



HAL
open science

Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités

Nicolas Besombes

► **To cite this version:**

Nicolas Besombes. Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités. Musique, musicologie et arts de la scène. Université Sorbonne Paris Cité, 2016. Français. NNT : 2016USPCB117 . tel-01517861v2

HAL Id: tel-01517861

<https://hal.science/tel-01517861v2>

Submitted on 3 Jun 2019

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.



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-Juchât 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 « mindgame » 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 gameplay.....	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 Fatal Eight Tournament.....	132
5.2.	La MKX Pro League Tournament.....	133
5.3.	La Mortal Kombat Cup.....	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
	ANNEXES	427

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.

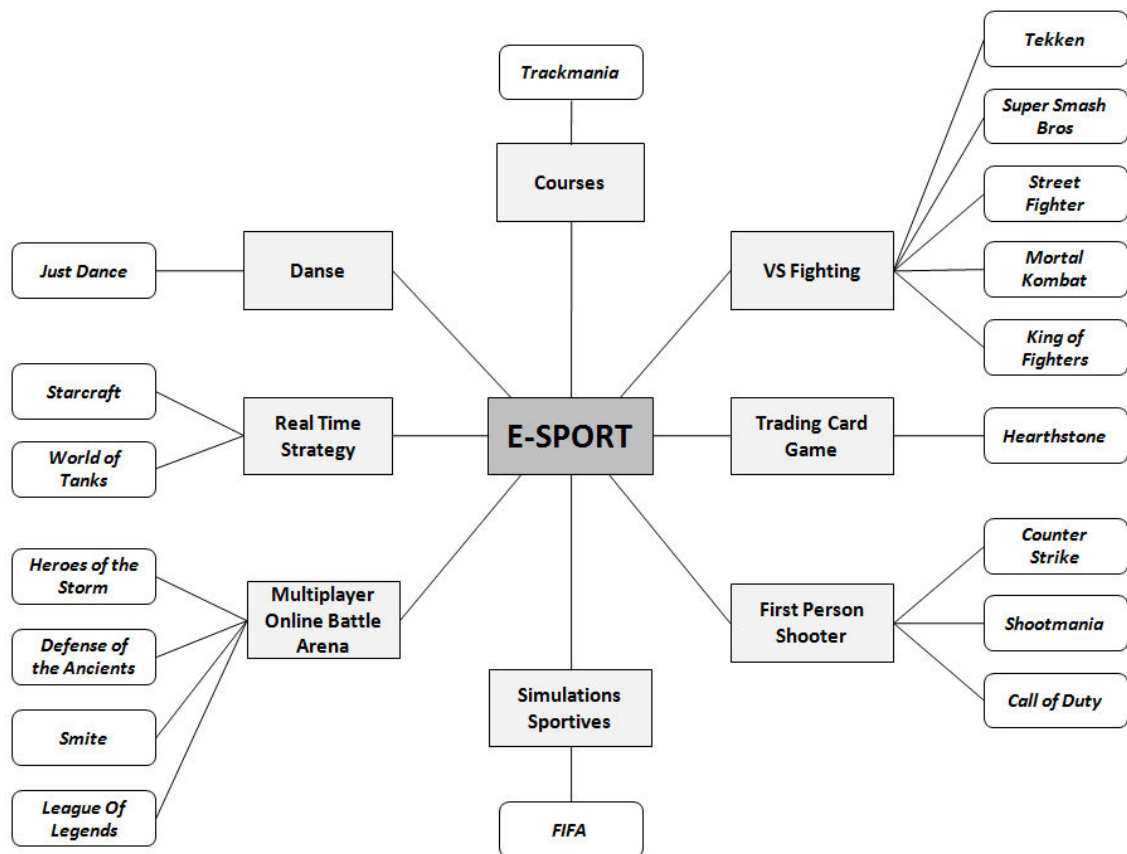


Figure 1. Les différentes disciplines e-sportives et quelques exemples de jeux vidéo compétitifs associés. Nous comptabilisons à ce jour huit disciplines e-sportives qui se dispersent en un nombre plus ou moins important de titres compétitifs. Si certaines disciplines connaissent une forte popularité, 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'organiseurs 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 (Guttman, 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 perte 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 Boulloires, « 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 ; Boulloires, 2006 ; Rambusch et al., 2007 ; Reeves et al., 2009 ; Witkowski, 2012 ; Taylor, 2012). Bien que cet aspect ne fasse pas de doute auprès de la majorité des acteurs du sport électronique (organisateur et joueur), 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 sociale 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 débuter.

