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 207 joueurs de jeu vidéo compétitif interrogés. Vecteur-score (TOTAL)=(0, 1, 2, 3, 4, 5). Classement décroissant: SM > P > S > C > R > G. La raison « Se mesurer » remporte l'ensemble des majorités. Elle est considérée par la totalité des joueurs comme la raison qui explique le mieux leur engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La raison « Partager » obtient 4 majorités et se place au second rang. Suivent, dans l'ordre, la raison « Sensations », la raison « Compétences », la raison « Reconnaissance »; et la raison « Graphismes », qui n'obtient aucun suffrage majoritaire.

Pour l'ensemble des 207 joueurs interrogés, l'item « Se mesurer » est celui qui explique le mieux la raison pour laquelle ils pratiquent le jeu vidéo compétitif. Il est ensuite suivi de l'item « Partager », l'item « Sensations », l'item « Compétences », l'item « Reconnaissance », tandis que l'item « Graphismes » ferme le rang et n'obtient aucune majorité. C'est ce dernier qui représente donc la moins bonne raison de pratique du jeu vidéo compétitif pour les répondants.

Chaque case de la matrice du tableau 18 exprime ainsi les préférences binaires et majoritaires des répondants. Nous pouvons associer à cette matrice un graphe de préférences. La relation binaire de préférence est ainsi représentée par un graphe anti-symétrique et complet, c'est-à-dire un tournoi. Le sens de chaque arc (x, y) illustre la préférence majoritaire entre deux raisons : si x est préféré à y , alors l'arc est orienté de x vers y . En d'autres termes, chaque « raison » correspond à un sommet du graphe, et la somme des scores est égale au nombre des arcs. Si l'une des raisons est telle que toutes les autres raisons lui sont préférées, les arcs sont orientés vers elle. À l'opposé, si l'une des raisons n'a aucun arc orienté vers elle, c'est qu'elle est préférée à toutes les autres.

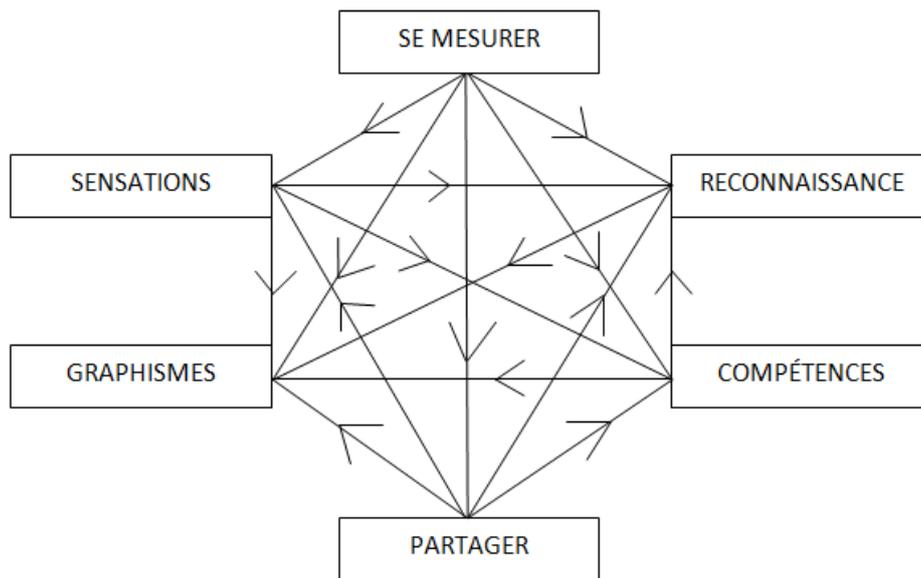


Figure 51. Graphe des préférences des classements binaires et majoritaires des 207 joueurs de jeu vidéo compétitif interrogés. Chaque « raison » correspond à un sommet du graphe et chaque arc (x, y) correspond au choix binaire préférentiel entre les deux causes x et y . Le sommet « Se mesurer » n'a aucun arc orienté vers lui, c'est donc qu'il est préféré à toutes les autres raisons.

Les classements obtenus pour les 207 joueurs rangent donc unanimement les raisons de la pratique du jeu vidéo compétitif par ordre décroissant comme présenté ci-dessous.

SE MESURER > PARTAGER > SENSATIONS > COMPÉTENCES > RECONNAISSANCE > GRAPHISMES
--

Manifestement, les deux raisons qui expliquent le mieux l'engagement des 207 joueurs dans la pratique du jeu vidéo compétitif sont en premier lieu, le désir d'affronter un autre adversaire, juste devant le fait de partager du temps entre amis. Le fait que l'item « Se mesurer » se place en tête des raisons semble corroborer les résultats de Olson et al. (2007) qui observent que l'occasion de se confronter et de gagner (« *compete and win* ») est l'une des motivations principales des adolescents qu'ils ont interrogés. Il est alors intéressant de noter que dans notre cas, si l'item « Se mesurer » remporte l'ensemble des choix binaires à la majorité, il ne dépasse l'item « Partager » que de quelques voix (105 contre 102, soit 51%). Dans le cas où seulement deux joueurs interrogés sur ces 105 avaient préféré la raison « Partager » à la raison « Se mesurer », ces deux items auraient alors été inversés dans le classement final. Cette accointance peut faire écho à l'étude menée par Whitbourne et al. (2013) sur les jeux vidéo occasionnels. Les chercheurs ont ainsi observé que la raison principale qui pousse les joueurs de *Bejeweled Blitz* à s'adonner au jeu est « d'essayer de battre leurs amis » (*try to beat my friend*). Derrière la notion de « battre », il nous semble retrouver l'item « Se mesurer », et derrière le terme « leurs amis », nous entrapercavons la raison « Partager ».

Si ces deux raisons sont si proches dans le classement collectif de nos répondants, c'est qu'elles sont certainement plus liées l'une à l'autre qu'il n'y paraît. Ce sont tout d'abord deux motifs de dimension sociale. Si le fait de passer du temps avec d'autres joueurs et de se réunir entre amis exprime indéniablement le désir d'interactions, le fait de se mesurer à d'autres joueurs en vue de leur montrer qu'on est le meilleur participe

également à l'expression de rapports sociaux, que l'on pourrait qualifier cette fois-ci d'antagonistes. Les pratiquants de jeux vidéo compétitifs recherchent donc principalement la rencontre à l'autre (de valence positive dans le cas de « Partager » et de valence négative dans le cas de « Se mesurer »), qu'elle soit en ligne sur Internet, ou dans le monde réel, lors d'événements plus ou moins compétitifs. Le fait même que nous ayons fait passer nos questionnaires lors de tournois officiels (pour les groupes VERSUS et AUTRES) et lors d'un rassemblement informel (pour le groupe MKX) souligne l'existence de cette sociabilité e-sportive dont les joueurs semblent être à la recherche. Cela peut être également entendu comme un biais de notre étude, puisque les répondants ont tous été rencontrés sur ces lieux d'échange entre joueurs, et qu'ils sont donc déjà sensibilisés à cet aspect. Il n'est finalement pas étonnant de retrouver ces deux items côte à côte dans le classement collectif des joueurs, puisque les caractéristiques du jeu vidéo compétitif consistent à affronter un autre joueur réel. Sans adversaire réel, la pratique n'est plus la même. Ainsi, pour « Se mesurer », il est nécessaire de « Partager », et l'affrontement vidéoludique encourage forcément les rencontres, qu'elles soient *online* ou *offline*. C'est d'ailleurs ce que souligne Whitebl4ck : « *C'est assez fun de rencontrer des gens comme ça, découvrir des gens comme ça. On passe souvent de très bons moments en plus des compétitions où on délire, on parle. Donc même quand on ne fait pas que jouer on s'entend bien, donc c'est ça qui est intéressant en plus* ». Les tournois sont ainsi tout autant des lieux de confrontations que des moments d'échanges entre joueurs, au cours desquels ils apprennent à se connaître, à découvrir qui se cache derrière tel ou tel pseudo récemment rencontré sur Internet, et partagent leurs expériences. Sur ce dernier point, Whitebl4ck poursuit : « *Aujourd'hui on va trouver très facilement des gens aptes à pouvoir aider, expliquer, sans aucun problème. Du joueur expérimenté au joueur un petit peu moins expérimenté, mais qui a quand même beaucoup de notions à partager. [...] Là, il y a un joueur sur Mortal Kombat qui me demande beaucoup de conseils, que j'ai un petit peu, entre guillemets, pris sous mon aile, parce que je*

trouvais qu'il avait du potentiel. Il est en train de se motiver énormément et il est toujours demandeur de conseils, d'aide, de remédiation. »

Comme l'a observé Bers (2010), la transmission est au cœur de la relation entre les joueurs, dont elle peut d'ailleurs être le point de départ. C'est ce qu'exprime Shyndoa lorsqu'il dit : *« en majorité, les anciens viennent quand même aider les nouveaux joueurs. On [les anciens joueurs] n'est pas si renfermés. Dès qu'il y a une question, si ils veulent jouer, on joue avec eux, il n'y a pas de souci. On est là pour agrandir la communauté, pour la faire progresser, du coup on essaie quand même de faire un max pour les aider. »* C'est ainsi que RZA, récemment arrivé sur le circuit compétitif de *Mortal Kombat X*, a pu profiter des conseils et de la bienveillance d'autres joueurs, au point que certains sont maintenant devenus des amis : *« Ceux qui m'ont aidé, c'est ceux avec qui aujourd'hui je suis encore tous les jours au micro [lors de sessions de jeu sur Internet] : Shyndoa, Mickadi, deux, trois autres. Je suis venu, ils se sont occupés de moi "Tu veux jouer RZA ? Vas-y. Tu veux t'entraîner RZA ? Tu veux taffer les fondamentaux RZA ?" Ils m'ont vu progresser, ils m'ont aidé à progresser, ils étaient contents que je progresse »*. Se profile dès lors dans ces propos une seconde relation, entre le fait de se mesurer à quelqu'un d'autre et le fait de progresser et donc de développer des compétences (physiques ou cognitives) dans le jeu. En observant les résultats des préférences binaires de notre matrice collective, il apparaît ainsi que l'item « Se mesurer » n'a été plébiscité qu'à 53% face à l'item « Compétences » (109 fois contre 98) pourtant placé en quatrième position. Là encore, la proximité de ces deux raisons trouve une explication dans les propos des joueurs. Selon Whitebl4ck : *« On ne peut pas vraiment progresser tout seul. On est obligé de se confronter à quelqu'un pour progresser. Et, dans l'idéal, le fait d'échanger, de jouer plusieurs fois contre tels joueurs, ça permet de progresser également. Donc pour cette notion de progression, on est obligé de rentrer en contact et soi-même de se déplacer. »* Pour Mickadi, c'est d'ailleurs lors des tournois que les conditions pour récupérer à la fois des informations et des connaissances sur le jeu et pour passer un moment agréable avec l'adversaire sont réunies : *« Les tournois se font en off, et*

du coup t'es directement dans de bonnes conditions. Et en plus, t'as un meilleur rapport avec le joueur, c'est-à-dire que tu peux discuter avec lui pendant que tu joues, tu peux dire "Ah ben tiens, ça c'est safe, ça c'est pas safe... Comment je punis ça ?" Donc tu récupères beaucoup mieux les informations, en fait. Et puis, c'est plus convivial aussi. »

C'est là toute la différence entre le jeu vidéo dans lequel le joueur affronte le logiciel et le jeu vidéo compétitif : la nécessité de s'opposer à un adversaire réel et non à la machine pour progresser. RZA poursuit : *« La machine, ce n'est pas intéressant. Ben la machine, c'est une machine, en fait. Du coup, tu ne progresses pas. Parce que c'est des réflexes de machine. Si tu mets par exemple l'IA à un niveau légende, expert, il punit tout à la frame, en fait. Donc ce n'est pas des réflexes d'humain déjà, et y'a pas de gameplan d'humain, y'a pas de mindgame humain derrière. Du coup, ça ne fait pas progresser spécialement. »* Pour le dire autrement, Shyndoa nous explique que *« chaque joueur a une façon de jouer, une façon de penser et que c'est justement à toi de t'adapter à eux, en fait. Parce que l'ordinateur, c'est vraiment programmé que quand tu appuies sur une touche, obligatoirement il va faire le même coup à chaque fois, en fait. Alors qu'un humain n'a pas les mêmes réflexes, n'agit pas pareil qu'un ordinateur. »* Comme l'ont remarqué Lee & Schoenstedt (2011) à propos des jeux de simulations sportives, le développement et le perfectionnement de compétences intellectuelles et gestuelles est donc fortement lié à la modalité compétitive du jeu vidéo.

En troisième position du classement collectif se situe l'item « Sensations », qui n'est dépassé par les raisons « Se mesurer » (51% de préférence) et « Partager » (57% de préférence) que de quelques voix à chaque fois (respectivement 102 voix contre 105, et 90 contre 117). Il est là encore, possible de voir un lien entre ces trois raisons. À l'instar des pratiques sportives, le fait de se confronter à un adversaire, d'autant plus au cours d'une compétition, procure au joueur des émotions positives (plaisir ou fierté de la victoire), négatives (frustration ou mécontentement de la défaite) ou mixtes (le trac d'avant-match). Leur alternance et leur accumulation au cours de la partie contribuent à mettre le joueur dans des « états » (serein, excité, concentré ou vidé par exemple) qui vont colorer

l'expérience de jeu vécue par le pratiquant. De la même manière, les relations sociales nouées avec les autres participants vont nécessairement influencer et être influencées par l'état émotionnel du joueur. « Se mesurer » et « Partager » sont des formes de communications qui, dans n'importe quel domaine d'expression (écrite, verbale ou corporelle par exemple), inter-dépendent des affects des individus.

Enfin, aux deux dernières places du classement collectif, nous retrouvons l'item « Reconnaissance », qui ne l'emporte que sur l'item « Graphismes ». Si pour les quatre premières raisons, la répartition des voix dans les choix binaires sont parfois très proches, pour ces deux derniers items, le résultat est nettement plus tranché. Comparées deux à deux aux autres raisons potentielles, la « Reconnaissance » est systématiquement rejetée (sauf face au « Graphismes ») pour au moins 71% des joueurs (71% face à « Compétences », 74% face aux « Sensations », 79% face à « Se mesurer », et 85% face à « Partager »), tandis que le « Graphismes » n'obtient jamais plus de 28% de préférence (28% face à la « Reconnaissance, 16% face aux « Compétences », 13% face à « Se mesurer », 5% face aux « Sensations », et 4% face à Partager»). Ces résultats sont spectaculaires. Disons-le clairement, ces deux items ne font pas partie des préoccupations des 207 joueurs interrogés, et ne semblent pas être déterminants dans les raisons de leur pratique. Concernant la « Reconnaissance », malgré la présence parmi nos répondants de nombreux joueurs professionnels ayant percés dans le monde du sport électronique et étant devenus célèbres, force est de constater que les personnes interrogées ne semblent pas animées d'un besoin d'être valorisées pour leurs victoires ou palmarès. L'image que leur renvoient les autres individus de la société ne semble pas les affecter. Nous pourrions émettre deux hypothèses à ce sujet. Premièrement, ce désintérêt du jugement d'autrui s'est possiblement construit en opposition aux nombreuses critiques politiques, médiatiques et sociales dont ont souffert les communautés de joueurs depuis plusieurs décennies. Confrontés à une constante stigmatisation, les joueurs ont très bien pu développer une forme d'indifférence à la diatribe populaire. Désabusés, ils n'attendraient plus que leur expertise dans la pratique

e-sportive leur apporte de reconnaissance sociale. Cependant, cela n'expliquerait pas qu'ils ne désirent pas au moins une reconnaissance au sein de leur groupe d'appartenance (les e-sportifs) ou de leur communauté (les joueurs qui pratiquent le même titre vidéoludique). Deuxièmement, rares sont aujourd'hui les joueurs qui réussissent à percer professionnellement dans le monde du sport électronique. En France, seuls quelques élus parviennent à vivre de leur passion et sont reconnus pour leurs performances dans le jeu. Citons par exemple Bertrand « ElkY » Grospellier (pionnier français du sport électronique aujourd'hui reconverti dans le poker) ou Ilyes « Stephano » Satouri sur *Starcraft*, Bora « YellOwStaR » Kim ou Paul « sOAZ » Boyer sur *League of Legends*, Bruce « Spank » Grannec sur *PES* et *FIFA*, Corentin « Gotaga » Houssein sur *Call of Duty*, ou bien encore Olivier « Luffy » Hai et Marie-Laure « Kayane » Norindr sur *Street Fighter*. Si ces quelques joueurs bénéficient d'une relativement bonne médiatisation et peuvent être considérés comme des stars de leurs disciplines respectives, combien de pratiquants restent dans l'anonymat le plus complet malgré des palmarès impressionnants ? Même si la tendance évolue vers une meilleure reconnaissance des performances des e-sportifs, les joueurs interrogés semblent avoir bien conscience que peu d'entre eux seront considérés comme des champions.

Concernant l'item « Graphismes », les résultats sont sans équivoques. Les joueurs rejettent féroce­ment cette raison et semblent vérifier les observations de Whitbourne et al. (2013), qui relèvent que seulement 3,7% de leur population de joueurs interrogés ($n = 1\ 252$) pratiquent le jeu vidéo en raison de la qualité des graphismes et des effets visuels à l'écran. La raison de ce rejet de l'item « Graphismes » au sein de notre population peut s'expliquer de la manière suivante. La pratique du jeu vidéo compétitif est fondée sur l'affrontement de joueurs réels par l'intermédiaire d'un réseau numérique. La vitesse des communications sur ce réseau dépend à la fois de la distance entre l'émetteur et le récepteur (deux continents séparés par un océan par exemple), et du « poids » du message (la quantité d'informations). La qualité des graphismes d'un jeu influe directement sur la

quantité d'informations : plus le jeu est réaliste, plus ses graphismes contiennent de textures, et plus il ralentit le temps de réponse à l'écran (le *lag* dont nous avons parlé dans le premier chapitre). À l'inverse, plus le jeu est pixellisé, plus ses graphismes sont légers, et plus le temps de réponse sera court. C'est ce qui explique notamment que bon nombre de joueurs compétitifs ont pendant des années, baissé les configurations graphiques de leurs jeux au strict minimum. Si les supports les plus récents (PC et consoles) sont dotés de processeurs de plus en plus puissants pour éviter ces désagréments, il arrive encore que certains jeux soient tellement énergivores que la qualité graphique soit un frein à la concordance des actions du joueur sur le personnage virtuel, et donc à l'expérience de jeu. Si les titres les plus joués font preuve d'un photoréalisme de plus en plus poussé (*Mortal Kombat X* notamment) ou de graphismes esthétiques comprenant de nombreuses textures (tendance générale liée à l'évolution technologique), ce résultat est de bon augure pour les productions vidéoludiques de développeurs indépendants telles que *Skullgirls* (2012), *Lethal League* (2014), ou *Nidhogg* (2014), qui font le choix de miser sur l'optimisation de mécaniques de jeu plutôt que sur des graphismes qui imitent le réel. D'ailleurs de nombreux titres que l'ont pourrait qualifier d'obsolètes de ce point de vue connaissent encore un succès en compétition certes relatif, mais non négligeable : *Windjammers* (1994), *Super Street Fighter II Turbo* (1994), *Breakers Revenge* (1998), *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999), ou *Capcom VS SNK 2* (2001).

Une fois ces résultats collectifs de la totalité des 207 joueurs présentés, découvrons à présent les classements collectifs obtenus selon le type de jeu pratiqué.

2.2 Comparaison selon le « type de jeu »

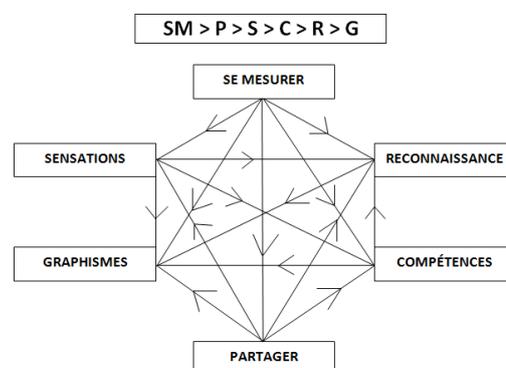
2.2.1. Résultats du groupe MKX

Comme le montrent la matrice collective et le graphe des préférences de la figure 52 ci-dessous, l'agrégation des réponses individuelles des 30 joueurs de MKX interrogés révèle

une préférence majoritaire transitive (relation d'ordre total) ne contenant pas d'effets Condorcet. Il y a donc une homogénéité des résultats individuels.