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.

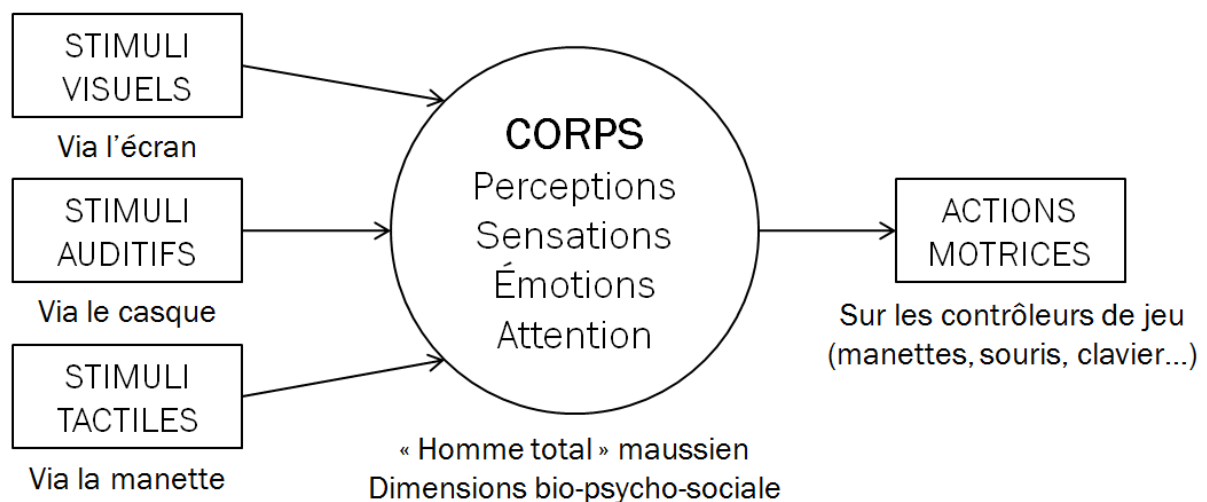


Figure 6. Le corps comme support de la pratique vidéoludique. Le corps du joueur est stimulé au niveau de ses perceptions, ses sensations, ses émotions et son attention, par le biais des images à l'écran, des sons dans son casque et des vibrations de sa manette. Il répond à ces stimuli par des actions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

existaient 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 Launders 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.

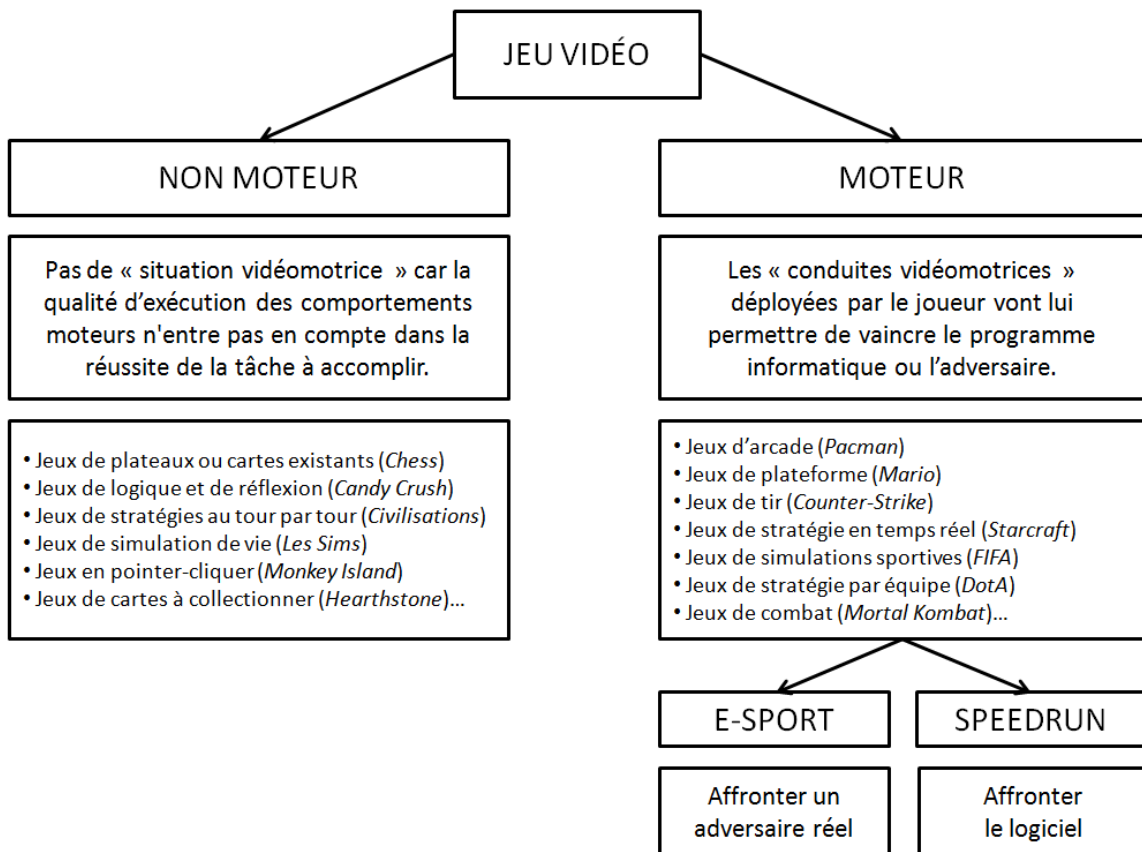


Figure 11. Classification des jeux vidéo selon la présence ou l'absence de pertinence vidéomotrice. D'un côté, les jeux vidéo « non moteurs » ne nécessitent pas que les pratiquants développent de compétences motrices sur les périphériques de contrôle. De l'autre, les jeux vidéo « moteurs » exigent du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

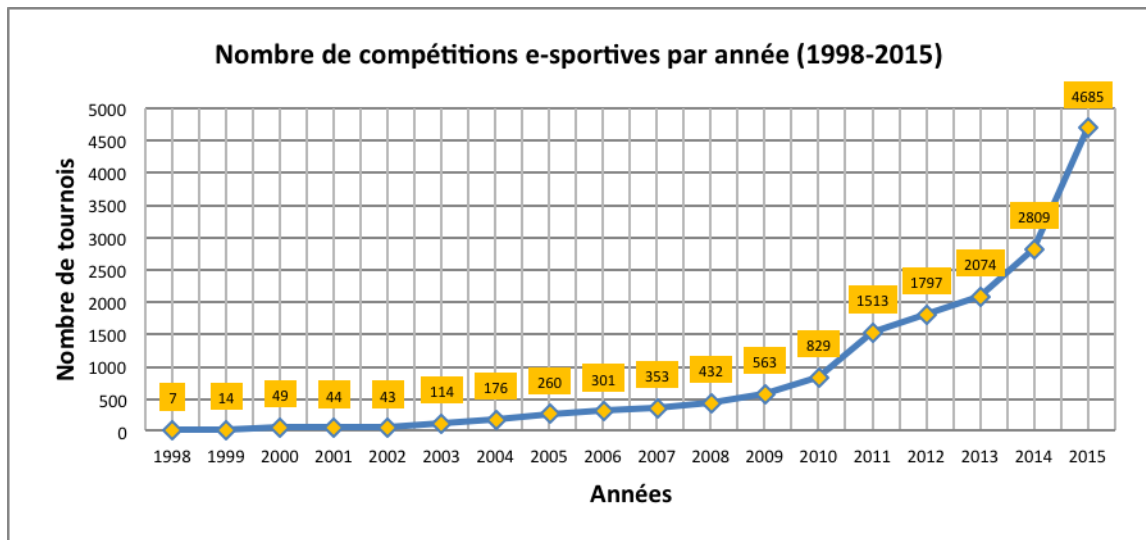


Figure 12. Nombre de compétitions e-sportives au cours du temps (1998-2015). Le nombre de compétitions e-sportives à travers le monde a graduellement augmenté au cours du temps. Cependant, depuis 2010, la progression s'est considérablement accélérée pour passer de 829 tournois à plus de 4600 en 2015.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