	C	P	G	SM	R	S	SCORE
C		7/30 (23%)	<u>25/30</u> (83%)	11/30 (37%)	<u>25/30</u> (83%)	12/30 (40%)	2
P	<u>23/30</u> (77%)		<u>30/30</u> (100%)	14/30 (47%)	<u>27/30</u> (90%)	<u>21/30</u> (70%)	4
G	5/30 (17%)	0/30 (0%)		5/30 (17%)	10/30 (33%)	2/30 (7%)	0
SM	<u>19/30</u> (63%)	<u>16/30</u> (53%)	<u>25/30</u> (83%)		<u>24/30</u> (80%)	<u>19/30</u> (63%)	5
R	5/30 (17%)	3/30 (10%)	<u>20/30</u> (67%)	6/30 (20%)		8/30 (27%)	1
S	<u>18/30</u> (60%)	9/30 (30%)	<u>28/30</u> (93%)	11/30 (37%)	<u>22/30</u> (73%)		3

Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 30 joueurs de MKX.
 Vecteur-score (MKX) = (0, 1, 2, 3, 4, 5)
 Classement décroissant : SM > P > S > C > R > G



Graph des préférences des classements binaires et majoritaires des 30 joueurs de MKX.

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Figure 52. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 30 joueurs du groupe MKX.
 La raison « Se mesurer » remporte l'ensemble des majorités. Elle est considérée par les 30 joueurs du groupe MKX comme la raison qui explique le mieux leur engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La raison « Partager » obtient quatre majorités et se place au second rang. Suivent, dans l'ordre, la raison « Sensations », la raison « Compétences », la raison « Reconnaissance », et la raison « Graphismes », qui n'obtient aucun suffrage majoritaire

Le résultat collectif du groupe MKX est analogue à celui de la totalité des 207 joueurs du groupe TOTAL présentés précédemment. Le classement des items est transitif et décroissant (classement d'ordre total) et l'ordination des raisons est parfaitement identique : « Se mesurer » remporte la totalité des majorités, suivi de « Partager », « Sensations », « Compétences », « Reconnaissance », et enfin « Graphismes », qui n'en obtient aucune.

Pour les joueurs de *Mortal Kombat X*, affronter un adversaire et passer du temps avec d'autres joueurs sont donc les deux raisons qui justifient le mieux leur pratique. À l'opposé, la reconnaissance que pourrait leur apporter leur maîtrise du jeu, ainsi que les graphismes qu'il comporte, sont fortement rejetés (au mieux 27% de préférences dans les choix binaires pour « Reconnaissance » à l'exception de la comparaison avec « Graphismes », et 33% justement pour ce dernier item face à chaque autre raison). Cette dernière donnée concernant les graphismes du jeu est d'ailleurs éclairante au regard du contenu spécifiquement violent du jeu *Mortal Kombat*, et va dans le sens des remarques de Nachez & Schmoll (2003). Si nous émettions encore des doutes quant à la distance prise par les joueurs face aux images particulièrement sanglantes auxquelles le jeu les confronte, la dernière place accordée à l'item « Graphismes » corrobore les propos des joueurs rapportés dans la deuxième partie de notre travail. Ils nous expliquaient ainsi qu'ils ne faisaient « *plus attention* » à cette violence qui devenait « *secondaire* ». L'item est ainsi rejeté à l'unanimité (0 voix sur 30) face à l'item « Partager », et préféré à seulement 2 reprises face aux « Sensations », 5 reprises face à « Se mesurer » et « Compétences », et à 10 reprises face à la « Reconnaissance ».

Enfin, nous retrouvons dans le résultat collectif des joueurs de MKX la proximité entre les raisons « Se mesurer » et « Partager », puisque la première n'a été préférée à la seconde qu'à 16 reprises sur 30 possibles. À une réponse près, nous obtenions une égalité (qui nous aurait d'ailleurs posé des problèmes dans l'analyse collective), et si deux joueurs parmi les 16 avaient choisi l'item « Partager », l'ordre entre ces deux raisons aurait été inversé.

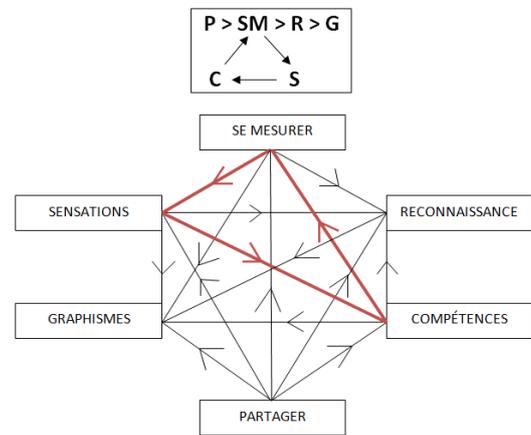
2.2.2. Résultats du groupe VERSUS

Comme le montrent la matrice collective et le graphe des préférences de la figure 53 ci-dessous, l'agrégation des réponses individuelles des 65 joueurs de VERSUS interrogés révèle un classement intransitif, dont le vecteur-score obtenu est égal à (0, 1, 3, 3, 3, 5). Il y

a donc une hétérogénéité des résultats individuels qui se traduit par un effet Condorcet de type I (une raison, dont le score est de 5, se place tout de même en tête aux yeux des répondants) dans le résultat collectif.

	C	P	G	SM	R	S	SCORE
C		26/65 (40%)	<u>56/65</u> (86%)	<u>36/65</u> (55%)	<u>53/65</u> (82%)	25/65 (38%)	3
P	<u>39/65</u> (60%)		<u>62/65</u> (95%)	<u>34/65</u> (52%)	<u>60/65</u> (92%)	<u>43/65</u> (66%)	5
G	9/65 (14%)	3/65 (5%)		6/65 (9%)	20/65 (31%)	6/65 (9%)	0
SM	29/65 (45%)	31/65 (48%)	<u>59/65</u> (91%)		<u>57/65</u> (88%)	<u>35/65</u> (54%)	3
R	12/65 (18%)	5/65 (8%)	<u>45/65</u> (69%)	8/65 (12%)		1/65 (2%)	1
S	<u>40/65</u> (62%)	22/65 (34%)	<u>59/65</u> (91%)	30/65 (46%)	<u>54/65</u> (83%)		3

Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 65 joueurs de VERSUS.
Vecteur-score (VERSUS) = (0, 1, 3, 3, 3, 3, 5)
Classement intransitif



Graph des préférences des classements binaires et majoritaires des 65 joueurs de VERSUS.
Un triplet intransitif (en rouge) apparaît

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Figure 53. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 65 joueurs du groupe VERSUS. Le classement collectif est intransitif et hétérogène. Si la raison « Partager » devance les autres items dans l'agrégation des réponses individuelles, la matrice et le graphe révèle 1 triplet intransitif : « Se mesurer » est préféré à « Sensations », « Sensations » est préféré à « Compétences », mais « Compétences » est préféré à « Se mesurer ». Enfin, « Reconnaissance » et « Graphismes » en dernier lieu obtiennent respectivement 1 et 0 suffrages majoritaires.

Premier point, contrairement au groupe MKX, les 65 joueurs du groupe VERSUS plébiscitent majoritairement le « Partage » comme raison principale de leur pratique du jeu vidéo compétitif. Ce résultat, souligne l'importance accordée par les joueurs de VS Fighting aux interactions sociales qu'ils expérimentent à travers leur activité, à l'instar des observations de Yee (2006) et Przybylski et al. (2010) sur les jeux vidéo en ligne. Nous

l'avons déjà évoqué à plusieurs reprises, mais la discipline e-sportive des jeux de combat est beaucoup plus confidentielle que ses consœurs. Malgré cela, le *VS Fighting* est une activité vidéoludique pérenne qui repose sur de nombreux titres phares aux communautés de joueurs fidèles. Le fait que la moyenne du nombre d'années de pratique de ce groupe soit sensiblement plus élevée que les deux autres (9,06 contre 7,83 pour MKX et 7,99 pour les AUTRES) est possiblement lié à ce résultat. La population des joueurs de VERSUS, dont l'âge est d'ailleurs plus élevé que les deux autres groupes (15% ont 36 ans ou plus contre 3% pour MKX et 1% pour les AUTRES), a donc une relation de plus longue date avec le jeu vidéo compétitif, auxquels les jeux de combat sont intimement liés. En effet, comme l'ont exprimé les quatre joueurs avec lesquels nous nous sommes formellement entretenus, affronter le logiciel n'est pas pertinent à leurs yeux. Les jeux de combat trouvent leur quintessence dans la confrontation à un autre humain, dont les intentions, les réactions et l'adaptation sont beaucoup plus créatives que ne peut l'être le programme informatique. Les joueurs de VERSUS semblent donc avoir particulièrement bien intégré que de l'autre dépend le plaisir de jouer. Le fait que leurs affrontements aient principalement lieu *offline* afin d'éviter le phénomène de *lag*, est également susceptible de participer au développement d'amitiés entre les joueurs, qui se consolident au fil des rencontres réelles récurrentes lors de rassemblements ultérieurs. Ce premier résultat est cependant à nuancer, car ce n'est qu'avec un infime nombre de voix que la raison « Partager » devance l'item « Se mesurer » (34 sur 65, soit 52%).

Deuxième point notable qui différencie le groupe VERSUS du groupe MKX : la présence d'un triplet intransitif, signe d'hétérogénéité des choix de la population. En effet, pour $S = (0, 1, 3, 3, 3, 5)$, $T_c = T - [\sum S(S - 1) / 2] = 1$. Nous avons précédemment montré les relations unissant les raisons « Se mesurer » et « Compétences », et « Se mesurer » et « Sensations ». Plus encore que les joueurs de MKX, le cumul des réponses individuelles des joueurs de VERSUS exprime ce lien dans le triplet suivant : « Se mesurer » est préféré aux « Sensations » (54%), les « Sensations » sont préférées aux « Compétences » (62%), mais les

« Compétences » sont préférées à « Se mesurer » (55%). Nous obtenons donc un circuit de longueur 3 du type : SM > S > C > SM. Cet illogisme semble particulièrement bien traduire la multiplicité des avis des joueurs de *VS Fighting*, moins tranchés que le groupe MKX et que la totalité des 207 joueurs interrogés (groupe TOTAL). Comme nous l'avons suggéré, l'affrontement à l'autre permet au joueur de progresser en développant ou en perfectionnant de nombreuses compétences, et stimule ses émotions qui lui procurent des sensations agréables ou non. Pour les joueurs de *VS Fighting*, cet enchevêtrement est révélateur de prises de positions différentes de chacun, d'autant plus que les 65% de tournois individuels transitifs observés dans ce groupe soulignent une certaine cohérence individuelle. Cette hétérogénéité collective n'est pas le fruit d'incohérences individuelles, mais de la pluralité des points de vue.

Dernier point, qui rapproche cette-fois ci les joueurs de VERSUS des joueurs de MKX : la position aux deux dernières places des raisons « Reconnaissance » et « Graphismes ». Là encore, pour ces joueurs, le désir d'être valorisé pour leurs performances ne semble pas être le moteur de leur adhésion au jeu vidéo compétitif, tout comme la qualité des graphismes du titre sur lequel ils évoluent.

Afin de comparer les désaccords observés dans les résultats collectifs de ces deux premiers groupes, il est possible d'étudier la distance entre les deux tournois à l'aide du coefficient de Kendall (k). Celui-ci permet d'évaluer la corrélation entre les deux rangements (dénommées échelles), grâce au calcul du nombre de désaccords effectifs (d) et de désaccords possibles ($D = n(n - 1) / 2$, soit 15 pour $n = 6$). Le calcul de k est alors égal à $1 - 2d / D$. Le tournoi collectif du groupe VERSUS n'étant pas linéaire et décroissant, il nous faut, pour calculer le nombre de désaccords effectifs entre le groupe MKX et le groupe VERSUS, compiler les résultats des deux matrices collectives dans une nouvelle matrice (tableau 19), dans laquelle n'apparaissent que les majorités binaires de chaque groupe. Nous notons d'un « X » les résultats majoritaires du groupe MKX et d'un « O » les résultats

majoritaires du groupe VERSUS. Chaque case ne contenant qu'un « X » (et non un « X » et « O »), représente alors un désaccord.

	C	P	G	SM	R	S
C			OX	X	OX	
P	OX		OX	X	OX	OX
G						
SM	O	O	OX		OX	OX
R			OX			
S	OX		OX		OX	

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont en gras les désaccords des suffrages.

Tableau 19. Matrice des désaccords entre les 30 joueurs de MKX et des 65 joueurs de VERSUS. Un « X » représente une majorité binaire du groupe MKX, et un « O », une majorité du groupe VERSUS. Chaque cas ne contenant qu'un « X » représente alors un désaccord. On constate deux désaccords seulement sur quinze possibles ($d = 2$, soit $k = +0,73$), qui reposent sur l'item « Se mesurer » comparé à « Compétences » et « Partager ».

Le coefficient de Kendall (k) oscille entre -1 (corrélation négative maximale) et $+1$ (corrélation positive maximale). Si les classements sont les mêmes pour chacun des deux groupes, la distance (d) est égale à 0, et le coefficient de Kendall est alors égal à $+1$. En revanche, plus la distance (d) est élevée, plus le coefficient sera proche de -1 , et plus la relation entre les deux tournois sera dichotomique.

Dans notre cas, nous observons donc deux désaccords sur 15 possibles dans la majorité des choix binaires entre le groupe MKX et le groupe VERSUS, soit $d = 2$. Le coefficient de Kendall est alors de $+0,73$ et la corrélation entre nos deux groupes est significativement positive (car $0,5 < k < 1$), malgré le changement de place de certains items dans les classements collectifs de chaque groupe.

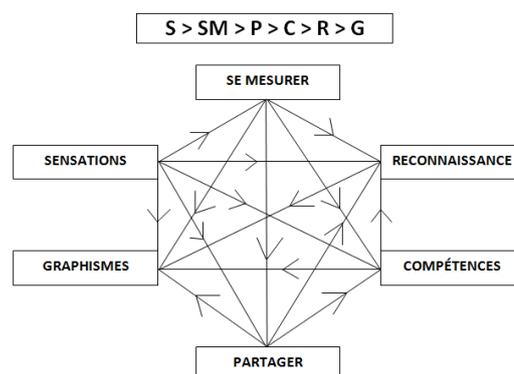
2.2.3. Résultats du groupe AUTRES

Comme le montrent la matrice collective et le graphe des préférences de la figure 54 ci-dessous, l'agrégation des réponses individuelles des 112 joueurs de disciplines sportives AUTRES que les jeux de combat (MKX et VERSUS), montre une préférence majoritaire transitive (relation d'ordre total) ne contenant pas d'effets Condorcet. Il y a donc une homogénéité des résultats individuels.

	C	P	G	SM	R	S	SCORE
C		40/112 (36%)	<u>93/112</u> (83%)	51/112 (46%)	<u>70/112</u> (63%)	34/112 (30%)	2
P	<u>72/112</u> (64%)		<u>107/112</u> (96%)	54/112 (48%)	<u>89/112</u> (79%)	53/112 (47%)	3
G	19/112 (17%)	5/112 (4%)		16/112 (14%)	27/112 (24%)	2/112 (2%)	0
SM	<u>61/112</u> (54%)	<u>58/112</u> (52%)	<u>96/112</u> (86%)		<u>83/112</u> (74%)	51/112 (46%)	4
R	42/112 (28%)	23/112 (21%)	<u>85/112</u> (76%)	29/112 (26%)		34/112 (30%)	1
S	<u>78/112</u> (70%)	<u>59/112</u> (53%)	<u>110/112</u> (98%)	<u>61/112</u> (54%)	<u>78/112</u> (70%)		5

Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 112 joueurs de AUTRES.

Vecteur-score (AUTRES) = (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Classement décroissant : S > SM > P > C > R > G



Graph des préférences des classements binaires et majoritaires des 112 joueurs de AUTRES.

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Figure 54. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 112 joueurs du groupe AUTRES. La raison « Sensations » remporte l'ensemble des majorités. Elle est considérée par les 112 joueurs du groupe AUTRES comme la raison qui explique le mieux leur engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La raison « Se mesurer » obtient 4 majorités et se place au second rang. Suivent, dans l'ordre, la raison « Partager », la raison « Compétences », la raison « Reconnaissance », et la raison « Graphismes », qui n'obtient aucun suffrage majoritaire.

Contrairement aux deux précédents groupes, les 112 joueurs AUTRES placent l'item « Sensations » en tête des raisons pour lesquelles ils pratiquent leur activité, avec respectivement 54% de préférence par rapport au deuxième item « Se mesurer » et 53% par rapport au troisième « Partager ». Les répondants de ce groupe sont constitués de joueurs

évoluant principalement sur le support PC, et sur différents types de jeux vidéo compétitifs : FPS, RTS, MOBA et TCG en très large majorité. Contrairement au support « console » qui est historiquement un médium d'affrontements en réseau local (rappelons qu'à l'époque où les ordinateurs commençaient à être reliés à Internet, les consoles de salon n'étaient pas encore connectées au monde entier), le jeu vidéo compétitif sur ordinateur a émergé, comme nous l'avons présenté dans la première partie de notre travail, avec l'apparition d'Internet et la massification des connexions personnelles. Bien que de très nombreuses salles en réseaux aient vu le jour à cette même période (qui ont d'ailleurs aujourd'hui presque totalement disparu en France), la totalité des joueurs sur PC a pu affronter d'autres joueurs de chez elle, lorsque les joueurs sur consoles devaient encore se réunir sur le même lieu pour s'opposer. Ce que nous souhaitons suggérer, mais dont nous ne sommes pas certains, c'est que si l'item « Sensations » se situe en première position pour le groupe AUTRES, devant les motifs sociaux que sont « Se mesurer » et surtout « Partager », c'est que l'habitude de se réunir pour pratiquer le jeu vidéo est peut-être moins ancrée chez les joueurs sur PC que chez les joueurs sur console. Bien évidemment, il existe des joueurs qui pratiquent sur les deux supports et d'autres qui profitent de sessions de jeu sur PC pour organiser des rassemblements, mais c'est une première piste de réflexion qui mériterait d'être approfondie lors de recherches ultérieures, en utilisant des variables sur les usages vidéoludiques plus précises. Nous envisageons également une seconde hypothèse pour expliquer ce résultat, qui concerne l'exigence de fluidité entre les actions réelles du joueur et les actions de son personnage à l'écran. Nous avons vu que les jeux de combat obligent les joueurs à faire preuve de *timings* extrêmement fins (au 1/60^e de seconde près pour certains titres), et cela sur des durées de matchs très courtes. Une connexion Internet un peu lente peut alors radicalement briser le phénomène d'immersion et détériorer l'expérience de jeu, en créant un décalage entre les *inputs* et les comportements virtuels de l'avatar. Dès lors, pratiquer *offline* est une nécessité. Si les jeux vidéo compétitifs sur PC souffrent majoritairement des mêmes exigences (les FPS et RTS

notamment), les MOBA (dont les mécaniques de jeu sont plus tolérantes en termes de dextérité et dont les parties durent relativement plus longtemps), mais surtout les TCG qui sont à notre connaissance le seul type de jeu vidéo compétitif ne nécessitant pas de conduites vidéomotrices, permettent de s'affronter par Internet sans redouter le *lag*. La présence dans nos 112 répondants « AUTRES » de joueurs de MOBA et de TCG peut avoir influé sur le classement collectif des réponses, faisant reculer à la seconde et troisième place les raisons d'ordre social.

La première place accordée aux « Sensations » reflète alors ce qui anime le plus les joueurs du groupe AUTRES : ressentir des émotions par l'intermédiaire de leur pratique. Le plaisir que procure la victoire d'une partie ou le retournement d'une situation jugée délicate dans le jeu anime les pratiquants du groupe AUTRES. Peut-être pas plus que ceux de MKX ou VERSUS, mais certainement plus que leur désir de passer du temps avec d'autres joueurs.