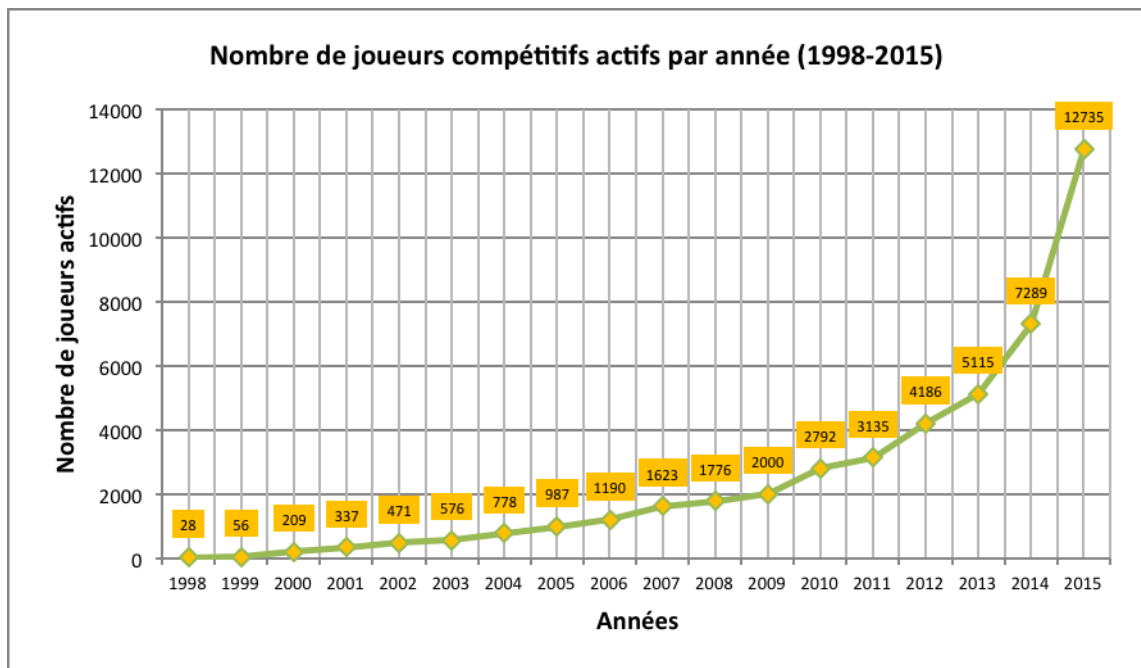


Figure 13. Nombre de joueurs compétitifs actifs par année et ayant remporté des gains financiers (1998-2015). Le nombre de joueurs pratiquant le jeu vidéo en compétition n'a pas cessé d'augmenter depuis 1998 et suit la constante hausse du nombre de tournois proposés. (Données compilées et traitées depuis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

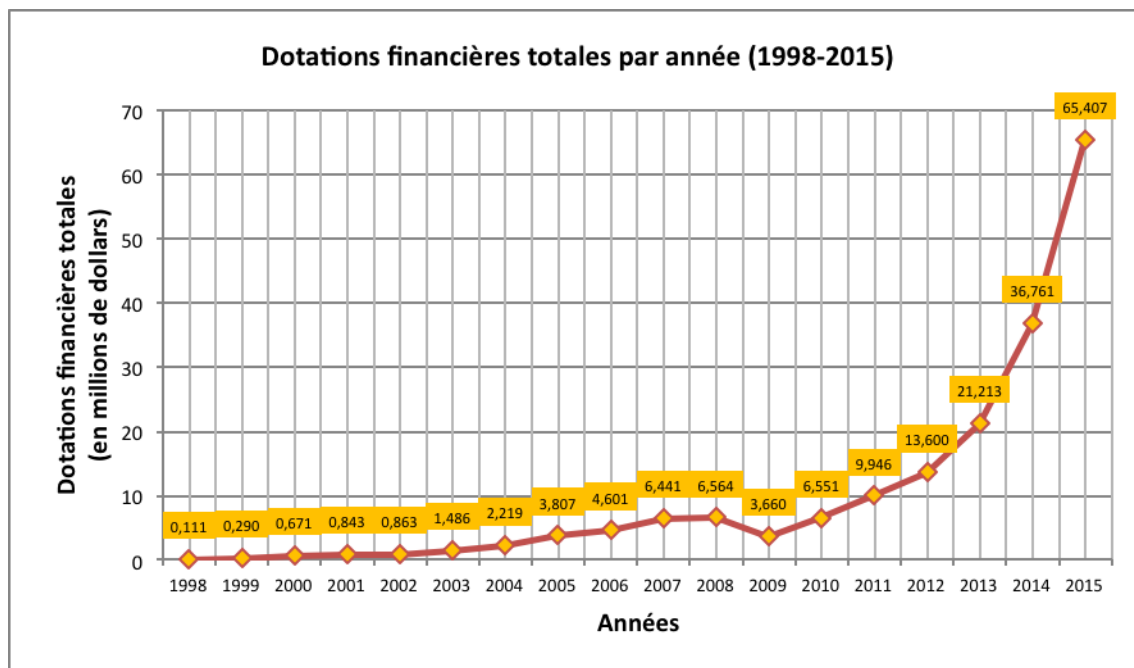


Figure 14. Dotations financières des compétitions e-sportives (1998-2015). Le graphique montre une augmentation des dotations financières à partir du début des années 2000 avant une stagnation en 2008 puis une forte récession en 2009. La croissance a repris dès 2010 pour s'accélérer fortement jusqu'à 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.