Enfin, nous retrouvons aux deux dernières places du classement le binôme « Reconnaissance » suivi de « Graphismes », qui, ne recueillent pas l'enthousiasme des 112 joueurs interrogés. Un point à souligner cependant : si les pourcentages des classements binaires de l'item « Graphismes » présentent peu de différences avec ceux des deux autres groupes, ceux de l'item « Reconnaissance » sont légèrement plus élevés. La « Reconnaissance » atteint ainsi 76% face aux « Graphismes », 30% face à « Sensations », 28% de choix face aux « Compétences », 26% face à « Se mesurer », et 21% face à « Partager », là où il n'en obtenait respectivement que 69%, 18%, 12%, 8%, et 2% dans le groupe VERSUS, et 67%, 27%, 20%, 17%, et 10% dans le groupe MKX. Bien que toujours placé en quatrième position, cette raison paraît être légèrement privilégiée par les joueurs du groupe AUTRES que par les joueurs des groupes précédents.

Afin de comparer les désaccords entre les résultats collectifs du groupe MKX et du groupe AUTRES, nous procédons au calcul du coefficient de Kendall. Les deux ordinations

étant cette fois-ci linéaires et décroissantes, nous pouvons construire deux échelles et calculer la distance (d) en fonction du nombre d'intersections des droites qui relient les raisons deux à deux.

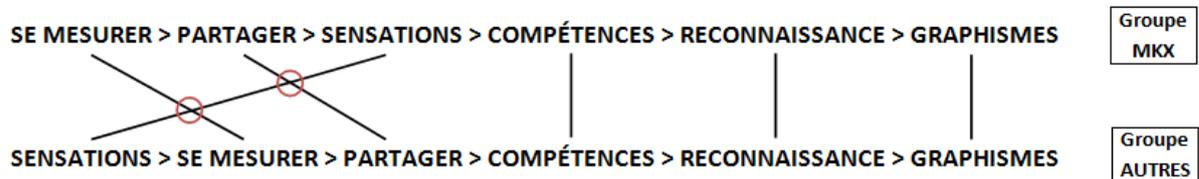


Figure 55. Comparaison des classements collectifs du groupe MKX et du groupe AUTRES. L'échelle supérieure est le classement ordonné et décroissant des réponses collectives du groupe MKX, tandis que l'échelle inférieure correspond au classement collectif du groupe AUTRES. Chaque raison est reliée par une droite à son équivalent sur l'échelle opposée. Chaque intersection (cercle) correspond à un désaccord. On constate deux intersections seulement sur quinze possibles ($d = 2$, soit $k = +0,73$). Les deux désaccords reposent sur l'item « Sensations » comparé à « Se mesurer » et « Partager ».

Comme entre le groupe MKX et le groupe VERSUS, la comparaison entre le groupe MKX et le groupe AUTRES révèle deux intersections, donc deux désaccords sur 15 possibles. Le coefficient de Kendall est alors de +0,73. Une fois encore, malgré le changement de place de l'item « Sensations » entre les deux classements collectifs, la corrélation entre ces deux groupes est significativement positive (car $0,5 < k < 1$).

Enfin, nous effectuons la même opération entre le groupe VERSUS et le groupe AUTRES. Cette étape nécessite que nous construisions la matrice (tableau 20) compilant les majorités binaires de chaque groupe, puisque le résultat collectif du groupe VERSUS n'est pas linéaire. Nous notons d'un « X » les résultats majoritaires du groupe AUTRES et d'un « O » les résultats majoritaires du groupe VERSUS. Chaque case ne comprenant qu'un « X » (et non un « X » et « O »), représente alors un désaccord.

	C	P	G	SM	R	S
C			XO	O	XO	
P	XO		XO	O	XO	O
G						
SM	X	X	XO		XO	O
R			XO			
S	XO	X	XO	X	XO	

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont en gras les désaccords des suffrages.

Tableau 20. Matrice des désaccords entre les 112 joueurs de AUTRES et des 65 joueurs de VERSUS. Un « X » représente une majorité binaire du groupe AUTRES, et un « O », une majorité du groupe VERSUS. Chaque cas ne comprenant qu'un « O » représente alors un désaccord. Il y a donc quatre désaccords dans notre cas. On constate quatre désaccords sur quinze possibles ($d = 4$, soit $k = + 0,47$), reposant sur les items « Sensations » et « Se mesurer » comparés à « Compétences » et « Partager ».

La différence entre ces deux groupes est plus marquée. En effet, nous repérons quatre désaccords sur l'item « Se mesurer » comparé à « Compétences » et « Partager », et sur l'item « Sensations » comparé à « Partager » et « Se mesurer ». Le coefficient de Kendall est alors de + 0,47 et la corrélation n'est pas significative (car $0 < k < 0,5$).

En comparant les trois groupes deux à deux, nous avons ainsi fait émerger des différences dans les classements collectifs des joueurs. Si le groupe MKX et le groupe AUTRES hiérarchisent collectivement de façon rationnelle et homogène les raisons qui les poussent à pratiquer, le groupe VERSUS laisse apparaître un illogisme collectif. Cependant, la triade « Se mesurer », « Partager » et « Sensations » est placée aux trois premières places pour chaque groupe de répondants, deux fois sur trois sans ambiguïté. Si pour les joueurs de MKX, la confrontation à l'autre est la raison principale de pratique, pour le groupe VERSUS ce sont les interactions sociales de partage, et pour le groupe AUTRES, les sensations suscitées par le jeu. Cependant, au regard du tournoi collectif de la totalité des

207 répondants (groupe TOTAL), l'affrontement se place devant le partage, qui se place lui-même devant les sensations. Aux yeux de la totalité de la population interrogée, il ne semble pas faire de doutes que les rapports sociaux entre joueurs (qu'ils soient de rivalité ou d'affinité) soient le moteur de leur engagement dans l'activité. Observons à présent les résultats collectifs selon que les sondés sont des hommes ou des femmes.

2.3. Comparaison selon le genre

La comparaison de l'agrégation des tournois individuels entre les hommes et les femmes révèle de nombreuses différences dans l'ordination finale des raisons de pratique.

2.3.1. Résultats du groupe HOMMES

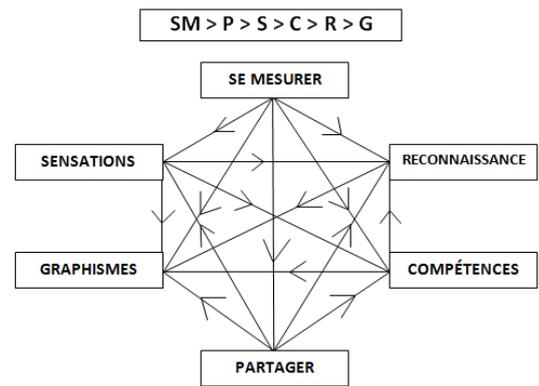
Nous ne nous attarderons pas longuement sur les résultats du groupe HOMMES car, représentant 95% de la population totale des enquêtés, il n'est pas étonnant de retrouver un résultat similaire à celui du groupe TOTAL présenté en amont. Ainsi, comme le montrent la matrice collective et le graphe des préférences de la figure 56 ci-dessous, l'addition des réponses individuelles des 196 hommes met à jour une préférence collective majoritaire transitive (relation d'ordre total) et linéaire. Il n'y a pas d'effets Condorcet et les résultats individuels sont homogènes.

	C	P	G	SM	R	S	SCORE
C		71/196 (36%)	168/196 (86%)	92/196 (47%)	140/196 (71%)	69/196 (35%)	2
P	125/196 (64%)		188/196 (96%)	92/196 (47%)	165/196 (84%)	110/196 (56%)	4
G	28/196 (14%)	8/196 (4%)		22/196 (11%)	49/196 (25%)	9/196 (5%)	0
SM	104/196 (53%)	104/196 (53%)	174/196 (89%)		156/196 (80%)	104/196 (53%)	5
R	56/196 (29%)	31/196 (16%)	147/196 (75%)	40/196 (20%)		52/196 (27%)	1
S	127/196 (65%)	86/196 (44%)	187/196 (95%)	92/196 (47%)	144/196 (73%)		3

Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 196 HOMMES.

Vecteur-score (HOMMES) = (0, 1, 2, 3, 4, 5)

Classement décroissant : SM > P > S > C > R > G



Graphes des préférences des classements binaires et majoritaires des 196 HOMMES.

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Figure 56. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 196 HOMMES. La raison « Se mesurer » remporte l'ensemble des majorités. Elle est considérée par les joueurs masculins comme la raison qui explique le mieux leur engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La raison « Partager » obtient 4 majorités et se place au second rang. Suivent, dans l'ordre, la raison « Sensations », la raison « Compétences », la raison « Reconnaissance », et la raison « Graphismes », qui n'obtient aucun suffrage majoritaire

Le classement collectif obtenu des joueurs masculins range les raisons de pratique par ordre décroissant de la manière suivante : l'item « Se mesurer » se place en tête, suivi dans l'ordre des items « Partager », « Sensations », « Compétences », « Reconnaissance », et en dernière position « Graphismes ». Nous retrouvons ainsi aux deux premières places les motifs de dimension sociale, avec une légère préférence pour l'affrontement face à au partage (104 sur 196, soit 53%). Les sensations que procure la pratique ainsi que les compétences qu'elle développe, se placent en troisième et quatrième position. Leurs liens avec l'opposition vidéoludique est visible à travers leurs pourcentages élevés face à l'item « Se mesurer » (47% chacune). Enfin, aux deux dernières positions, les hommes rejettent fortement le désir de « Reconnaissance » et l'esthétisme ou le réalisme des « Graphismes ».

2.3.2. Résultats du groupe FEMMES

Rappelons qu'en raison de leur sous-représentation dans les manifestations vidéoludiques compétitives, la faible proportion de joueuses interrogées nécessite d'analyser les résultats avec prudence. Cependant, leur fort taux de cohérence individuelle malgré leur faible nombre (91% de tournois individuels transitifs), éveille notre curiosité de chercheur. La rationalité de leurs réponses individuelles mérite ainsi toute notre attention quant au résultat de leur agrégation collective.

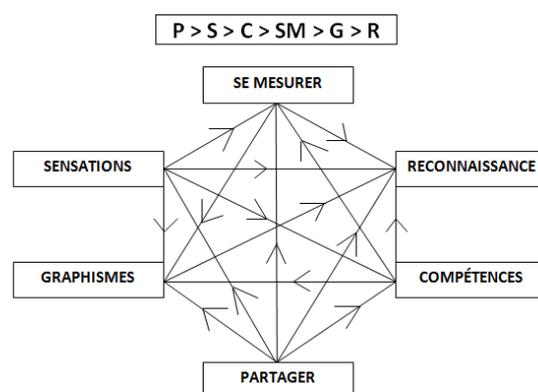
Ainsi, comme présentée dans la matrice collective et le graphe des préférences de la figure 57 ci-dessous, l'addition des réponses individuelles des 11 femmes sondées révèle une préférence collective majoritaire transitive (relation d'ordre total) et linéaire. Il n'y a pas d'effets Condorcet et les résultats individuels sont homogènes.

	C	P	G	SM	R	S	SCORE
C		2/11 (18%)	<u>6/11</u> (55%)	<u>6/11</u> (55%)	<u>8/11</u> (73%)	2/11 (18%)	3
P	<u>9/11</u> (82%)		<u>11/11</u> (100%)	<u>10/11</u> (91%)	<u>11/11</u> (100%)	<u>7/11</u> (64%)	5
G	5/11 (45%)	0/11 (0%)		5/11 (45%)	<u>8/11</u> (73%)	1/11 (9%)	1
SM	5/11 (45%)	1/11 (9%)	<u>6/11</u> (55%)		<u>8/11</u> (73%)	1/11 (9%)	2
R	3/11 (27%)	0/11 (0%)	3/11 (27%)	3/11 (27%)		1/11 (9%)	0
S	<u>9/11</u> (82%)	4/11 (36%)	<u>10/11</u> (91%)	<u>10/11</u> (91%)	<u>10/11</u> (91%)		4

Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 11 FEMMES.

Vecteur-score (FEMMES) = (0, 1, 2, 3, 4, 5)

Classement décroissant : P > S > C > SM > G > R



Graphe des préférences des classements binaires et majoritaires des 11 FEMMES.

C pour « Compétences », P pour « Partager », G pour « Graphismes », SM pour « Se mesurer », R pour « Reconnaissance », S pour « Sensations ». Sont soulignés et en gras les préférences remportant la majorité des suffrages.

Figure 57. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 11 FEMMES. La raison « Partager » remporte l'ensemble des majorités. Elle est considérée par les 11 joueuses interrogées comme la raison qui explique le mieux leur engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif. La raison « Sensations » obtient 4 majorités et se place au second rang. Suivent, dans l'ordre, la raison « Compétences », la raison « Se mesurer », la raison « Graphismes », et la raison « Reconnaissance », qui n'obtient aucun suffrage majoritaire.

L'agrégation des résultats individuels des 11 femmes interrogées montre que la raison principale de leur engagement dans la pratique est l'item « Partager », à une très large majorité comparée aux autres items. Ainsi, cette raison est préférée à l'unanimité (100%) face aux « Graphismes » et à la « Reconnaissance », 10 fois sur 11 (91%) face à « Se mesurer », 9 fois sur 11 (82%) face aux « Compétences », et 7 fois sur 11 (64%) face aux « Sensations ». Le résultat est spectaculaire et ne prête pas à confusion : rencontrer de nouveaux joueurs (ou de nouvelles joueuses), et passer du temps avec d'autres personnes, est très nettement la raison qui justifie aux yeux des joueuses sondées la pratique du jeu vidéo compétitif. Ce résultat rejoint les observations de McLean & Griffiths (2013), dont l'étude a révélé que l'attraction des femmes pour le jeu vidéo est principalement liée aux interactions sociales virtuelles et réelles.

En deuxième position, les joueuses plébiscitent les « Sensations », et là encore, à une large majorité. L'item est préféré 10 fois sur 11 (91%) face aux items « Graphismes », « Se mesurer » et « Reconnaissance », et 9 fois sur 11 (82%) face aux « Compétences ». À la troisième place, le résultat collectif place les « Compétences ». Puis suivent l'item « Se mesurer », qui ne se positionne qu'en quatrième position. Les « Graphismes » se placent en avant-dernière position, et l'item « Reconnaissance » ferme le classement.

Afin de comparer les désaccords entre les résultats du groupe FEMMES et du groupe HOMMES, nous procédons au calcul du coefficient de Kendall. Les deux ordinations étant linéaires et décroissantes, nous construisons les deux échelles associées (figure 58) et calculons la distance (d) en fonction du nombre d'intersections des droites qui relient les raisons deux à deux.

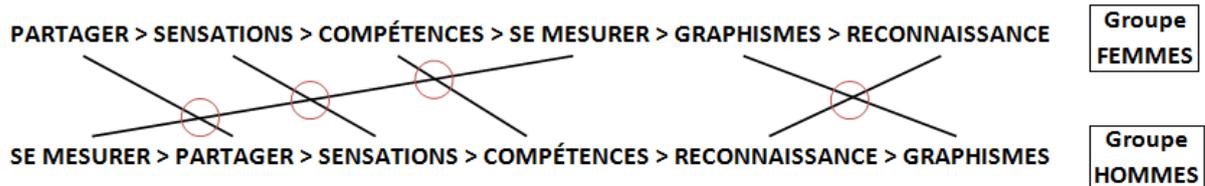


Figure 58. Comparaison des classements collectifs du groupe FEMMES et du groupe HOMMES. L'échelle supérieure est le classement ordonné et décroissant des réponses collectives du groupe FEMMES, tandis que l'échelle inférieure correspond au classement collectif du groupe HOMMES. Chaque raison est reliée par une droite à son équivalent sur l'échelle opposée. Chaque intersection (cercle) correspond à un désaccord. On constate quatre intersections sur quinze possibles ($d = 4$, soit $k = +0,47$). Les quatre désaccords reposent sur l'item « Se mesurer » comparé à « Partager », « Sensations » et « Compétences », et sur l'item « Graphismes » comparé à « Reconnaissance ».

La comparaison des deux échelles révèle quatre désaccords (4 intersections) sur 15 possibles. Le coefficient de Kendall est de + 0,47 et la corrélation n'est pas significative (car $0 < k < 0,5$). Les écarts observés concernent notamment la raison « Se mesurer » qui passe de la première position chez les hommes à la quatrième chez les femmes. Les joueuses ne semblent ainsi pas privilégier l'affrontement à l'autre, puisque cette raison est largement rejetée face aux items « Partager » et « Sensations » (9% dans les deux cas). L'opposition, contrairement aux hommes, ne semble ainsi pas être une justification primordiale de leur pratique. Ce résultat est surprenant lorsque l'on sait que la passation des questionnaires a eu lieu lors d'événements compétitifs et de tournois officiels. Cette donnée suggère que les jeunes femmes rencontrées lors de ces rassemblements étaient bien plus enthousiastes à l'idée de se réunir avec d'autres participants, que de concourir, raison qui semble être plus secondaire. Nous pourrions dire de manière schématique, que si pour les hommes, rencontrer d'autres joueurs est le moyen de trouver de nouveaux adversaires potentiels, à l'inverse, pour les jeunes femmes interrogées, l'affrontement vidéoludique est un moyen de

créer et de faire perdurer des interactions avec d'autres membres de la communauté qui partagent la même passion.

L'ordination des items « Partager », « Sensations » et « Compétences » est identique entre les deux populations. Seulement, ils se positionnent aux trois premières places chez les joueuses, tandis qu'ils sont placés après « Se mesurer » chez les hommes. De ce fait, les joueuses privilégient des raisons de valence positive, là où les joueurs choisissent une raison de valence négative en première position. Ces résultats corroborent les études menées par les études à la fois qualitatives de Cragg et al. (2007), et quantitatives de Olson et al. (2007) et Olson (2010), qui observent une volonté de s'affronter (« *joy of competition* ») nettement plus importante chez les jeunes garçons que chez les jeunes filles.

La deuxième position de l'item « Sensations » dans le classement des jeunes femmes peut également trouver écho dans les recherches de Gaetan et al. (2016), qui observent que dans une population d'adolescents qui s'adonnent régulièrement aux jeux vidéo, les jeunes filles expriment plus largement leurs émotions que les garçons du même âge. Peut-être plus conscientes que leurs homologues masculins des affects que leur procure la pratique du jeu vidéo compétitif, le groupe FEMMES a vraisemblablement préféré privilégier cette raison par rapport au groupe HOMMES.

Enfin, dernière différence notable, l'inversion entre les deux groupes des deux derniers items du classement. Les jeunes femmes sont les seules à exprimer un lien entre leur intérêt pour le jeu vidéo compétitif et l'esthétisme du jeu. Si, comparée aux items « Partager » et « Sensations », la raison « Graphismes » est fortement rejetée, elle est à une voix seulement de changer l'ordre du classement collectif face à « Se mesurer » et aux « Compétences » (5 voix sur 11, soit 45%), tandis qu'elle remporte huit suffrages (73%) face à la « Reconnaissance ». Les joueuses semblent donc plus réceptives que les hommes à la qualité et au design graphiques du jeu sur lequel elles s'engagent. Ce résultat nécessiterait bien évidemment d'être confronté aux propos des jeunes femmes interrogées pour cerner

ce qui les attire spécifiquement. À ce titre, la joueuse professionnelle Kayane, qui fait partie de nos enquêtées, évoque dans son autobiographie (Norindr, 2016), que son intérêt pour les jeux *Dead or Alive* et *Soul Calibur* sur lesquels elle a débuté, provient de leurs directions artistiques qui s'écartent de « l'univers masculin » des autres jeux de combat. Elle mentionne ainsi la « fluidité du *gameplay* », « l'élégance des mouvements » et « l'animation impeccable des combos » comme facteurs de son adhésion à ces deux titres, mais également la présence de personnages féminins auxquels elle a pu s'identifier plus jeune. C'est d'ailleurs de deux de ces combattantes virtuelles de son enfance que provient son pseudonyme « Kayane », contraction de leurs noms : Kasumi et Ayane. Elle continue encore aujourd'hui de jouer principalement des personnages féminins, que ce soit Xianghua sur *Soul Calibur*, Chun-Li sur *Street Fighter* ou Kitana sur *Mortal Kombat*, qui témoignent de son identification aux avatars qu'elle incarne à l'écran. Ces propos confirment les observations de Jansz & Martis (2007) et de McLean & Griffiths (2013), qui soulignent que les jeunes femmes s'immergent d'autant plus dans un jeu vidéo qu'elles ont la possibilité de choisir un personnage féminin puissant (réaliste ou stéréotypé) auquel elles peuvent s'identifier.