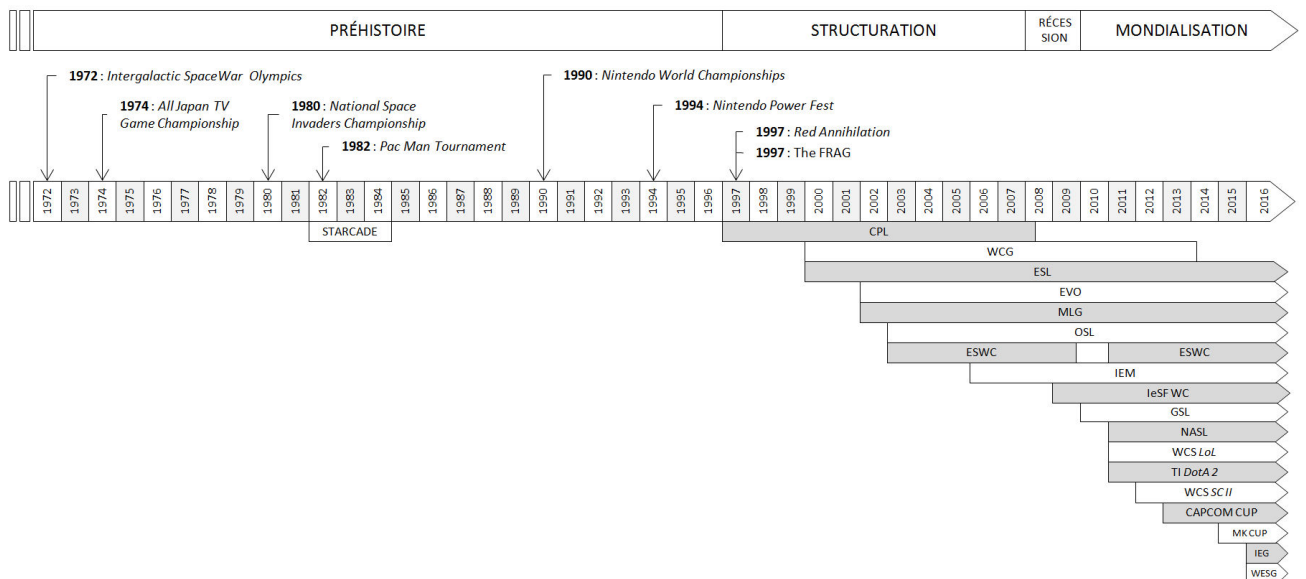


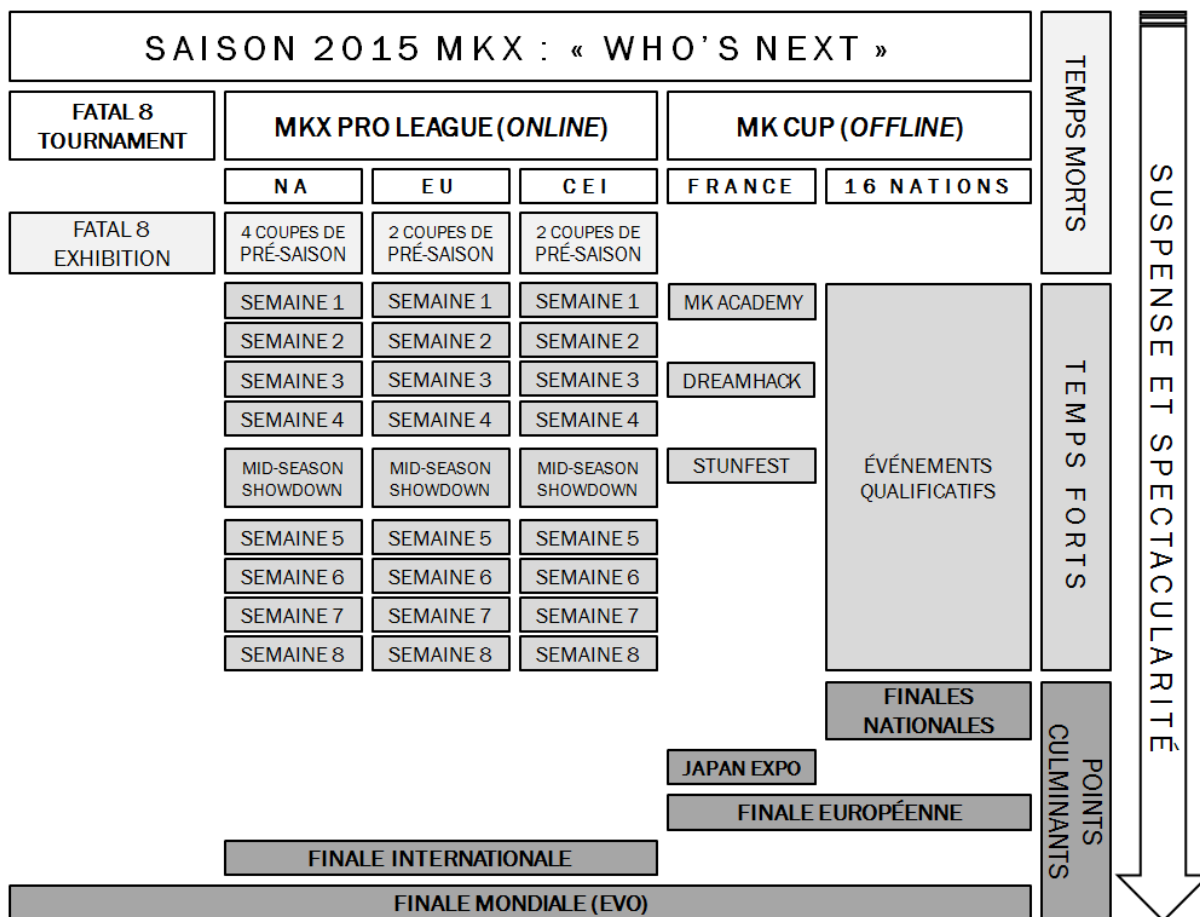
Figure 15. Chronologie du développement des événements et circuits compétitifs majeurs du sport électronique. Si durant la première période, les événements compétitifs sont majoritairement ponctuels (en haut de la frise), dès 1997 avec l'apparition d'Internet, les premières ligues e-sportives régulières 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'organiseurs. 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 *looser 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 *looser 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'avantage ou ne désavantage 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'ESRB (*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 rigueur 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 équilibrage 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.

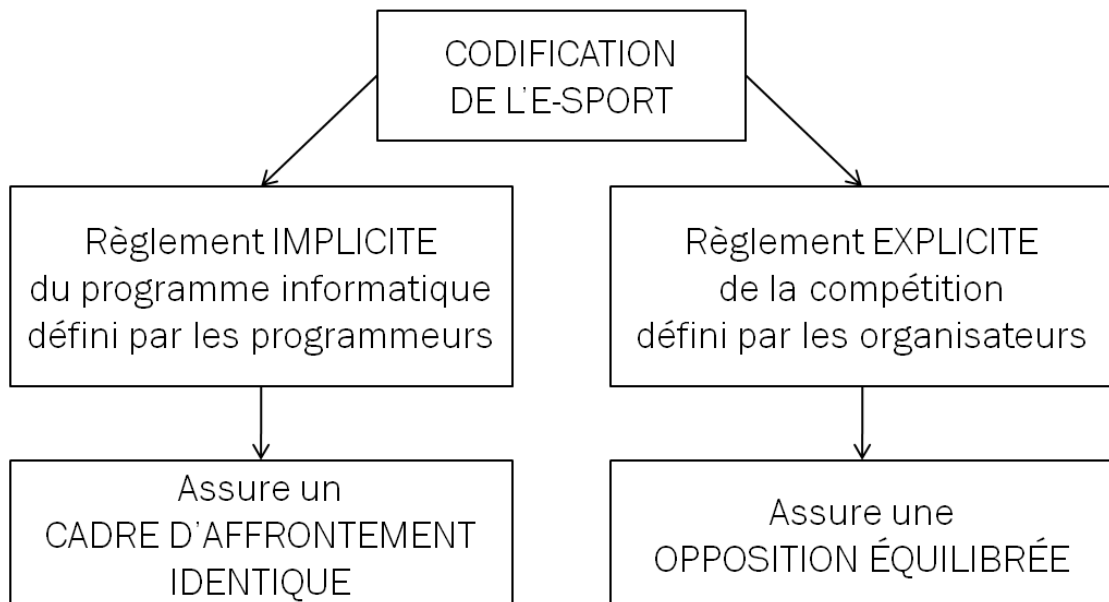


Figure 23. Une pratique compétitive doublement réglementée. D'un côté le programme informatique du jeu vidéo définit le cadre réglementaire implicite des possibilités d'action du personnage virtuel, et de l'autre les organisateurs de tournoi déterminent la codification explicite appliquée aux compétiteurs.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

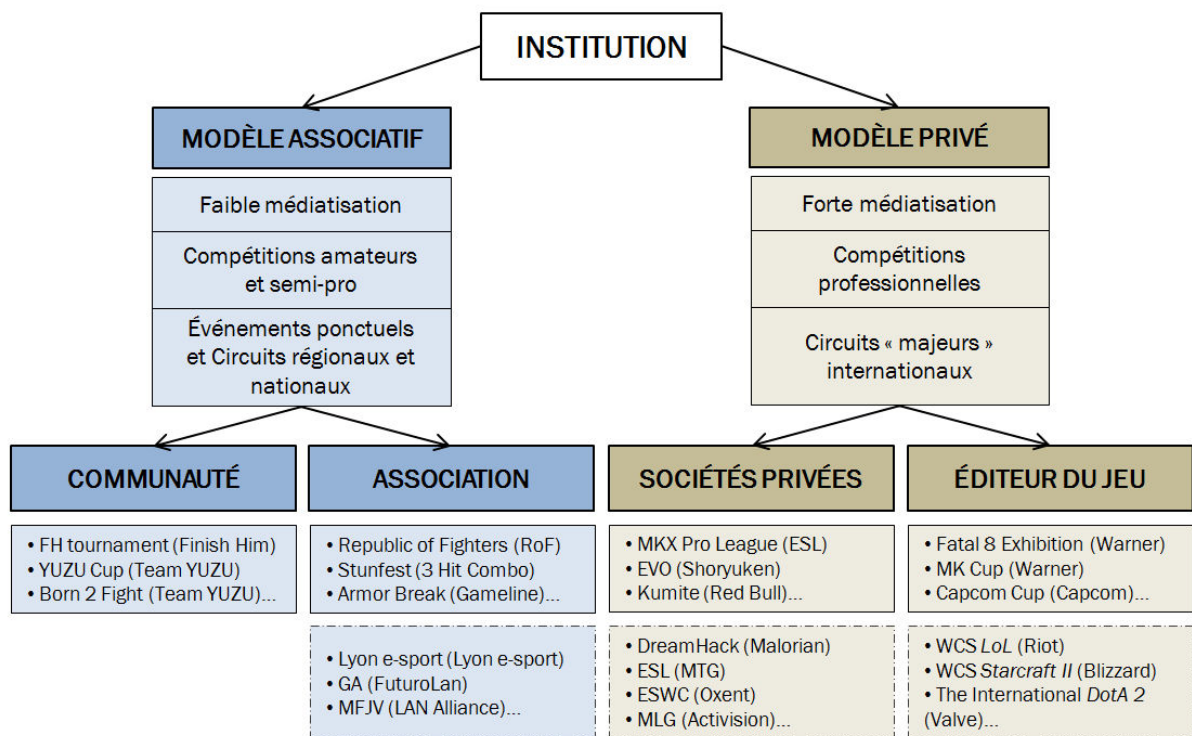


Figure 24. Un émiettement institutionnel e-sportif.

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).