En dernière place dans le classement collectif des jeunes femmes, la « Reconnaissance » ne récolte au mieux que trois suffrages sur 11 possibles pour chaque comparaison binaire. Comme pour les garçons, le fait de pratiquer le jeu vidéo compétitif semble n'être aucunement guidé pour les joueuses, par le désir d'être valorisé pour leurs performances. Bien que les mentalités évoluent depuis quinze ans vers une plus grande tolérance, la place des femmes dans le milieu e-sportif reste encore marginale et nécessite de leur part de se protéger des nombreuses remarques, moqueries et préjugés sexistes dont elles peuvent être la cible. Kayane explique ainsi qu'elle a constamment dû prouver aux autres qu'elle méritait sa place dans ce milieu composé majoritairement de jeunes hommes. Elle évoque par exemple son besoin à l'adolescence de « faire ses preuves » et de « gagner le respect de la salle », dans le but de « prendre sa revanche » sur les joueurs qui la raillaient

(Norindr, 2016). Son expérience personnelle semble donc aller à l'encontre de ce que nous pouvons interpréter du classement collectif de notre groupe de joueuses.

Finalement, en comparant les populations masculine et féminine, nous avons révélé des différences marquées dans leurs classements collectifs respectifs. Bien qu'hommes et femmes ordonnent collectivement de manière homogène les raisons qui les poussent à pratiquer, l'agencement des six items les distingue. Si pour les hommes, la confrontation à l'autre et le fait de se mesurer à un adversaire guident en premier lieu leur désir de pratique, les femmes semblent y porter un intérêt bien plus relatif. Plus que l'opposition, leurs réponses suggèrent que le fait de rencontrer de nouvelles personnes partageant leur passion et de passer du temps à leur contact, soit le moteur de leur implication. Elles placent dans leurs préférences les sensations qu'elles éprouvent et les compétences qu'elles développent au cours de leur pratique, devant le fait de se mesurer à un adversaire. La rupture avec les hommes est franche. Cependant, elles classent les items « Partager », « Sensations » et « Compétences » dans le même ordre qu'eux, révélant une certaine similitude sur cet aspect entre les deux groupes. Enfin, elles expriment une sensibilité légèrement plus accrue aux graphismes du jeu que leurs homologues masculins, pour qui l'esthétisme des graphismes apparaît être bien plus un frein à la réalisation de leurs performances vidéomotrices, qu'une raison de choisir un titre sur lequel s'affronter.

Conclusion

L'objectif de notre enquête était de déterminer les raisons pour lesquelles les joueurs s'engagent dans la pratique du jeu vidéo compétitif. En distinguant six raisons en fonction de nos entretiens préliminaires et de la littérature existante sur les jeux vidéo en ligne et les jeux de simulations sportives, en les présentant aux personnes interrogées sous la forme de choix binaires, nous avons cherché à évaluer si, d'une part la recherche de sociabilité e-sportive était l'un des facteurs principaux de la pratique, et d'autre part, les raisons pouvaient différer selon la discipline e-sportive. La présence de 11 jeunes femmes parmi les enquêtés, nous a également encouragé à comparer les résultats obtenus en fonction du genre, bien que l'échantillon soit particulièrement faible ($N_{\text{FEMMES}} < 30$). Cependant, la cohérence de leurs réponses individuelles nous a confortés dans l'idée que l'analyse de leur réponse collective pouvait être éclairante au regard des résultats totaux obtenus.

Rappelons donc rapidement que cette étude sur les motifs d'engagement dans la pratique du jeu vidéo compétitif est un travail inédit, jamais réalisé à notre connaissance auprès de cette population de joueurs, et qu'il souffre à ce titre de certaines limites. Nous venons d'évoquer la répartition genrée très inégale qui doit forcément nous faire relativiser les conclusions que nous pourrions en tirer, mais nous avons également remarqué que notre distribution des groupes en fonction des types de jeux mériterait d'être affinée, notamment pour le groupe AUTRES. En effet, la présence dans la population de ce groupe, de joueurs pratiquant des disciplines e-sportives (FPS, RTS, MOBA, TCG principalement) aux caractéristiques très distinctes (support de jeu, activité individuelle ou par équipe, jeu vidéo moteur ou non), doit là encore nous inviter à la prudence quant à l'interprétation des résultats.

Cependant, l'originalité de l'outil méthodologique qu'est la comparaison par paire, s'est avérée particulièrement efficace pour questionner les joueurs. Limitant la possibilité

pour les répondants de maîtriser leurs réponses, la procédure de Condorcet a permis de mettre à jour des données issues, dans une certaine mesure, de leur inconscient. Les résultats ainsi ont révélé une cohérence individuelle de 63% et une très forte homogénéité collective pour la totalité des 207 enquêtés, nous permettant de répondre à notre problématique initiale.

Ainsi, le classement collectif obtenu pour la totalité des 207 joueurs a montré une préférence majoritaire transitive plaçant aux deux premières positions les raisons liées à la sociabilité e-sportive, à savoir respectivement le fait de se mesurer à un adversaire réel, et la possibilité de partager du temps avec d'autres joueurs. Ce premier résultat nous permet alors de confirmer notre première hypothèse selon laquelle les joueurs s'engagent dans la pratique du jeu vidéo compétitif car ils privilégient les interactions sociales à toutes les autres raisons. Loin de l'idée reçue de joueurs isolés socialement, le jeu vidéo compétitif est un lieu privilégié de rencontres virtuelles et réelles entre pratiquants. Notons cependant que la première raison invoquée par les joueurs est l'envie de se confronter aux autres joueurs dans le jeu, soit une interaction virtuelle d'opposition. Ce résultat rejoint les observations effectuées par Lee & Schoenstedt (2011) sur les simulations sportives, et celles de Olson (2010) et Whitbourne et al. (2013) sur les jeux en ligne, qui observent une nette prédominance de l'aspect compétitif dans les réponses des personnes interrogées. Dans le cadre de futures recherches, nous pourrions tout à fait envisager de reproduire l'expérience en analysant les classements collectifs des raisons en fonction de l'âge des joueurs afin de les rapprocher des observations de Greenberg et al. (2008). Au cours de leur étude, les auteurs ont remarqué que les adolescents étaient plus enclins à préférer la confrontation à d'autres joueurs que les jeunes enfants. Il serait alors intéressant d'effectuer une comparaison entre des joueurs compétitifs de tranches d'âges différentes.

Les classements collectifs obtenus selon le type de jeu pratiqué ont quant à eux révélé des distinctions plus ou moins marquées entre les trois groupes, confirmant ainsi notre deuxième hypothèse. Si pour les joueurs de *Mortal Kombat X*, la raison principale de

leur engagement est la confrontation à l'autre, pour les joueurs d'autres jeux de combat, se réunir et passer du temps entre amis est primordial, tandis que pour les pratiquants d'autres jeux vidéo compétitifs, ce sont les sensations que procure le jeu qui en font l'attrait majeur. Cependant, les joueurs de MKX et du groupe AUTRES font preuve d'une forte homogénéité collective, tandis que les réponses des joueurs de *VS Fighting* trahissent une pluralité de points de vue individuels. Les joueurs des groupes MKX et VERSUS plébiscitent ainsi des éléments de sociabilité, au contraire des joueurs du groupe AUTRES qui valorisent des motifs émotionnels. Nous avons suggéré que cette différence pouvait s'expliquer en raison notamment du support de jeu, qui dans le cas des joueurs de jeux de combat (dont fait partie MKX) est la console, au contraire des joueurs représentant les autres disciplines e-sportives qui utilisent majoritairement l'ordinateur. Il faudrait alors éprouver cette hypothèse par une nouvelle passation de questionnaire distinguant les pratiquants selon qu'ils jouent sur ordinateur ou sur une console. Malgré tout, la présence dans les classements collectifs des trois groupes de la triade de raisons « Se mesurer », « Partager » et « Sensations », prouve une nouvelle fois que quel que soit le type de jeu pratiqué, la sociabilité e-sportive est au cœur des préoccupations des joueurs. Nous réitérons cependant la nécessité dans de futures recherches de préciser le type de jeu vidéo compétitif pratiqué pour chaque groupe.

Enfin, les données récoltées selon le genre des pratiquants, bien qu'elles doivent être traitées et interprétées avec précaution en raison du faible échantillon de jeunes femmes sondées, nous permettent de confirmer notre troisième hypothèse. Les différences entre les joueurs et les joueuses sont suffisamment prononcées pour que leurs quatre désaccords se situent sur trois items. Tout d'abord, si les hommes privilégient l'affrontement à l'autre, ce dernier ne se situe qu'en quatrième position parmi le choix des femmes, qui placent à une très forte majorité les relations de partage comme la raison principale de leur pratique. Ce résultat corrobore les études menées par Cragg et al. (2007) qui remarquent une nette préférence des garçons adolescents pour l'aspect compétitif, ainsi que par Hartmann & Klimmt (2006) qui observent que le manque d'interactions sociales

possibles est la raison principale qui pousse les femmes à se détourner d'un jeu, tandis qu'elles sont moins attirées par ses éléments compétitifs et le besoin de gagner. Ensuite, contrairement aux hommes, les femmes accordent une importance légèrement plus élevée à la qualité des graphismes du jeu. Moins attachées à l'aspect compétitif, les graphismes qui peuvent être source de ralentissements et inférer sur les performances ne sont donc pas autant rédhibitoires pour les joueuses. L'esthétisme de l'univers virtuel ou la possibilité d'incarner des personnages féminins charismatiques peuvent inviter les joueuses à s'immerger plus intensément dans le jeu. Enfin, le besoin de reconnaissance est à notre étonnement, très fortement rejeté par les joueuses qui positionnent cette raison à la dernière place de leur classement. Il serait alors intéressant de confronter ces réponses à des entretiens réalisés auprès des femmes interrogées. Nous considérons finalement ces résultats selon le genre comme des pistes de réflexion pour de futures recherches. Dans notre cas, cette variable n'avait pas été envisagée, ni même anticipée, en amont de la passation des questionnaires, et mériterait que la répartition des échantillons hommes et femmes soit bien plus équilibrée.

Le jeu vidéo compétitif semble donc être le prétexte pour les joueurs interrogés d'une sociabilité e-sportive, à la fois par le biais de la confrontation à l'autre dans l'univers virtuel du jeu, et par l'intermédiaire des relations de partage, d'échange et d'amitiés qu'il est susceptible de générer dans le monde réel. Il est un moyen ludique permettant de s'opposer et de coopérer dans la réalité tout autant qu'au sein du jeu.

Nous avons montré tout au long de notre travail les nombreux points de convergence entre le sport électronique et les pratiques sportives. Il pourrait être judicieux lors d'une prochaine étude, de comparer des populations de sportifs et d'e-sportifs sur les motifs de leur adhésion respective à ces deux pratiques sociales contemporaines. En adaptant bien évidemment quelque peu les items du questionnaire, il ne serait pas étonnant de retrouver des similitudes dans les classements individuels et collectifs.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Tout au long de ce travail transdisciplinaire, nous avons tenté de déconstruire les préjugés sur le jeu vidéo et de comprendre l'originalité du sport électronique au travers de l'une de ses disciplines : la pratique compétitive du jeu vidéo *Mortal Kombat X*. Nous nous sommes alors appuyés sur une pluralité d'approches et d'outils méthodologiques pour questionner ce phénomène complexe au croisement du jeu vidéo et du sport.

D'emblée, notre recherche nous a mené à faire émerger les similitudes et divergences intrinsèques distinguant les activités physiques et sportives du sport électronique. Si ce dernier emprunte de nombreuses caractéristiques au milieu sportif, notamment dans l'organisation de saisons e-sportives nationales et internationales réparties sous forme de tournois qualificatifs et de championnats réguliers, et dans leur réglementation explicite par les organisateurs d'événements, il se démarque des pratiques sportives en raison d'une part, de la médiation de l'affrontement physique par un environnement virtuel, et d'autre part, du fait d'une reconnaissance inégale par les institutions sportives nationales selon les pays.

Malgré une volonté de certaines entités associatives et privées de fédérer les acteurs du milieu e-sportif et de structurer l'organisation des compétitions en les uniformisant au niveau international, des particularités subsistent d'une nation à l'autre. Certains pays comme la Corée du Sud ou la Russie dernièrement ont ainsi entamé un processus de légitimation sportive en faisant reconnaître le sport électronique par leurs instances dirigeantes étatiques (ministère des Sports et comités Olympiques nationaux), tandis que dans la majorité des autres pays du monde, comme la France, le Brésil ou l'Afrique du Sud, la pratique e-sportive tend à être reconnue par leurs gouvernements respectifs sans pour autant s'inscrire dans le cadre institutionnel d'une organisation sportive. Dans un mouvement global de mondialisation de la pratique e-sportive, les singularités nationales participent à la multiplication des organismes de tutelle et des circuits compétitifs, nuisant à la compréhension du milieu.

Cependant l'échec de la légitimation sportive par les autorités publiques de ces pays ne constitue pas nécessairement un frein à la légitimation sociale du sport électronique. Les récents investissements de capitaux issus de clubs professionnels de football en Europe¹²⁰ ou de basket-ball aux États-Unis¹²¹ dans l'e-sport, marquent les prémices de l'intérêt et de la reconnaissance de l'activité par le milieu sportif. Finalement, les processus de sportification et de sportivisation du jeu vidéo compétitif cohabitent, et soulignent des différences culturelles.

Parallèlement, la compréhension de la pratique e-sportive ne peut être appréhendée qu'en relation avec l'environnement réel et virtuel dans lequel évolue le joueur. L'examen attentif de l'engagement corporel des joueurs compétitifs de *Mortal Kombat X* révèle la spécificité du sport électronique, dont la pertinence « vidéomotrice » se traduit à la fois dans le déploiement d'actions réelles des joueurs plus ou moins complexes et rythmées sur leurs périphériques de contrôle, et dans leur retranscription quasi instantanée en comportements virtuels de leur avatar à l'écran. Si, comme dans les jeux sportifs, la qualité de l'exécution motrice (dextérité et réflexes notamment) des joueurs est indéniablement l'un des facteurs déterminants dans la réussite de la tâche à accomplir, sa signification ne se laisse cependant voir qu'à travers les actions des personnages qu'ils incarnent dans l'arène virtuelle. Le décodage des intentions de l'adversaire s'effectue alors par l'intermédiaire des

120 Différents clubs de football européens ont investi dans l'e-sport en recrutant certains joueurs professionnels de football virtuel (le VfL Wolfsburg en mai 2015, West Ham et la Sampdoria Gênes en mai 2016, Manchester City et le Sporting Lisbon en juillet 2016, le PSV Eindhoven en août 2016) ou en créant leur propre équipe sur d'autres titres compétitifs (le Beşiktaş Jimnastik Kulübü en janvier 2015, le FC Schalke 04 en mai 2016, le FC Valence en juin 2016, Manchester United, le Bayern Munich et le Paris Saint Germain d'ici peu). Le club de basket professionnel espagnol de Vitoria, Saski Baskonia, a lui aussi créé sa propre section e-sport sur les jeux FIFA, LoL et DotA 2.

121 La franchise nord-américaine de basket-ball des Philadelphia Sixers a fait l'acquisition en septembre 2016 des équipes e-sportives Team Dignitas et Apex qui évoluent sur les jeux Counter-Strike, Overwatch et League of Legends. Aux États-Unis, d'anciens joueurs NBA et MLB ont également investi dans le monde de l'e-sport, notamment Rick Fox qui a racheté en décembre 2015 l'équipe de League of Legends anciennement nommée Gravity Gaming et l'a rebaptisé Echo Fox, Shaquille O'Neal et les deux joueurs de baseball professionnels Alex Rodriguez et Jimmy Rollins sont devenus actionnaires de l'équipe NRG en mars 2016, Mark Cuban, propriétaire de la franchise NBA des Dallas Mavericks a insufflé des fonds dans la plateforme de diffusion et de paris e-sportifs Unikrn en juin 2015, tandis que le joueur en activité des Boston Celtics, Jonas Jerebko a racheté en août 2016 l'équipe Renegades qui évolue sur Counter-Strike.

animations graphiques auxquelles les joueurs donnent du sens, et qui influent sur leurs décisions stratégiques ultérieures, le *mindgame*. Cette capacité à déceler les indices pertinents sur les actions virtuelles de l'avatar adverse, de choisir une réponse motrice réelle adaptée, et de l'improviser au cours du match, présuppose alors l'incorporation de l'objet vidéoludique ainsi qu'une expérience préalable. À force de répétitions, les joueurs développent des automatismes vidéomoteurs avec leurs contrôleurs, leur permettant de libérer leur attention sur les éléments virtuels visibles à l'écran. Le corps physique et cognitif du joueur est ainsi constamment sollicité par la pratique du jeu *Mortal Kombat X*, et va à l'encontre des idées reçues d'un joueur totalement passif et désincarné face à l'écran.

Le sport électronique constitue donc aujourd'hui une nouvelle forme de pratique ludomotrice, ni tout à fait identique, ni fondamentalement différente des activités physiques existantes, qu'il côtoie sans les remplacer. Il représente plutôt une extension du domaine sportif habituel et, par une hybridation du corps à la machine dont les actions sont retranscrites dans un univers virtuel, ouvre la voie à un nouveau champ d'expérience sportive.

Cette communication Homme/Machine inédite jusqu'à présent dans les activités physiques, questionne dès lors le rapport des joueurs au contenu violent des œuvres vidéoludiques et son influence sur leur agressivité en temps de pratique. En effet, envisagé comme une situation vidéomotrice, le sport électronique s'inscrit dans la continuité du processus général et progressif de pacification des mœurs et de limitation des interactions corporelles observées dans le sport au cours du temps, d'une part du fait de la transposition de l'affrontement dans un univers virtuel, et d'autre part au moyen de la réglementation explicite des conduites réelles des joueurs lors des compétitions.

L'analyse par observations filmées des différents types d'agressivité ayant cours dans les affrontements e-sportifs de *Mortal Kombat X* révèle dans un premier temps une absence totale de comportements agressifs réels sanctionnés par la codification explicite

des événements compétitifs. Au contraire, l'agressivité virtuelle des avatars, qu'elle soit de type praxique (directe et indirecte) et donc nécessaire, ou gestémique et donc tolérée, représente la quasi-totalité des comportements agressifs observés. Si dans les activités sportives réelles la cible de cette agressivité est soit le corps de l'adversaire, comme c'est le cas dans les sports de combat et les arts martiaux, soit un espace du terrain, comme c'est le cas dans les sports collectifs ou les pratiques dites de « raquette », dans le cas du *VS Fighting*, la cible virtuelle est le corps de l'avatar adverse. Les mécanismes intrinsèques du *gameplay* du jeu vidéo compétitif favorisent alors les interactions praxiques virtuelles entre avatars, dont la vie et la mort représentent les données comptables objectives du système des scores de l'activité.

Ainsi, bien que le sport électronique limite drastiquement l'agressivité réelle des joueurs en interdisant notamment son expression de pertinence psychologique hors du jeu, la différence significative d'agressivité virtuelle enregistrée dans un deuxième temps selon le gain ou la perte de la partie, révèle la nécessaire combativité dont les joueurs doivent faire preuve s'ils veulent l'emporter sur leur adversaire. Les comportements virtuels attentistes ou défensifs de l'avatar contrôlé par les joueurs sont rarement efficaces pour prendre l'avantage dans les jeux vidéo de combat, et l'exposent à subir les assauts adverses. À l'instar de toutes les pratiques sportives d'opposition (duels d'individus et d'équipes), le sport électronique stimule la confrontation à l'autre, et participe au façonnage d'une certaine forme d'agressivité. La spécificité du sport électronique, par la codification implicite de son *gameplay*, contribue à poursuivre le processus structurel et systémique de socialisation des pratiquants à l'agressivité, que Collard (2004) et Dugas (2011b) ont précédemment observé dans les activités physiques et sportives. Mais là où ces dernières voient la domination de l'adversaire se dérouler dans des enceintes sportives réelles (les stades ou les gymnases), la pratique compétitive du jeu vidéo a pour lieu d'affrontement l'arène virtuelle.

Malgré cela, après avoir comparé les comportements agressifs des joueurs en compétition officielle et à l'entraînement, il apparaît que la double réglementation du sport électronique, définissant la logique interne de l'activité, ne soit pas le seul facteur influant sur les différentes formes d'agressivité des pratiquants. En effet, la modalité compétitive, entendue comme un trait de la logique externe, révèle une tendance à la hausse de l'agressivité virtuelle et de l'agressivité gestémique réelle tolérée. Si dans les pratiques physiques réelles, les sportifs adoptent une conduite moins agressive lors des phases de confrontation à l'entraînement, tandis qu'en période de compétition, la perspective de remporter un titre exacerbe leur motivation, il semblerait que les e-sportifs adoptent la même attitude rationnelle. L'enjeu du tournoi les encourage à déployer un nombre de comportements agressifs virtuels par l'intermédiaire de leur personnage plus important qu'à l'entraînement.

En outre, les conduites agressives ostentatoires réelles d'emportement, qui expriment à la fois les émotions positives, comme la satisfaction d'être remonté au score ou de l'avoir emporté, et négatives des joueurs, telle que la contrariété liée à la perte d'une manche ou d'un match, se révèlent significativement plus nombreuses en compétition qu'à l'entraînement. Le stress et la pression que subissent les joueurs lors des tournois officiels les amènent ainsi à parfois se laisser submerger par leurs émotions et à les exprimer ouvertement, leur permettant de libérer de manière contenue leurs pulsions affectives dans le cadre réglementaire explicite prévu à cet effet. Significativement plus importants en cas de défaite, ces comportements dirigés contre soi, témoignent des effets potentiellement néfastes de l'enjeu des « compétitions excluantes » dans lesquelles il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur (Parlebas, 2010), sur l'agressivité motrice et l'affectivité des joueurs. Partagés entre le refoulement de conduites proscrites et la libération contrôlée de leurs émotions permise par les règlements e-sportifs, les joueurs de *Mortal Kombat X* modulent alors l'expression de leur agressivité réelle surajoutée à l'action vidéomotrice.

Enfin, les résultats liés à l'influence de la distance réelle séparant les joueurs pendant leur match sur leur agressivité traduisent la prépondérance de la communication médiatisée par l'univers virtuel dans la pratique e-sportive. Qu'ils soient assis côte à côte ou distants de quelques mètres en face à face, l'agressivité réelle des pratiquants est quasiment identique. Contrairement aux duels d'individus réels (sport de combat, de raquette ou d'escrime), dans lesquels la distance d'affrontement moteur, déterminée par les codes de jeu sportifs, est inversement proportionnelle aux contacts corporels autorisés, le *VS Fighting* permet, malgré une distance extrêmement variable (de quasi-nulle à plusieurs milliers de kilomètres), de se confronter à l'autre sans la moindre interaction corporelle. L'agressivité des e-sportifs n'est donc pas dépendante de ce second facteur de logique externe.

Bien que la violence physique directement dirigée contre autrui soit totalement bannie du sport électronique, l'agressivité motrice virtuelle des avatars contrôlés par les joueurs est fortement encouragée par le règlement implicite du programme informatique, tandis que l'agressivité gestémique réelle des joueurs est contrôlée par la réglementation explicite des événements compétitifs. Les comportements agressifs des joueurs en temps de pratique sont ainsi déterminés par la logique interne de l'activité e-sportive, c'est-à-dire sa double réglementation, mais également influencés par certains facteurs de la logique externe, comme la modalité de pratique de la discipline. Le sport électronique concourt donc tout autant à canaliser dans une certaine mesure les conduites agressives réelles des joueurs d'une part, qu'à façonner leur agressivité virtuelle par l'intermédiaire des avatars d'autre part, en vue d'atteindre un objectif à la fois réel, celui de remporter le match, et virtuel, celui de détruire le personnage adverse.

Enfin, l'immersion prolongée sur le terrain d'étude a mis en lumière l'importance de relations sociales entre pratiquants partageant la même passion. Choisisant leur communauté d'appartenance selon leurs affinités, les joueurs développent une forme de sociabilité e-sportive prenant place à la fois sur Internet dans l'univers virtuel du jeu et sur

les différents sites communautaires et réseaux sociaux spécialisés, et dans le monde réel au cours de rassemblements soit compétitifs, soit informels. Les joueurs partagent alors un langage commun spécifique à leur discipline e-sportive, des normes comportementales informelles (se serrer la main avant et après l'affrontement par exemple), elles-mêmes liées à des valeurs (comme le *fair-play*), qui renvoient à des représentations et des usages vidéoludiques qui créent un sentiment d'appartenance au groupe. Les e-sportifs se retrouvent lors de leurs affrontements virtuels, se rejoignent sur les forums dédiés à l'échange d'informations sur le jeu, communiquent entre eux par l'intermédiaire de *chats* sur les plateformes de diffusion, se côtoient lors des compétitions au cours desquelles les temps de pause entre les matchs sont l'occasion de discuter du jeu, et développent parfois des relations d'amitiés suffisamment fortes pour qu'ils passent du temps les uns en compagnie des autres en dehors des rassemblements compétitifs liés à leur discipline e-sportive.

Nous avons alors refermé ce travail de recherche par l'analyse des raisons pour lesquelles les joueurs s'engagent dans la pratique du jeu vidéo compétitif. Les pratiquants interrogés montrent une forte cohérence dans leurs réponses individuelles, mais des distinctions existent. Ainsi, selon les disciplines e-sportives, les joueurs privilégient soit la confrontation à l'autre, comme c'est le cas pour *Mortal Kombat X*, soit le partage entre joueurs, comme l'expriment les pratiquants de *VS fighting*, ou bien les sensations que procure le jeu vidéo compétitif, dans le cas des joueurs qui pratiquent majoritairement sur ordinateur. Ces différences sont encore plus franches lorsque l'on compare le choix des hommes à celui des femmes. Si les hommes plébiscitent majoritairement l'aspect compétitif du sport électronique, les femmes le rejettent assez largement, tout en favorisant très fortement les relations de partage. Elles accordent également davantage d'importance à l'esthétisme du jeu que les hommes, pour qui cet aspect est laissé de côté dans leurs préférences.

Cependant, si des contrastes existent selon les communautés de joueurs, l'agrégation de tous leurs choix révèle une homogénéité dans leur réponse collective. Ainsi, les deux raisons principales de leur adhésion au jeu vidéo compétitif concernent les motifs sociaux liés à la possibilité d'affronter un adversaire réel par l'intermédiaire de l'univers virtuel, et de partager du temps avec d'autres membres. L'opposition et la coopération s'avèrent être les caractéristiques déterminantes de l'engagement des joueurs dans la pratique du sport électronique. Ces deux raisons apparaissent d'ailleurs indissociables. Le joueur a en effet besoin de l'autre pour se confronter et progresser, tandis que la confrontation répétée à l'autre crée des interactions soutenues. Loin de l'idée reçue d'une pratique virtuelle qui désociabiliserait ses pratiquants, le sport électronique est finalement un phénomène social, dont les joueurs valorisent la capacité à les rassembler, et auquel ils donnent du sens au travers de leur pratique plus ou moins régulière.

Le sport électronique, par l'intermédiaire du plaisir éprouvé par les joueurs dans le fait à la fois de se défier dans l'arène virtuelle, et de passer du temps en compagnie les uns des autres, semble ainsi pouvoir être la source d'un bien-être relationnel. Critère de définition de la santé selon l'OMS¹²² depuis 1946, le bien-être est aujourd'hui l'une des préoccupations majeures de nos sociétés occidentales. Défini comme un état psychique résultant d'un rapport positif aux autres, à soi, et à l'environnement dans ses acceptions les plus larges (temporel, matériel, ou encore organisationnel), le bien-être repose pour l'essentiel sur l'expérience individuelle qu'elle soit corporelle, relationnelle ou émotionnelle. Rien d'étonnant à ce que les activités physiques et sportives occupent une place centrale dans sa construction et son développement (Collard, 2012).

Au même titre que les pratiques sportives, le sport électronique est le miroir de nos sociétés modernes. Il représente donc un bon indicateur des évolutions sociales et culturelles de notre époque dans lesquelles les nouveaux outils technologiques de

122 L'Organisation Mondiale de la Santé définit cette dernière comme « un état de complet bien-être physique, mental et social, [qui] ne consiste pas seulement en une absence de maladie ».

communication prennent une place de plus en plus importante. Par l'abandon de la cible humaine des activités ludosportives au profit d'une cible virtuelle, l'e-sport semble constituer une nouvelle forme substituée et jouée de l'expression d'une agressivité symbolique socialement acceptable et valorisée par les pratiquants. Le bien-être relationnel dans le sport électronique se situe ainsi peut-être tout autant dans les interactions sociales et les échanges entre les membres de ses nombreuses communautés, que dans l'agressivité déployée par ces derniers dans les limites de l'arène virtuelle et dans le temps que dure la confrontation vidéoludique. Comme le soulignait déjà Schmoll en 2003, « les jeux vidéo en ligne montrent que la violence et la sociabilité ne s'opposent pas, mais qu'elles ont au contraire un lien génétique » (2003, p. 16). La fictionnalisation de la violence contenue dans le jeu *Mortal Kombat X*, aussi bien que la nécessaire agressivité dont doivent faire preuve les joueurs dans leur pratique compétitive, provoquent tout au plus en cours de jeu des comportements ostentatoires contenus dans le cadre des règlements e-sportifs, et sont le prétexte d'une sociabilité e-sportive, dont les normes et valeurs informelles de la communauté d'appartenance s'expriment à la fois dans le monde réel et dans l'univers virtuel du jeu.

Le bien-être relationnel dont serait porteur le sport électronique soulève alors une première limite de notre travail. Si la pratique du jeu vidéo *Mortal Kombat X* limite l'expression des comportements agressifs réels des joueurs en les déportant dans l'univers virtuel au cours de l'affrontement, son effet à plus long terme, en dehors de la situation de jeu, sur l'agressivité de ses pratiquants dans la vie sociale quotidienne n'a cependant pas été évalué. Seul l'effet immédiat de la pratique compétitive a été observé dans l'action de jeu. Il serait particulièrement intéressant d'étudier dans de futures recherches la présence ou l'absence d'un potentiel effet cathartique lié à la pratique du jeu vidéo compétitif, à l'aide de méthodologies empruntées à l'analyse des activités physiques.

Une seconde limite est inhérente à la délimitation de notre terrain d'étude. *Mortal Kombat X* n'est qu'un jeu vidéo compétitif parmi tant d'autres. Son contenu violent en fait

sa spécificité au sein des jeux vidéo de combat. Le *VS Fighting* lui-même, ne représente qu'une seule discipline dans le milieu du sport électronique et, qui plus est, assez confidentielle. Il nous faut donc être prudent quant à la généralisation des résultats que nous avons obtenus. Bien qu'il existe certainement de nombreuses similitudes intrinsèques entre les nombreux titres compétitifs du sport électronique, chaque jeu a ses propres particularités, et ce qui est valable pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre. L'expression des raisons qui fidélisent les joueurs à la pratique du jeu vidéo compétitif en est un bon exemple. Notre modèle théorique de l'agressivité dans la pratique du sport électronique ayant maintenant été éprouvé, il serait pertinent d'appliquer une méthodologie identique sur des disciplines plus populaires qui connaissent un nombre de pratiquants bien plus important, comme les FPS, régulièrement stigmatisés à chaque fait d'actualité concernant une tuerie de masse, ou les MOBA, dont certaines communautés de joueurs sont réputées pour leurs comportements en ligne particulièrement antisociaux (Maher, 2016).

Pour conclure ce travail, notre souhait à l'instar de Wagner (2006), Adamus (2012), ou Taylor (2012), est de voir le sport électronique devenir un objet de recherche de plus en plus récurrent dans les travaux universitaires, non seulement dans le champ des sciences du jeu mais également dans celui des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives. Les perspectives de recherche sur cet objet sont innombrables tant le phénomène est récent, grandissant, en constante mutation, et de ce fait encore trop largement inexploré. Nous avons fait le choix de l'aborder au travers des thématiques du sport, de l'agressivité et de la sociabilité, mais les liens à faire entre pratiques sportives et sport électronique peuvent l'être au prisme de l'entraînement, de la préparation mentale, du dopage, des blessures physiques, des publics, du professionnalisme, de la médiatisation, de la communication ou bien encore des transferts d'apprentissages.

C'est peut-être sur ce dernier point d'ailleurs que se trouve le cœur de l'intérêt des STAPS pour le phénomène. Pourrait-on envisager que les connaissances théoriques et

pratiques liées aux activités physiques puissent trouver du sens dans l'encadrement des joueurs professionnels de jeu vidéo ? Mais surtout, pourquoi ne pas imaginer que le milieu sportif, dont s'est très largement inspiré le sport électronique, ne puisse pas à son tour bénéficier de l'apport de connaissances liés au jeu vidéo compétitif ? Les jeunes générations de sportifs ont grandi avec le phénomène e-sportif, et certains athlètes professionnels expriment leur attrait pour les jeux vidéo compétitifs, qu'ils simulent leur propre activité sportive ou non. Le nombre d'étudiants en STAPS familiers du sport électronique semble également s'accroître, comme le suggèrent nos observations empiriques au cours de nos deux années d'enseignement. Loin d'être antinomiques, pratiques sportive et vidéoludique méritent d'être étudiées conjointement, et devraient révéler la nature des activités ludosportives des années à venir.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1), 1-15.
- ADACHI, P.J. & WILLOUGHBY, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1, 259-274. DOI: 10.1037/a0024908
- ADACHI, P.J. & WILLOUGHBY, T. (2013). Demolishing the competition: The longitudinal link between competitive video games, competitive gambling, and aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, 1090-1104. DOI: 10.1007/s10964-013-9952-2
- ADAMUS, T. (2012). Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies* (pp. 477-490). Berlin: Springer. DOI: 10.1007/978-94-007-2777-9_30
- AGULHON, M. (1977). *Le Cercle dans la France bourgeoise : 1810-1848, étude d'une mutation de sociabilité*. Paris: Armand Colin.
- AMATO, É.A. & PERÉNY, E. (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Paris: Hermès-Lavoisier.
- ANDERSON, C.A. & BUSHMAN, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359. DOI: 10.1111/1467-9280.00366
- ANDERSON, C.A. & DILL, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790. DOI: 10.1037/0022-3514.78.4.772
- ANDERSON, C.A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 122-133. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.009

- ANDERSON, C.A. (2007). *Violent video game effect on children and adolescents*. Oxford: Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001
- ANDERSON, C.A., SHIBUYA, A., IHORI, N., SWING, E.L., BUSHMAN, B.J., SAKAMOTO, A., ROTHSETIN, H.R. & SALEEM, M. (2010). Video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior and eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. DOI: 10.1037/a0018251
- ANGUERA, J.A. & GAZZALEY, A. (2015). Video games, cognitive exercises, and the enhancement of cognitive abilities. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 4, 160-165. DOI: 10.1016/j.cobeha.2015.06.002
- ARCHER, J. & BROWN, K. (1989). Concepts and approaches to the study of aggression. In J. Archer & K. Brown (Eds.), *Human aggression: naturalistic approaches* (pp. 3-24). London: Routledge.
- AUDUREAU, W. (2016). Les jeux vidéo de combat, parent pauvre des tournois d'e-sport. *Le Monde*. Disponible à l'adresse http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/26/les-jeux-video-de-combat-parent-pauvre-des-tournois-d-e-sport_4890644_4408996.html.
- AURAY, N. (2003). L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distancée et restreinte. *Les Cahiers du numérique*; 4(2), 83-100.
- BANDURA, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- BANDURA, A., ROSS, D., ROSS, S.A. & SHEILA, A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3-11. DOI: 10.1037/h0048687
- BARBUSSE, B. (2016). *Du sexisme dans le sport*. Paris: Anamosa.
- BARRAL, É. (1999). *Otaku, les enfants du virtuel*. Paris: Éditions Denoël.
- BÈGUE, L. (2011). Jeux vidéo : l'école de la violence. *L'Essentiel Cerveau et Psycho*, Les racines de la violence, 8, 14-21.
- BERKOWITZ, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, 45, 494-503. DOI: 10.1037/0003-066x.45.4.494

- BERRY, V. (2007). Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel. *Revue française de pédagogie. Recherches en éducation*, 160, 75-86. DOI: 10.4000/rfp.738
- BERRY, V. (2009). Communautés et mondes virtuels : entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval. *Mana : revue de sociologie et d'anthropologie*, 16, 215-233.
- BERS, M.U. (2010). Let the games begin: Civic playing on high-tech consoles. *Review of General Psychology*, 14(2), 147-153. DOI: 10.1037/a0019490
- BESOMBES, N. (2015). Du *streaming* au *mainstreaming* : mécanismes de médiatisation du sport électronique. In A. Obœuf (dir.), *Sport et médias* (pp. 179-189). Paris: Éditions du CNRS.
- BESOMBES, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, 5, mis en ligne le 25 février 2016, consulté le 30 septembre 2016. DOI: 10.4000/sdj.612
- BIJVANK, M.N., KONIJN, E.A., BUSHMAN, B.J. & ROELOFSMA, P. (2009). Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics*, 123(3), 870-876. DOI: 10.1542/peds.2008-0601
- BIRDWHISTELL, R. (1968). L'analyse kinésique. *Langage*, 3(10), 101-106. DOI: 10.3406/lgge.1968.2553
- BODIN, D. (2001). *Sports et violences*. Vineuil: Chiron.
- BODIN, D., ROBÈNE, L. & HÉAS, S. (2004). *Sports et violences en Europe*. Strasbourg: Editions du Conseil de l'Europe.
- BONIS, J. (2007). Acute Wiiiitis. *New England Journal of Medicine*, 356(23), 2431-2432. DOI: 10.1056/nejmc070670
- BOOT, W.R., KRAMER, A.F., SIMONS, D.J., FABIANI, M. & GRATTON G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, 129, 387-398. DOI: 10.1016/j.actpsy.2008.09.005
- BORDES, P. (2008). Que peut-on entendre par « sportivisation » de l'Éducation Physique ? In E. Dugas (dir.), *Jeu, sport et éducation physique* (pp. 21-28). Montpellier: AFRAPS.

- BORDES, P. (2015). Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême événementiel. In A. Obœuf (dir.), *Sport et médias* (pp. 169-177). Paris: CNRS Éditions.
- BORDES, P. (2016). Sportification, sportivisation et desportification. Processus et incidences. In A. Obœuf & N. Besombes (dir.), *Psychologie sociale*. Paris: Ellipses.
- BORDES, P., COLLARD, L. & DUGAS, É. (2007). *Vers une science des activités physiques et sportives. La science de l'action motrice*. Paris: Vuibert.
- BOROWY, M. & JIN, D.Y. (2013). Pioneering E-Sport. The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2274.
- BOULDOIRES, A. (2004). De la présence du corps dans les « réalités virtuelles ». *Médiation Et Information*, « Espace, corps, communication », 21, 109-117.
- BOULDOIRES, A. (2006). Le jeu vidéo au regard de la corporéité. *Communication*, 24(2), 141-158. DOI: 10.4000/communication.3414
- BOURDIEU, P. (1979). *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris: les Éditions de Minuit.
- BOUTET, M. (2003). Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques. In M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (pp. 99-113). Paris: L'Harmattan.
- BOUTET, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, 173-174, 207-234. DOI: 10.3917/res.173.0207
- BOUTET, M., COLON DE CARVAJAL, I., TER MINASSIAN, H. & TRICLOT, M. (2014). Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. *Médiation Et Information*, 37, 103-116.
- BRASINGTON, R. (1990). Nintendinitis. *New England Journal of Medicine*, 322(20), 1473-1474. DOI: 10.1056/nejm199005173222020
- BRETON, P. (2012). *Le culte de l'Internet : une menace pour le lien social ?* Paris: La Découverte.
- BREUER, J. & FREUD, S. (1895). *Studien über Hysterie*. Leipzig: Deuticke.

- BROUGÈRE, G. (2005). Préface. In T. Fortin, P. Mora & L. Trémel (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques contenues et enjeux sociaux* (pp. 9-13). Paris: L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- BRYCE, J. & RUTTER, J. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure Studies*, 22, 1-15. DOI: 10.1080/02614360306571
- BUSS, A.H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley. DOI: 10.1037/11160-000
- CABAGNO, G. (2013). *L'agression sportive : un monde de paradoxes et une question de points de vue*. Note de synthèse finale de l'Habilitation à Diriger des Recherches, Université Rennes 2.
- CAILLOIS, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- CALLÈDE, J.-P. (1993). *Histoire du sport en France. Du Stade Bordelais au S.B.U.C. (1889-1939)*. Talence: éditions de la M.S.H.A.
- CHRISTOPHERS, J. & SCHOLZ, T. (2010). *ESports Yearbook 2009*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- CHRISTOPHERS, J. & SCHOLZ, T. (2011). *ESports Yearbook 2010*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- CHRISTOPHERS, J. & SCHOLZ, T. (2013). *ESports Yearbook 2011-12*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- CHRISTOPHERS, J. & SCHOLZ, T. (2015). *ESports Yearbook 2013-14*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- CLAIS, J.-B. & ROUSTAN, M. (2003). Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique. In M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (pp. 35-52). Paris: L'Harmattan.
- CLEMENSON, G.D. & STARK, C.E. (2015). Virtual environmental enrichment through video games improves hippocampal-associated memory. *Journal of Neuroscience*, 35(49), 16116-16125. DOI: 10.1523/jneurosci.2580-15.2015
- COAKLEY, J. (2007). *Sports in society: Issues and controversies* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.

- COAVOUX, S. (2011). L'espace social des pratiques de World of Warcraft. In H. Ter Minassian & S. Rufat (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (pp. 164-180). Paris: Questions Théoriques.
- COLLARD, L. & OBCEUF, A. (2007). Agressivité motrice chez des enfants « sportifiés ». *International Journal on Violence and School*, 4, 81-91.
- COLLARD, L. (1998). *Sports, enjeux et accidents*. Paris: Presses Universitaires de France.
- COLLARD, L. (2002a). Le risque calculé dans le défi sportif. *L'Année sociologique*, 52, 351-369. DOI: 10.3917/anso.022.0351
- COLLARD, L. (2002b). Regard neuf sur le dopage sportif. *Esprit critique*, 4(12), 1-11.
- COLLARD, L. (2004). *Sport & agressivité*. Méolans-Revel: Adverbum, Dés Iris.
- COLLARD, L. (2012). *Sport et bien-être relationnel : un autre aspect de la santé*. Vineuil: Chiron.
- CONDORCET, N. (1785). *Essai sur l'application de l'analyse à la probabilité des décisions rendues à la pluralité des voix*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CONSALVO, M. (2007). *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- CRAGG, A., TAYLOR, C. & TOOMBS, B. (2007). Video Games: Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games. *British Board of Film Classification*, 1-107.
- CRAIPEAU, S. & LEGOUT, M.C. (2003). La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire. In M. Roustan (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : virtualité ou réalité ?* (pp. 115-128). Paris: L'Harmattan.
- CRAIPEAU, S. (2011). *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*. Paris: PUF, coll. « Hors Collection ».
- DE COUBERTIN, P. (1972). *Pédagogie sportive. Histoire, technique, action morale et sociale des exercices sportifs*. Paris: Vrin.
- DEFRANCE, J. (1995). *Sociologie des Sports*. Paris: La Découverte, coll. « Repères ».

- DI FILIPPO, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 1, 281-308. DOI: 10.4000/questionsdecommunication.9044
- DODGE, K.A. & CRICK, N.R. (1990). Social information-processing bases of aggressive behavior in children. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 16, 8-22. DOI: 10.1177/0146167290161002
- DOLLARD, J., MILLER, N.E., DOOB, L.W., MOWRER, O.H. & SEARS, R.R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press. DOI: 10.1037/10022-000
- DUGAS, É. & HÉBERT, T. (2013). Quels types de victimes potentielles sont privilégiés au collège ? Enquête comparative de choix sociaux selon le genre. *Recherches et Educations*, 9, 62-80.
- DUGAS, É. (2007). Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées. Revue en ligne *SociologieS*, Théories et recherches.
- DUGAS, É. (2008). Sport et effets éducatifs à l'école : de la violence à l'agressivité motrice. *International Journal of Violence and School*, 5, 67-83.
- DUGAS, É. (2009). L'influence d'un stage de formation Continue en EPS : un autre regard sur les jeux traditionnels. *Savoirs*, 20, 134-157. DOI: 10.3917/savo.020.0134
- DUGAS, É. (2011a). *L'homme systémique. Pour comprendre les pratiquants de jeux sportifs*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy.
- DUGAS, É. (2011b). Domaines d'action et agressivité motrice en éducation physique scolaire. *International Journal of Violence and School*, 12, 2-25.
- DUGAS, É. (2011c). Étude comparative de choix sociaux : les responsables du dopage sportif. *Mathematics and Social Sciences*, 194, 19-37. DOI: 10.4000/msh.12020
- DUMAZEDIER, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*. Paris: Le Seuil.
- EHRENBERG, A. (1991). *Le Culte de la performance*. Paris: Calmann-Lévy.
- ELIAS, N. & DUNNING, É. (1986). *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*. Paris: Fayard.

- FERGUSON, C.J. & OLSON, C.K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154-164. DOI: 10.1007/s11031-012-9284-7
- FERGUSON, C.J. (2007a). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 470-482. DOI: 10.1016/j.avb.2007.01.001
- FERGUSON, C.J. (2007b). The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316. DOI: 10.1007/s11126-007-9056-9
- FERGUSON, C.J. (2015). Clinicians' attitudes toward video games vary as a function of age, gender and negative beliefs about youth: A sociology of media research approach. *Computers in Human Behavior*, 52, 379-386. DOI: 10.1016/j.chb.2015.06.016
- FERGUSON, C.J., & KILBURN, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136, 174-178. DOI: 10.1037/a0018566
- FLICHY, P. (2001). *L'imaginaire d'internet*. Paris: La Découverte, coll. « Sciences et société ».
- FORSÉ, M. (1991). Les réseaux de sociabilité: un état des lieux. *L'Année sociologique*, 41, 247-264.
- FORTIN, T., MORA, P. & TRÉMEL, L. (2005). *Les jeux vidéo : pratiques contenus et enjeux sociaux*. Paris: L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- FUNK, J.B., BALDACCI, H.B., PASOLD, T. & BAUMGARDNER, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.005
- FUNK, J.B., CHAN, M., BROUWER, J. & CURTISS, K. (2006). A biopsychosocial analysis of the video game-playing experience of children and adults in the United States. *Studies in Media and Information Literacy education*, 6(3), 1-15. DOI: 10.3138/sim.6.3.001

- GAETAN, S., BREJARD, V. & BONNET, A. (2016). Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior*, 61, 344-349. DOI: 10.1016/j.chb.2016.03.027
- GEEN, R.G. & QUANTY, M.B. (1977). The catharsis of aggression: An evaluation of a hypothesis. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology*, 10 (pp. 1-37). New York: Academic Press. DOI: 10.1016/s0065-2601(08)60353-6
- GENVO, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation ».
- GLASS, B.D., MADDOX, W.T. & LOVE, B.C. (2013). Real-time strategy game training: Emergence of a cognitive flexibility trait. *PLoS ONE* 8(8). DOI: 10.1371/journal.pone.0070350
- GLINOER, A. & LAISNEY, V. (2016). Sociabilité. In A. Glinoyer & D. Saint-Amand (dir.), *Le lexique socius, Ressources sur le littéraire et le social*. Disponible à l'adresse <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/165-sociabilite>.
- GOFFMAN, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. Les relations en public*. Paris: Les éditions de Minuit.
- GREEN, C.S. & BAVELIER, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537. DOI: 10.1038/nature01647
- GREENBERG, B.S., SHERRY, J., LACHLAN, K., LUCAS, K. & HOLMSTROM, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259. DOI: 10.1177/1046878108319930
- GRELLIER, D. (2008). Simulation Ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôle au regard de la théorie de Roger Caillois. *Klesis*, 6, 102-111.
- GUTTMANN, A. (1978). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- HALL, E.T. (1966). *The Hidden Dimension*. Garden City, New York: Doubleday.
- HAMARI, J. & SJÖBLOM, M. (2015). What is eSports and why do people watch it? SSRN.

- HARPER, T. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. Oxford: Routledge. DOI: 10.4324/9780203566275
- HARTMANN, T. & KLIMMT, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x
- HÉBERT, T. & DUGAS, É. (2011). L'agressivité motrice en questions au sein du football. *Staps*, 91, 47-62. DOI: 10.3917/sta.091.0047
- HEMPHILL, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207. DOI: 10.1080/00948705.2005.9714682
- HEWITT, E. (2014). Will eSports ever become widely accepted as official sports and how will they affect the way we entertain ourselves if they do. In J. Sharpe & R. Self (Eds.), *Computers for everyone* (pp. 81-83).
- HIRPARA, K.M. & ABOUAZZA, O.A. (2008). The "Wii knee": a case of patellar dislocation secondary to computer video games. *Injury Extra*, 39, 86-7. DOI: 10.1016/j.injury.2007.07.034
- HUIZINGA, J. (1951). *Homo Ludens: essai sur la fonction sociale du jeu* (C. Seresia, Trans.), Paris: Gallimard.
- HUSMAN, B.F. (1955). Aggression in boxers and wrestlers as measured by projective techniques. *Research Quarterly*, 26, 421-425.
- JALINK, M.B., HEINEMAN, E., PIERIE, J.P. & HOEDEMAKER, H. (2014). Nintendo related injuries and other problems: review, *British Medical Journal*, 349. DOI: 10.1136/bmj.g7267
- JANSZ, J. & MARTIS, R.G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, 56(3-4), 141-148. DOI: 10.1007/s11199-006-9158-0
- JENNY, S.E., MANNING, R.D., KEIPER, M.C. & OLRICH, T.W. (2016). Virtual (ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
- JONASSON, K. & THIBORG, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. In *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13(2), 287-299. DOI: 10.1080/17430430903522996

- KAFAI, Y.B., FIELDS, D. & GIANG, M.T. (2009). Transgressive gender play: Profiles and portraits of girl players in a tween virtual world. In *Proceedings of the 2009 DiGRA conference: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*.
- KIM, Y. & ROSS, S.D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1), 34-46. DOI: 10.1108/ijsms-08-01-2006-b006
- KLIMMT, C., & HARTMANN, T. (2006). Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 133-145.
- KÜHN, S., GLEICH, T., LORENZ, R.C., LINDENBERGER, U. & GALLINAT, J. (2014). Playing Super Mario induces structural brain plasticity: Gray matter changes resulting from training with a commercial video game. *Molecular Psychiatry*, 19, 265-271. DOI: 10.1038/mp.2013.120
- LEE, D. & SCHOENSTEDT, L.J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39-44.
- LEITH, L. (1978). The psychological assessment of aggression in sport: a critique of existing measurement techniques. In *Proceedings of the international symposium on psychological assessment in sport*. Netanya.
- LEROUX, Y. (2012). *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !* Limoges: FYP Éditions.
- LORENZ, K. (1969). *L'agression, une histoire naturelle du mal*. Paris: Flammarion.
- LORET, A. (2003). L'intégration par le sport au risque de l'innovation sportive. *Empan*, 51, 39-47. DOI: 10.3917/empa.051.0039
- LORET, A. (2012). *Anticiper le sport de demain. De Coubertin à Al-Jazeera... La nouvelle frontière*. Sportwebintelligence.
- LOUVEAU, C. & DAVISSE, A. (1991). *Sports, école, société: la part des femmes*. Paris: Actio.
- LOYER, F., DUGAS, É. & COLLARD, L. (2015). Lutte et catharsis de l'agressivité à l'école en questions. *International Journal of Violence and School*, 15, 65-87.

- LÜSCHEN, G. (1969). Small Group Research and the Group in Sport. In G. Kenyon (Ed.), *Sociology of Sport* (pp. 57-66). Chicago: Athletic Institute.
- MAGNANE, G. (1962). *Sociologie du sport. Situation du loisir sportif dans la culture contemporaine*. Paris: Gallimard.
- MAILLOT, P., PERROT, A. & HARTLEY, A. (2012). Effets de la pratique des jeux vidéo sur le vieillissement cognitif : revue de littérature. *Psychologie Neuropsychiatrie du Vieillessement*, 10, 83-94.
- MARTIN, L.A. (1976). Effects of Competition upon the Aggressive Responses of College Basketball Players and Wrestlers. *Research Quarterly*, 47(3), 388-393.
- MAUSS, M. (1936). Les techniques du corps, *Journal de Psychologie*, 32, 271-293.
- MAUSS, M. (1950). *Sociologie et anthropologie*. Paris: PUF.
- MCLEAN, L. & GRIFFITHS, M.D. (2013). Female gamers: A thematic analysis of their gaming experience. *International Journal of Games-Based Learning*, 3(3), 54-71. DOI: 10.4018/ijgbl.2013070105
- MENNESSON, C. (2005). *Être une femme dans le monde des hommes. Socialisation sportive et construction du genre*. Paris: L'Harmattan, coll. « Sports en société ».
- MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE, DE L'INDUSTRIE ET DU NUMÉRIQUE. (Octobre 2015). *Projet de loi pour une République numérique*, N°3318. Disponible à l'adresse <http://www.assemblee-nationale.fr/14/projets/pl3318.asp>.
- MORA, P. & HÉAS, S. (2003). Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? In M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (pp. 131-146). Paris: L'Harmattan.
- MORA, P. (13 décembre 2014). *L'e-Sport : un mot, des univers*. Disponible à l'adresse <http://www.warlegend.net/l-e-sport-un-mot-des-univers/>.
- MORA, P. (2005). Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs. In T. Fortin, P. Mora & L. Trémel (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques contenus et enjeux sociaux* (pp. 25-122). Paris: L'Harmattan.
- MORA, P. (2009). Des J.O à la FFJV : PES et la construction sociale du sport. *Les cahiers du jeu vidéo*, 2, Football Stories, Pix'n love, 140-150.

- MOUCHABAC, S. (2009). Attrait pour les jeux vidéo violents : un modèle de compétition du point de vue évolutionniste. *Neuropsychiatrie : Tendances et Débats*, 38, 43-49.
- NACHEZ, M., & SCHMOLL, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. *Sociétés*, 82(4), 5-17. DOI: 10.3917/soc.082.0005
- NEUMANN, O. (1957). *Sport und Persönlichkeit*. Munich: Barth.
- NORINDR, M.L. (2016). *Parcours d'un e-combattante*. 404 éditions.
- OBCEUF, A. & COLLARD, C. (2008). Agressivité motrice. Habitudes et transferts dans trois sports collectifs. Revue en ligne *Socio-logos*, 3.
- OBCEUF, A. (2010). *Sport, communication et socialisation*. Paris: Archives contemporaines.
- OLSON, C.K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180-187. DOI: 10.1037/a0018984
- OLSON, C.K., KUTNER, L.A., WARNER, D.E., ALMERIGI, J.B., BAER, L., NICHOLI, A. M. & BERESIN, E.V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of adolescent health*, 41(1), 77-83. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2007.01.001
- OSMANOVIC, S. & PECCHIONI, L. (2016). Beyond entertainment motivations and outcomes of video game playing by older adults and their younger family members. *Games and Culture*, 11(1-2), 130-149. DOI: 10.1177/1555412015602819
- OXFORD, J., PONZI, D. & GEARY, D.C. (2009). Hormonal responses differ when playing violent video games against an ingroup and outgroup. *Evolution and Human Behavior*, 31(3), 201-209. DOI: 10.1016/j.evolhumbehav.2009.07.002
- PABERZ, C. (2012). Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? *Hermès, La revue*, 62, 48-51. DOI: 10.4267/2042/48276
- PAHLAVAN, F., DROZDA-SENKOWSKA, E. & MICHELOT, J. (2007). Pratique des jeux vidéo violents et agression. *Les cahiers internationaux de psychologie sociale*, 75-76(3), 51-63. DOI: 10.3917/cips.075.0051
- PARADEISE, C. (1975). *Loisir et sociabilité: étude de quelques variables statistiques* (Doctoral Dissertation). Université Paris V, Paris.

- PARLEBAS, P. (1971). Effet Condorcet et dynamique sociométrique (I), *Mathématiques et Sciences humaines*, 36, 5-31.
- PARLEBAS, P. (1972). Effet Condorcet et dynamique sociométrique (II), *Mathématiques et Sciences humaines*, 37, 37-67.
- PARLEBAS, P. (1977). Linguistique, sémiologie et conduites motrices. Revue *EP&S*, 144, 49-52.
- PARLEBAS, P. (1985). La dissipation sportive. Revue *Culture technique*, 13, 19-37.
- PARLEBAS, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport*. Paris: PUF.
- PARLEBAS, P. (1999a). *Jeux, Sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris : Éditions INSEP, coll. « Recherche ».
- PARLEBAS, P. (1999b). Les tactiques du corps. In J.-P. Warnier & M.-P. Julien (dir.), *Approches de la culture matérielle, corps à corps avec l'objet* (pp. 29-43). Paris: L'Harmattan.
- PARLEBAS, P. (2003). Le destin des jeux : Héritage et filiation. *Socio-anthropologie*, 13, mis en ligne le 15 novembre 2004, consulté le 23 septembre 2016. Disponible à l'adresse <http://socio-anthropologie.revues.org/173>
- PARLEBAS, P. (2010). Coopération et opposition dans les sports et jeux traditionnels. Revue *EP&S*, 343, 34-36.
- PARSHAKOV, P. & ZAVERTIAEVA, M.A. (2015). Unhappy in life, lucky in e-sport. *Lucky in E-Sport*. DOI: 10.13140/RG.2.1.3723.9445
- PAW, M.J., JACOBS, W.M., VAESSEN, E.P., TITZE, S. & VAN MECHELEN, W. (2008). The motivation of children to play an active video game. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 11(2), 163-166. DOI: 10.1016/j.jsams.2007.06.001
- PEARCE, C. (2009). *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: The MIT Press.
- PEGI ANNUAL REPORT (2015). Pan European Game Information S. A. Bruxelles.
- PELLEGRINI, A.D. (2003). Perceptions and functions of play and real fighting in early adolescence. *Child Development*, 74(5), 1522-1533. DOI: 10.1111/1467-8624.00620

- PETER, C. (2007a). Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents. *Culture prospective*, 2, 1-9. DOI : 10.3917/culp.072.0001
- PETER, C. (2007b). « Motricité virtuelle » et communication médiatisée : usages sociaux des jeux vidéo (Doctoral dissertation). Université Paris Descartes, Paris.
- PFISTER, R. & SABATIER, C. (1994). Les interactions agressives dans la pratique sportive des jeunes. *Enfance*, 47(2-3), 215-232. DOI: 10.3406/enfan.1994.2100
- PFISTER, R. (1985). Le sport et la catharsis de l'agressivité. Bilan et perspectives de la recherche. In P. Arnaud & G. Broyer (dir.), *La psychopédagogie des activités physiques et sportives* (pp. 225-238). Toulouse: Privat.
- POCIELLO (1981). *Sports et sociétés*, Paris: Vigot.
- PRZYBYLSKI, A.K., RIGBY, C.S. & RYAN, R.M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology*, 14(2), 154. DOI: 10.1037/a0019440
- RAMBUSCH, J., JAKOBSSON, P. & PARGMAN, D. (2007). Exploring e-sports: A case study of gameplay in *Counter-Strike*. In A. Baba, (Ed.) *Situated Play: Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association Conference*, Tokyo, 157-164.
- REEVES, S., BROWN, B. & LAURIER, E. (2009). Experts at play: understanding skilled expertise. *Games and Culture*, 4(3), 205–227. DOI: 10.1177/1555412009339730
- REYNES, E. & LORANT, J. (2002). Effect of traditional judo training on aggressiveness among young boys. *Perceptual and motor skills*, 94(1), 21-25. DOI: 10.2466/pms.2002.94.1.21
- RHEINGOLD, H. (1993). *Virtual Community*, Paris: Addison Wesley.
- RIVIERE, C. A. (2004). La spécificité française de la construction sociologique du concept de sociabilité. *Réseaux*, 123, 207-231. DOI: 10.3917/res.123.0207
- ROCHÉ, S. (2005). Plus de sport, plus de délinquance chez les jeunes. *Recherches et Prévisions*, 82, 100-108. DOI: 10.3406/caf.2005.2189
- ROLLANDIN, M. (2014). Place de l'utilisateur et appropriation du monde fictionnel de League of Legends. *Revue échappées*, 2, l'utilisateur à l'ère numérique. Territoires, mutations et archives, ESA.

- ROUSTAN, M. (2003). *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Paris: L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés ».
- ROUSTAN, M. (2004). La pratique du jeu vidéo : expériences de réalité virtuelle ? *Champs culturels*, 18, « Virtualité, art et culture », 16-19.
- RUBIN, A.M. (1994). Media uses and effects: A uses-and gratifications perspective. In J. Bryant, & D. Zillman, (Eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Hillsdale : Erlbaum, 417-436.
- RUFAT, S. & TER MINASSIAN, H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Questions théoriques, coll. « LP ».
- RYAN, E.D. (1970). The cathartic effect of vigorous motor activity on aggressive behavior. *Research Quarterly*, 41, 542-551.
- RYAN, R.M., & DECI, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67. DOI: 10.1006/ceps.1999.1020
- SAELENS, J.-B. & ROGERIE, A. (2015). *Esport, e-sport, es... au fait, comment ça s'écrit ?* Disponible à l'adresse <http://www.smartcast.ninja/2015/12/09/esport-e-sport-es-au-fait-comment-ca-secrit/>
- SALICE, D. (2010). Federations in eSport. In J. Christophers, & T. Scholz, (Eds.), *eSports Yearbook 2009*, Norderstedt: Books on Demand GmbH, 85-90.
- SALLES, R., DURAIN, J. & KIRCHNER, A. (mars 2016). *E-sport la pratique compétitive du jeu vidéo*. Rapport intermédiaire. Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique. Secrétariat d'État au numérique. France.
- SCHLICKUM, M., HEDMAN, L., ENOCHSSON, L., KJELLIN, A. & FELLÄNDER-TSAI, L. (2009). Systematic Video Game Training in Surgical Novices Improves Performance in Virtual Reality Endoscopic Surgical Simulators: A Prospective Randomized Study. *World Journal of Surgery*, 33, 2360-2367. DOI: 10.1007/s00268-009-0151-y
- SCHMIERBACH, M. (2010). "Killing spree": Exploring the connection between competitive game play and aggressive cognition. *Communication Research*, 37, 256-274. DOI: 10.1177/0093650209356394
- SCHMOLL, P. (2003). Les jeux vidéo violents : un espace de médiation. *Cultures en mouvement*, 60, 46-49.

- SCHMOLL, P. (2007). *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*. Strasbourg : Néothèque.
- SCHMOLL, P. (2011). Sciences du jeu : état des lieux et perspectives. *Revue des sciences sociales*, 45, 10-19.
- SCHMOLL, P. (2014). Communauté(s). In D. Frau-Meigs, & A. Kiyindou, (dir.), *Diversité culturelle à l'ère du numérique. Glossaire critique*. Paris : La Documentation Française, 70-73.
- SCHMOLL, P., BRÄUCHLER, B., JANDROK, T., NACHEZ, M., PAULI, J., POLITANSKI, P., ROIDE, J. & SCHNEGG, M. (2011). *La société terminale 1. Communautés virtuelles*, Strasbourg: Néothèque, coll. Futurs indicatives.
- SELL (Février 2016). *L'Essentiel du Jeu Vidéo Marché, consommation et usages*. Etude GfK/SELL. Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. Disponible à l'adresse <http://www.essentiel-jeu-video.fr/>.
- SEO, Y. & JUNG, S.U. (2014). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, DOI: 10.1177/1469540514553711
- SEO, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. DOI: 10.1080/0267257x.2013.822906
- SERRES, M. (2012). *Petite poucette*. Paris: Le Pommier.
- SHERIF, M. & SHERIF, C.W. (1969). In-group and intergroup relations: Experimental analysis. In M. Sherif & C.W. Sherif, (Eds.), *Social Psychology*, 221-266.
- SIMMEL, G. (1981). La sociabilité: exemple de sociologie pure ou formale. *Sociologie et épistémologie*. Paris: PUF, 121-136.
- SIMMEL, G. (2003). *Le conflit*, Paris: Circé.
- SPARKS, D., CHASE, D. & COUGHLIN, L. (2009). Wii have a problem: A review of self-reported Wii related injuries. *Informatics in Primary Care*, 17(1), 55-57. DOI: 10.14236/jhi.v17i1.715
- SPIELMANN, T. (1975). *Können Aggressionen mittels sportlichen wettkampfes katartisch entladen werden ?* Zürich: Diplomarbeit.

- STEVENS, R., SATWICZ, T. & MCCARTHY, L. (2008). In-game, in-room, in-world: Reconnecting video game play to the rest of kids' lives. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 9, 41-66.
- STORA, M. (2005). *Guérir par le virtuel: Une nouvelle approche thérapeutique*, Paris: Presses de la Renaissance.
- SUPERDATA RESEARCH (Février 2016). *European esports conference special edition*. Disponible à l'adresse www.superdataresearch.com.
- SUPERDATA RESEARCH (Juillet 2016). *eSports report preview*. Disponible à l'adresse www.superdataresearch.com.
- TANNENBAUM, P. H. & ZILLMANN, D. (1975). Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. *Advances in Experimental Social Psychology*, 8, 149-192. DOI: 10.1016/s0065-2601(08)60250-6
- TAYLOR, N.T. (2009a). Power play: Digital gaming goes pro (PhD dissertation). York University, Toronto.
- TAYLOR, N.T. (2009b). Where the Women Are (n't): Gender and a North American "Pro-Gaming" Scene. In B. Atkins, H. Kennedy, & T. Krzywinska, (Eds.), *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association conference*, London.
- TAYLOR, T.L. & WITKOWSKI, E. (2010). This is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. In *Proceedings of the 2010 Foundations of Digital Games conference*, Monterey, CA. DOI: 10.1145/1822348.1822374
- TAYLOR, T.L. (2011). Internet & Games. In M. Consalvo, C. Ess & R. Burnett (Eds.), *The Blackwell Handbook of Internet Studies*, West Sussex: Wiley-Blackwell, 369-383. DOI: 10.1002/9781444314861.ch17
- TAYLOR, T.L. (2012). *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- TER MINASSIAN, H. & RUFAT, S. (2008). Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? *Cybergeog : European Journal of Geography*, Science et Toile, DOI: 10.4000/cybergeog.17502
- TERRET, T. (2007). *Histoire du sport*. Paris : PUF, « Que sais-je ? ».

- THIBORG, J. (2007). The world of computer games. A new research topic in the view of a sport researcher. In *Proceedings of the 2007 ISHPES and ISSA conference Congress*, 1-13.
- THIBORG, J. (2009). eSport and Governing Bodies. An outline for a research project and preliminary results. *Kultur-Natur Conference*, Norrköping, 1-17.
- TRÉMEL, L. & FORTIN, T. (2009), *Mythologie des jeux vidéo*, Paris: Le cavalier bleu.
- TRÉMEL, L. (2001). Les «jeux vidéo» : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser. *Revue française de pédagogie*, 136, Entrer, étudier, réussir à l'université, 147-157. DOI: 10.3406/rfp.2001.2834
- TRÉMEL, L. (2003). La pratique des jeux vidéo : un objet d'études sociologiques ? In M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Paris : L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », 157-169.
- TRÉMEL, L. (2011). Le marché des jeux vidéo. *Communication et organisation*, 40, 103-112. DOI: 10.4000/communicationorganisation.3563
- TRICLOT, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.
- ULMANN, J. (1977). De la gymnastique aux sports modernes : histoire des doctrines de l'éducation physique. Paris: Vrin.
- VAN DITMARSCH, J. (2013). *Video games as a spectator sport. How Electronic sports transforms spectatorship*. Master of New Media & Digital Culture Dissertation, Utrecht University.
- VORDERER, P., HARTMANN, T. & KLIMMT, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. In *Proceedings of the second international conference on Entertainment computing*, 1-9. Carnegie Mellon University.
- WAGNER, M. (2006). On the scientific relevance of eSport. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada, CSREA Press.
- WARNIER, J.-P. (1999). *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*. Paris: PUF.

- WHITBOURNE, S.-K., ELLENBERG, S. & AKIMOTO, K. (2013). Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(12), 892-897. DOI: 10.1089/cyber.2012.0705
- WITKOWSKI, E. (2009). Probing the sportiness of eSports. In J. Christophers & T. Scholz (Eds.), *eSports yearbook 2009*, Norderstedt: Books on Demand GmbH, 53-56.
- WITKOWSKI, E. (2012). On the Digital Playing Field How We “Do Sport” with Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. DOI: 10.1177/1555412012454222
- WITKOWSKI, E. (2014). Girl Gamer? Player and institutional orientations towards women’s participation in and around e-sports. In *Proceedings of the 2014 Association of Internet Research Conference*, Daegu, Korea.
- WOOD, R.T., GRIFFITHS, M.D., CHAPPELL, D. & DAVIES, M.N. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 1-10. DOI: 10.1089/109493104322820057
- YEE, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775. DOI: 10.1089/cpb.2006.9.772
- YOUNG, R.J. & ISMAIL, A.H. (1976). Personality Differences of Adult Men before and after a Physical Fitness Program. *Research Quarterly*, 47(3), 513-519.
- ZABBAN, V. (2009). Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne. *Terrains & Travaux*, 15, 81–104.
- ZAPATA, A.L., MORAES, A.J., LEONE, C., DORIA-FILHO, U. & SILVA, C.A. (2006). Pain and Musculoskeletal Pain Syndromes Related to Computer and Video Game Use in Adolescents. *European Journal of Pediatrics*, 165(6), 408–414. DOI: 10.1007/s00431-005-0018-7
- ZILLMANN, D., KATCHER, A.H. & MILAVSKY, B. (1972). Excitation transfer from physical exercise to subsequent aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 8(3), 247–259. DOI: 10.1016/s0022-1031(72)80005-2

INDEX DES FIGURES

Figure 1. Les différentes disciplines e-sportives et quelques exemples de jeux vidéo compétitifs associés.....	19
Figure 2. Ostéopathie appliquée aux e-sportifs.....	66
Figure 3. Disposition des joueurs lors de l’affrontement compétitif.....	68
Figure 4. Interface du jeu <i>Mortal Kombat X</i> et position de départ des personnages au début d’un round.....	70
Figure 5. Alternance de tensions et de relâchements.....	72
Figure 6. Le corps comme support de la pratique vidéoludique.....	84
Figure 7. Stick arcade personnalisé de Shyndoa.....	91
Figure 8. Manette Dualshock Playstation 4 personnalisée de RZA.....	93
Figure 9. <i>Fighting pad</i> de la marque HORI spécifique à la Playstation 4 de Sony.....	94
Figure 10. Hitbox.....	96
Figure 11. Classification des jeux vidéo selon la présence ou l’absence de pertinence vidéomotrice.....	117
Figure 12. Nombre de compétitions e-sportives au cours du temps (1998-2015).....	126
Figure 13. Nombre de joueurs compétitifs actifs par année et ayant remporté des gains financiers (1998-2015).....	126
Figure 14. Dotations financières des compétitions e-sportives (1998-2015).....	128
Figure 15. Chronologie du développement des événements et circuits compétitifs majeurs du sport électronique.....	130
Figure 16. L’organisation de la saison e-sportive 2015 de <i>Mortal Kombat X</i>	132
Figure 17. <i>Mortal Kombat Academy 2015</i>	136
Figure 18. <i>DreamHack Tours 2015</i>	137

Figure 19. Grande Finale <i>Mortal Kombat X</i> du <i>Stunfest 2015</i>	138
Figure 20. Le public de la grande scène du <i>Stunfest 2015</i>	138
Figure 21. Finale française de la <i>Mortal Kombat Cup</i> à la <i>Japan Expo 2015</i>	140
Figure 22. Le joueur américain Dominique « Sonic Fox » McLean.....	143
Figure 23. Une pratique compétitive doublement réglementée.....	161
Figure 24. Un émiettement institutionnel e-sportif.....	171
Figure 25. Échelle des modalités de pratique des jeux vidéo en fonction du type d'institutionnalisation en tant qu'organisation sociale	173
Figure 26. Lancement de l'Association France E-Sport	196
Figure 27. Les différents types d'agressivité ayant cours dans les jeux sportifs	238
Figure 28. Agressivité gestémique de provocation.....	248
Figure 29. Agressivité gestémique d'intimidation.....	249
Figure 30. Agressivité gestémique d'emportement (1).....	250
Figure 31. Agressivité gestémique d'emportement (2).....	250
Figure 32. Les différents types d'agressivité ayant lieu dans la pratique du sport électronique.....	252
Figure 33. Disposition des caméras dans le protocole expérimental.....	262
Figure 34. Exemple de grille d'observations remplie.....	263
Figure 35. Nombre total d'occurrences des différents types d'agressivité observés au cours des 33 matchs	268
Figure 36. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 101 manches.....	269
Figure 37. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 246 rounds.	271
Figure 38. Boîte à moustaches des comportements agressifs virtuels pratiques (VD 3) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1).....	275

Figure 39. Boîte à moustaches des comportements agressifs virtuels gestémiques (VD 4) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1).....	277
Figure 40. Boîte à moustaches des comportements agressifs réels gestémiques (VD 5) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1).....	279
Figure 41. Boîte à moustaches des comportements agressifs réels gestémiques (VD 5) en fonction de la modalité de pratique (VI 2).	285
Figure 42. Comparaison entre sport et sport électronique en fonction de la nature du duel, des cibles privilégiées, des modalités de la contre-communication, des contacts autorisés et de la distance d'affrontement.	300
Figure 43. La sociabilité e-sportive et les lieux de sociabilité associés.....	318
Figure 44. Répartition des différents groupes de joueurs en fonction de leur tranche d'âge	329
Figure 45. Années de pratique du jeu vidéo compétitif en fonction des groupes de joueurs interrogés.....	331
Figure 46. Nombre d'heures consacrées à la pratique au cours des sept derniers jours en fonction des groupes de joueurs interrogés.....	332
Figure 47. Nombre de compétitions auxquelles ont participé les joueurs de chaque groupe au cours des douze derniers mois	333
Figure 48. Extrait de la feuille de réponse, accompagnée des consignes de passation, transmise aux 207 joueurs interrogés.....	338
Figure 49. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe MKX ($N_{MKX} = 30$), le groupe VERSUS ($N_{VERSUS} = 65$) et le groupe AUTRES ($N_{AUTRES} = 112$).....	343
Figure 50. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe HOMMES ($N_{HOM} = 196$) et le groupe FEMMES ($N_{FEM} = 11$).....	346
Figure 51. Graphe des préférences des classements binaires et majoritaires des 207 joueurs de jeu vidéo compétitif interrogés.....	349
Figure 52. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 30 joueurs du groupe MKX.	357

Figure 53. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 65 joueurs du groupe VERSUS.	359
Figure 54. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 112 joueurs du groupe AUTRES	363
Figure 55. Comparaison des classements collectifs du groupe MKX et du groupe AUTRES.	366
Figure 56. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 196 HOMMES.....	369
Figure 57. Matrice collective des classements binaires et majoritaires, et graphe des préférences associé, pour les 11 FEMMES.....	370
Figure 58. Comparaison des classements collectifs du groupe FEMMES et du groupe HOMMES.....	372

INDEX DES TABLEAUX

Tableau 1. Liste des personnages du jeu <i>Mortal Kombat X</i> et de leurs variations (par ordre alphabétique).....	103
Tableau 2. Comparaison entre <i>VS Fighting</i> , <i>baby-foot</i> , échecs, fléchettes et basket-ball en fonction de la temporalité sportive, du terrain d'affrontement, du décodage nécessaire et de la pertinence de l'activité.....	115
Tableau 3. Rappel des onze propositions issues de la conclusion du rapport intermédiaire de la mission parlementaire coordonnée par Rudy Salles et Jérôme Durain, avec l'assistance d'Aloïs Kirchner, mars 2016 (pp. 43-44).	188
Tableau 4. Le système PEGI et ses différentes classes d'âges en fonction du contenu violent des jeux.....	216
Tableau 5. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 33 matchs....	267
Tableau 6. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 101 manches	269
Tableau 7. Résultats descriptifs pour chacun des deux joueurs au cours des 246 rounds..	270
Tableau 8. Synthèse du test <i>t</i> de Student entre les différents types d'agressivité par match et le résultat de la rencontre	274
Tableau 9. Résultats descriptifs du nombre de comportements agressifs réels gestémiques selon leur type au cours des 33 matchs.....	280
Tableau 10. Synthèse du test <i>t</i> de Student entre les différents types d'agressivité par match et la modalité de pratique.	283
Tableau 11. Synthèse du test <i>t</i> de Student entre les différents types d'agressivité par round et la modalité de pratique	284
Tableau 12. Synthèse du test <i>t</i> de Student entre les différents types d'agressivité par match et la disposition des joueurs.....	287

Tableau 13. Répartition des joueurs interrogés ($N_{\text{TOTAL}} = 207$) en fonction du jeu pratiqué, de leur genre et de leur tranche d'âge.....	326
Tableau 14. Données descriptives des joueurs interrogés en fonction de leurs années de pratique antérieures, de leur nombre d'heures de pratique au cours des sept derniers jours, et du nombre de compétitions auxquelles ils ont participé au cours des douze derniers mois.	330
Tableau 15. Raisons proposées aux enquêtés en fonction de leur motif et de leur valence	336
Tableau 16. Taux de transitivité et d'intransitivité des tournois individuels et taux de types d'EC chez les joueurs interrogés selon le type de jeu pratiqué.	341
Tableau 17. Taux de transitivité et d'intransitivité des tournois individuels et taux de types d'EC chez les joueurs interrogés selon les hommes et les femmes.....	345
Tableau 18. Matrice collective et répartition en pourcentage des classements binaires et majoritaires des 207 joueurs de jeu vidéo compétitif interrogés	348
Tableau 19. Matrice des désaccords entre les 30 joueurs de MKX et des 65 joueurs de VERSUS.....	362
Tableau 20. Matrice des désaccords entre les 112 joueurs de AUTRES et des 65 joueurs de VERSUS	367

LEXIQUE

Anti air : Technique qui consiste à contrer une attaque aérienne.

Armor break : Désigne un coup transperçant automatiquement la garde de l'adversaire.

Bait : Littéralement « appâter ». Essayer d'attirer l'adversaire à effectuer une action risquée, afin de le piéger et de prendre l'avantage.

Barre de meter ou de X : Jauge qui se remplit à chaque coup reçu ou porté, et qui donne accès à des ressources supplémentaires comme effectuer un coup plus puissant (**fury**) ou casser un combo adverse (**breaker**).

Block : Parer un coup à l'aide de la garde du personnage.

BnB, B&B, Bread and Butter : Littéralement « le pain et le beurre ». Désigne les **combos** de base formant le cœur du *gameplay* d'un personnage.

Bracket : Arborescence d'une compétition. Généralement scindé en deux arbres lors d'un tournoi en double élimination, celui des vainqueurs (*winner bracket*) et celui des perdants (*loser bracket*).

Breaker : Faculté de casser un combo avec l'aide de la **barre de meter**. Nécessite au minimum 2 barres.

Brutality : Animation graphique particulièrement sanglante déclenchée par le joueur pour porter le coup fatal d'un combat.

Buff : À la suite d'un **patch**, amélioration par les développeurs des caractéristiques et paramètres d'un élément du jeu, personnage ou objet.

Button check : Vérification des commandes de jeu. Avant chaque match, les joueurs vérifient durant un court moment que leurs **inputs** déclenchent les animations attendues.

Cancel : Interruption ou annulation soudaine d'un coup lancé pour en placer immédiatement un autre dans le but d'enchaîner avec un autre coup.

Cash prize et prize pool : Gains financiers et cagnotte distribués aux joueurs à la fin du tournoi.

Cast ou roster : Ensemble des personnages que l'on peut incarner dans un jeu de combat.

Casual gamer : Littéralement « joueur occasionnel ». Joueur qui joue de temps en temps, sans prendre le temps de finir un jeu et sans chercher à approfondir sa connaissance sur le jeu. Parfois utilisé dans un sens péjoratif.

Choppe ou grab : Saisie ou projection réalisée en situation de corps-à-corps.

Combo : Abréviation de « combinaison ». Succession de coups **liés** qui permet au personnage d'effectuer un mouvement particulier. S'il est correctement exécuté, il ne peut en principe pas être interrompu.

Corner : Littéralement le « coin ». Désigne l'extrémité gauche ou droite de la zone de combat, soit la fin de l'arène dans les jeux en 2D.

Counter hit : Coup en contre, touchant l'adversaire en train de porter une attaque, ou de se déplacer.

Cross up : Sauter par-dessus l'adversaire afin de le frapper dans le sens inverse de sa garde.

Dash ou backdash : Avancer ou reculer rapidement. Se réalise en pressant deux fois avant ou deux fois arrière.

Divekick : Attaque aérienne faisant redescendre le personnage en diagonale pied vers le bas, soit un coup de pied sauté plongeant vers le sol.

Dodge : Le fait d'esquiver un coup.

Drop : Terme anglais signifiant « laisser tomber ». Combinaison d'**inputs** réalisée avec un timing trop approximatif empêchant l'animation de coups de se réaliser. Se dit d'un **combo** qui n'est pas bien réalisé.

Exploiting : Exploitation d'une faille (un *bug* ou un *glitch*) de la programmation du jeu. Interdit en compétition officielle car revient à tricher.

Fatality : Animation graphique particulièrement sanglante que le vainqueur peut déclencher à la fin du match. À la différence de la **brutality**, la **fatality** nécessite que le combat soit terminé.

Footsies : Style de jeu qui désigne tout ce qui constitue le jeu au sol d'un personnage, combinant **zoning**, **poking** et **spacing** pour pousser l'adversaire à l'erreur et à le punir en conséquence (**whiffpunish**).

FPS : Initiales de *first person shooter*. Jeu de tir en vue subjective.

Frame data : Tableau qui récapitule le nombre de **frames** de chaque attaque d'un personnage. Un coup se décompose en *startup frames* (nombre de **frames** que met un coup pour arriver à la première **frame** active, autrement dit à frapper), *active frames* (nombre de **frames** pendant lequel le coup est capable de toucher l'adversaire) et *recover frames* (nombre de **frames** durant lequel le personnage récupère de son coup).

Frame trap : Coup permettant de laisser suffisamment de temps à l'adversaire qui le garde (**block**) pour démarrer une contre-attaque, mais pas assez pour qu'il puisse toucher avant le coup suivant. Un **frame trap** est réussi lorsqu'un adversaire croit qu'il peut attaquer et subit un **counter hit**.

Frame : Désigne une image de l'animation d'un coup du personnage. La durée d'un coup ou d'une animation est mesurée en **frames**. Le nombre de **frames** d'un coup augmente avec la puissance de celui-ci. Une **fury** comporte ainsi plus de **frames** qu'un **hit** simple. Le plus souvent, les jeux de combat contiennent 60 **frames** par seconde.

Freeplay : Littéralement « jeu libre ». Session de jeu informelle ou d'entraînement.

Fury : Attaque spéciale qui nécessite le remplissage d'une jauge d'énergie (**barre de meter**) avant d'être lancée.

Hacking : Terme anglais pour parler de « piratage informatique ». Désigne l'installation d'un programme additionnel permettant de faire ce qui est interdit aux autres dans le monde virtuel. Interdit en compétition officielle car revient à tricher.

Hardcore gamer : Expression anglaise désignant un « joueur passionné » ou plus péjorativement un « joueur accro ». Joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, s'entraîne beaucoup et/ou explore le jeu entièrement, afin d'en dénicher les subtilités. L'opposé de **casual gamer**.

Hit : Coup touchant l'adversaire, et qui lui fait donc perdre de la vie.

Hitbox : Zone du corps du personnage sur laquelle un coup est efficace, qui produit des dégâts. À ne pas confondre avec le périphérique de contrôle qui porte le même nom.

Infinite combo : Un **combo** que l'on peut répéter à l'infini jusqu'à la mort de l'adversaire.

Input : Chaque pression sur un bouton du périphérique de contrôle ou sur le stick est un **input**, que cela ait une influence sur ce qu'il se passe à l'écran ou non.

IRL : Initiales de *in real life*, dans la vraie vie, hors du jeu.

Juggle : Littéralement « jongler ». Désigne un **combo** dont la particularité est de toucher l'adversaire à la volée, alors qu'il est en l'air.

Jump in : Saut vers l'adversaire.

Just frame : Désigne un **combo** ne pouvant s'exécuter que dans l'espace d'une **frame**, soit un **combo** difficile à réaliser. L'**input** doit être effectué à l'image près.

Lag ou delay : Littéralement « décalage » ou « retard ». Ralentissement engendré par le réseau, se traduisant par des déplacements par à-coups dans une partie en temps réel, et une concordance retardée entre les **inputs** du joueur et les actions du personnage.

Launcher : Coup qui permet de projeter en l'air l'adversaire pour ensuite démarrer un **combo**.

Linker : Désigne le fait de se faire succéder deux coups en **combo** sans annulation de **frame**. Le second coup est exécuté juste à la fin de l'animation du premier pour effectuer un **combo**.

Macro : Boutons programmables sur certaines manettes permettant d'entrer plusieurs **inputs** par simple pression sur un bouton. Quasiment toujours banni en tournoi.

Match up : Rapport de force entre deux personnages, définissant l'avantage ou le désavantage face à un adversaire. Selon le nombre de **match up** avantageux face à tout le cast du jeu, le personnage sera considéré plus ou moins haut dans la **tierlist**.

Meaty : Désigne un coup qui touche l'adversaire alors qu'il se relève, le forçant ainsi à garder (**block**) au moment du **wake up**.

Mid-range : Littéralement « mi-distance ». Il s'agit de la zone hors de la portée des coups normaux de l'adversaire, mais encore suffisamment proche pour rester dangereux.

Mindgame : Lecture et anticipation du jeu adverse. Capacité à deviner ce que va faire l'adversaire et à agir en fonction.

Mix up : Ensemble des options offensives que le joueur peut choisir, et par conséquent, ensemble des options qu'il laisse à l'adversaire, dans une situation donnée.

MOBA : Initiales de *multiplayer online battle arena*, soit une « arène de bataille en ligne multijoueur ». Jeu de stratégie en temps réel exclusivement multijoueur, pratiqué généralement par équipes de cinq joueurs.

Mod ou modding : Abréviation de « modification ». Personnalisation des différents éléments du périphérique de contrôle à l'aide de pièces détachées.

Move list : Liste des coups d'un personnage.

Nerf : À la suite d'un **patch**, diminution par les développeurs des qualités et caractéristiques d'un objet ou d'un personnage afin de rééquilibrer le jeu.

Offline : Terme anglais signifiant « hors ligne ». Mode de jeu qui ne nécessite pas d'utiliser Internet.

Online : Terme anglais signifiant « en ligne ». Mode de jeu qui utilise Internet.

Overhead : Littéralement « au-dessus de la tête ». Attaque qui nécessite que l'adversaire se protège debout, et non accroupi, pour éviter de subir des dégâts. Désigne les coups qui cassent la garde basse, et dont seule la garde haute permet de s'en protéger.

Patch ou hotfix : Mise à jour du jeu pour réparer des *bugs*, améliorer le jeu ou le rééquilibrer en diminuant des caractéristiques d'un personnage ou objet (**nerf**) ou en les améliorant (**buff**).

Perfect : Désigne le fait de vaincre l'adversaire sans encaisser de dégâts.

Pick : Choix du personnage.

Pifer : Terme péjoratif pour désigner un coup lancé sans raison valable, souvent utilisé pour souligner la prise de risque inutile d'un tel coup.

Poke : Littéralement « chatouiller » ou « titiller ». Attaque **safe** et possédant souvent une bonne priorité et/ou une bonne portée permettant de garder l'adversaire à distance, tout en exerçant une pression (**pressing**) sur lui afin d'ouvrir sa garde sans prendre de risques. C'est autour de ces coups que se constitue le **zoning** de la majorité des personnages.

Pressing ou harass : Littéralement « presser » ou « harceler ». Maintenir une agression constante sur l'adversaire sans lui laisser la possibilité de répliquer.

Recovery : Temps que met le personnage à revenir de l'animation de son coup à une position neutre. Désigne le nombre de **frames** de récupération à la fin d'un coup. Plus elles sont nombreuses, plus l'adversaire peut contre-attaquer facilement si le coup n'a pas touché.

Restart ou rematch : Recommencer ou relancer le match.

Round robin : Phase d'un tournoi au cours de laquelle les participants se rencontrent tous un nombre égal de fois.

RTS : Initiales de *real-time strategy*, soit un jeu de « stratégie en temps réel », par opposition aux jeux au tour par tour. Jeu dans lequel les joueurs récoltent simultanément des ressources pour construire des bâtiments afin de produire une armée avec laquelle ils essayent de détruire la base adverse.

Rush down : Style de jeu consistant à aller toujours vers l'avant et à prendre des risques pour mettre l'adversaire sous pression et le faire hésiter en permanence sur la façon dont il doit se défendre.

Rushing : Terme anglais signifiant « se ruer » ou « se précipiter ». Tactique de jeu qui consiste à foncer rapidement sur l'adversaire.

Safe : Littéralement « sûr » ou « sans danger ». Coup porté qui ne peut être contre-attaqué directement en raison de sa rapidité, de sa distance, ou de son temps de récupération très court (**recovery**).

Setup : Configuration du matériel informatique.

Spacing : Désigne le fait de se mettre à une certaine distance de l'adversaire et à utiliser le maximum de portée pour maximiser les chances d'attaquer tout en limitant au maximum celles de l'adversaire.

Spam : Répéter la même combinaison de touches, ou le même coup, à de nombreuses reprises.

Speedrun : Pratique vidéoludique qui consiste à terminer un jeu vidéo le plus rapidement possible.

Stamina : Jauge qui permet de se déplacer plus rapidement. Une fois vide, le joueur doit patienter pour qu'elle se remplisse.

Streaming : Lecture d'un flux vidéo en continu à mesure qu'il est transmis.

Stun : Littéralement « étourdir » ou « assommer ». Désigne le fait d'être incapable de bouger après avoir reçu un coup.

Taunter : Littéralement « provoquer ». Consiste généralement à détourner des mécanismes de jeu existants afin de **troller** l'adversaire.

Tick throw : Technique qui consiste à faire un coup **safe** suivi d'une projection (**choppe**).

Tierlist : Répartition des personnages en catégories relatives de puissance, selon leur efficacité par rapport aux autres personnages (**match up**).

TP : Abréviation de télétransportation. Faculté d'un personnage à se déplacer en un instant d'un endroit de l'écran à un autre.

Troller : Se moquer de l'adversaire.

Unsafe : Coup comportant de trop nombreux risques qui, s'il est manqué, laisse tout loisir à l'adversaire de contre-attaquer.

VS Fighting: Terme anglais désignant le genre des jeux vidéo de combat.

Wake up attack : Attaque spéciale à la relevée.

Wake up : Possibilité de choix à la relevée après une mise au sol. Action faite en se relevant du sol.

Whiff : Littéralement « frapper dans le vent ». Terme évoquant toute attaque qui ne touche pas l'adversaire, intentionnellement ou non.

Whiffpunish : Phase durant laquelle l'adversaire a raté son coup (**whiff**) et laisse une ouverture pour le punir. La punition consiste à placer un maximum de dégâts durant cette phase.

X-ray : Attaque spéciale causant beaucoup de dégâts et nécessitant l'utilisation de la totalité de la jauge de ressources (**barre de meter**). Elle tire son nom de l'animation qu'elle déclenche, permettant d'observer les dégâts sur les os et organes du personnage adverse.

Zoning : Gestion de l'espace par le joueur qui consiste à tenir l'adversaire à distance ou à se tenir à distance de l'adversaire, de façon à garder un certain avantage, et à tout faire pour préserver cette distance en tenant compte de la portée des coups.

RÉSUMÉ

Ce travail transdisciplinaire, à l'intersection de la praxéologie motrice, de la sociologie du sport et des sciences du jeu, a pour objectif d'apporter un éclairage sur le phénomène du « sport électronique » (Taylor, 2012), à travers l'exemple du jeu vidéo de combat *Mortal Kombat X*.

La première partie de la thèse vise à questionner la pratique compétitive du jeu vidéo au regard de quatre critères objectifs régulièrement utilisés pour définir le sport : la pertinence motrice de l'activité, l'organisation des compétitions, le système réglementaire et le dispositif institutionnel (Parlebas, 1999). Notre analyse s'appuie sur une méthodologie qualitative axée autour d'observations directes lors d'entraînements et de compétitions e-sportives, et d'entretiens semi-directifs avec des joueurs amateurs et semi-professionnels, ainsi qu'avec un organisateur d'événements compétitifs. Les données collectées se focalisent d'une part, sur l'organisation des événements, et d'autre part, sur les usages des joueurs.

Dès lors, si le sport électronique peut être assimilé à une activité sportive, la pratique compétitive du jeu vidéo, au contenu notamment violent, encourage-t-elle les comportements agressifs des joueurs ? Et pour autant favorise-t-elle les interactions sociales entre pratiquants ?

Le phénomène de sportification (Parlebas, 1999) du jeu vidéo compétitif précédemment mis à jour, permet alors d'induire dans la deuxième partie, une réflexion indirecte sur les thèmes de la violence dans le sport et dans les jeux vidéo, par le biais du concept d'agressivité motrice (Collard, 2004 ; Dugas, 2011). Nous avons établi une typologie des différentes formes d'agressivité ayant lieu dans la pratique du sport électronique, et avons distingué une agressivité « réelle », se déroulant hors du jeu, majoritairement illicite ou au mieux consentie, parallèlement à une agressivité « virtuelle », mise en scène dans l'univers simulationnel, cette fois-ci licite ou au pire tolérée. Notre analyse quantitative s'appuie sur des observations filmées en temps de pratique lors d'entraînements et de compétitions e-sportives de 29 joueurs

réguliers et compétitifs. Nous avons enregistré plus de 18 250 occurrences d'agressivité virtuelles licites, un peu moins de 300 occurrences d'agressivité virtuelles et réelles tolérées, pour aucune occurrence d'agressivité réelle illicite. Les résultats montrent ainsi qu'à l'instar des pratiques sportives, le sport électronique procède à un façonnage d'un certain type d'agressivité, en suivant cependant la logique d'évolution des jeux orientée vers un adoucissement des risques corporels encourus par une mise à distance des corps.

La dernière partie traite des formes de sociabilités (Simmel, 1981) en jeu dans la pratique du sport électronique. Les regroupements en « communautés », « clans » ou « équipes » mettent en lumière les interactions existantes entre joueurs compétitifs. Nous avons procédé à une analyse par questionnaire sous forme de comparaison par paires (Condorcet, 1785). Il a été demandé à 207 joueurs compétitifs de classer de façon binaire six raisons pour lesquelles ils pratiquent le sport électronique : l'affrontement, le partage, la reconnaissance, le développement de compétences, les graphismes et les sensations procurées. Les résultats révèlent que 63% des classements sont transitifs, montrant que les choix individuels sont cohérents et les préférences structurées. Les résultats collectifs indiquent quant à eux une forte homogénéité. Ainsi, bien que l'aspect compétitif soit le facteur principal qui motive la pratique du sport électronique, les interactions sociales de partage (item arrivé en seconde position dans le classement) sont un levier de forte fidélisation des joueurs, loin de l'idée d'un joueur isolé socialement.

Au même titre que les pratiques sportives, le sport électronique est révélateur des sociétés au sein desquelles il voit le jour. Par l'abandon de la cible humaine des activités ludosportives au profit d'une cible virtuelle, le sport semble représenter une forme substituée et jouée de l'expression d'une agressivité symbolique socialement acceptable. En raison de la nécessaire confrontation à l'autre dans le but de progresser, le jeu vidéo compétitif favorise les échanges entre pratiquants dans les mondes réel et virtuel.

MOTS-CLÉS JEU VIDÉO COMPÉTITIF, SPORT ÉLECTRONIQUE, AGRESSIVITÉ MOTRICE, SOCIABILITÉ.

KEYWORDS COMPETITIVE VIDEO GAME, ELECTRONIC SPORT, MOTOR AGGRESSION, SOCIABILITY.

ABSTRACT

This transdisciplinary work, at the intersection of motor praxeology, the sociology of sports and game studies, seeks to understand the phenomenon of "electronic sport" (Taylor, 2012), using the fighting game Mortal Kombat X as its primary focus.

The first chapter of this dissertation examines the competitive video gaming practice under four objective and operational criteria commonly used to define a sport: the physicality, the organization of competitions, the regulatory system and the institutional device (Parlebas, 1999). Our analysis is based on a qualitative methodology centered on direct observations during training and e-sport competitions and semi-directive interviews with amateurs, semi-professional gamers and with an organizer of competitive events. The collected data focus on one hand on the event's organization and on the other hand on player interactions.

With this data in mind, we asked if e-sports can be considered as a sport, does competitive video gaming, especially with violent content, encourage aggressive behavior? And if so, does it promote social interactions among players?

The sportization process (Elias & Dunning, 1986) of competitive video gaming, allows in the second chapter of our study for an indirect reflection on the themes of violence in sports and video games, aided by the concept of motor aggression (Collard, 2004; Dugas, 2011). We have established a typology of different forms of aggression often occurring in e-sports. Here, we distinguished "real aggression", taking place outside of the game, mostly illegal or at best permitted, from "virtual aggression", which takes place in the virtual environment and is lawful or at worst tolerated.

The quantitative analysis is based on recorded observations during training and competitions. We filmed 29 regular and competitive players. The results show more than 18,250 occurrences of lawful aggression, a little less than 300 occurrences of tolerated aggression, and no occurrence of illegal aggression. Like sports, e-sports simultaneously result in a certain form of aggression while following the evolutionary logic of games oriented toward a decrease of the risk of physical injury.

The final chapter deals with the forms of sociability (Simmel, 1981) present in the practice of e-sport. The groupings of competitors into "communities" or "teams" highlight these interactions among competitive players. We conducted a questionnaire analysis as a paired comparison (Condorcet, 1785). We asked 207 players to class six reasons why they practice e-sports: competition, social interactions, recognition, skill development, graphics and sensations procured by participation. Results reveal that 63% rankings are transitive, showing that individual choices are consistent and the preferences are structured. Collective choices indicate a high homogeneity. Although the competitive aspect is the main reason for playing e-sports, social interactions are the second factor, leading us away from popular ideas of a socially isolated player.

Just as with "real-life" sports, e-sports mirror the societies in which they are created. By abandoning the human target in favor of a virtual target, e-sports seem to represent a substituted and played form of a socially acceptable symbolic aggression. Because of the necessary confrontation of another real player, competitive video games promote social interactions in the real and virtual worlds.

SPORT
ÉLECTRONIQUE,
AGRESSIVITÉ
MOTRICE
ET SOCIABILITÉS

THÈSE
présentée par
Nicolas BESOMBES

CO-DIRECTEURS
DE THÈSE
M. Luc COLLARD
M. Éric DUGAS

MEMBRES DU JURY
M. Bernard ANDRIEU
M. Gilles BROUGÈRE
M. Luc COLLARD
M. Éric DUGAS
Mme Fabienne
MARTIN-JUCHAT
M. Olivier SIROST

UNIVERSITÉ
PARIS DESCARTES
U.F.R S.T.A.P.S

Laboratoire
Techniques et Enjeux
du Corps (EA 3625)
UFR STAPS
PARIS DESCARTES
1 rue Laclotelle,
75015 PARIS