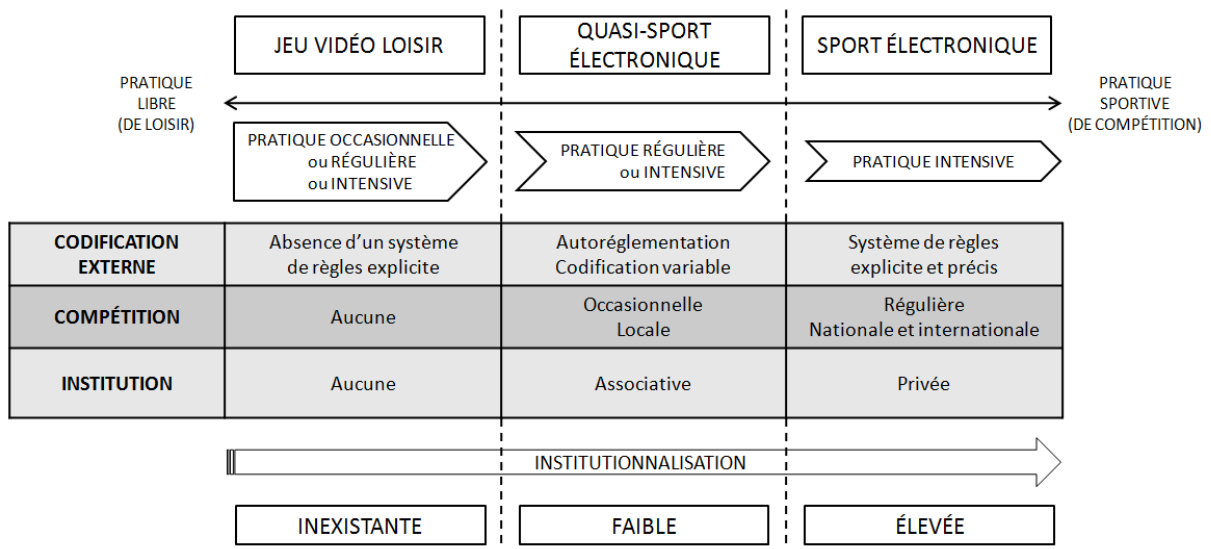


Figure 25. Échelle des modalités de pratique des jeux vidéo en fonction du type d'institutionnalisation en tant qu'organisation sociale. Un même jeu vidéo compétitif peut être pratiqué en loisir, sans codification ni compétition, ou à l'opposé, pratiqué sous forme de tournois et championnats réguliers 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 ?

Finalement, 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 matches, 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 CNOSF 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.millennium.org/home/esport/actualites/inauguration-de-l-esport-arena-l-arene-de-millennium-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.

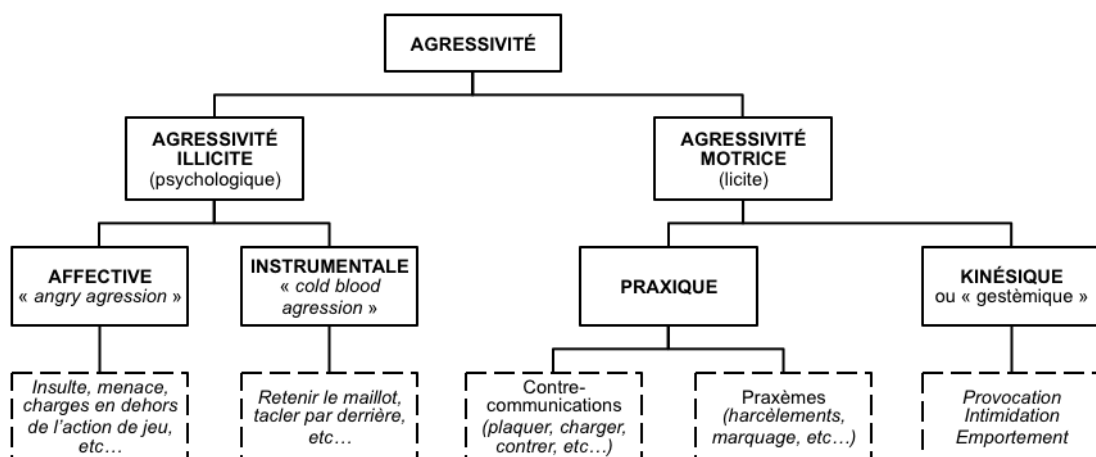


Figure 27. Les différents types d'agressivité ayant cours dans les jeux sportifs. Schéma issu des travaux de Collard (2004). L'agressivité illécite de pertinence psychologique, condamnée par le code de jeu, est soit orientée vers la réalisation de la tâche (agressivité instrumentale), soit non opératoire 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 pratique) 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 issue 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.

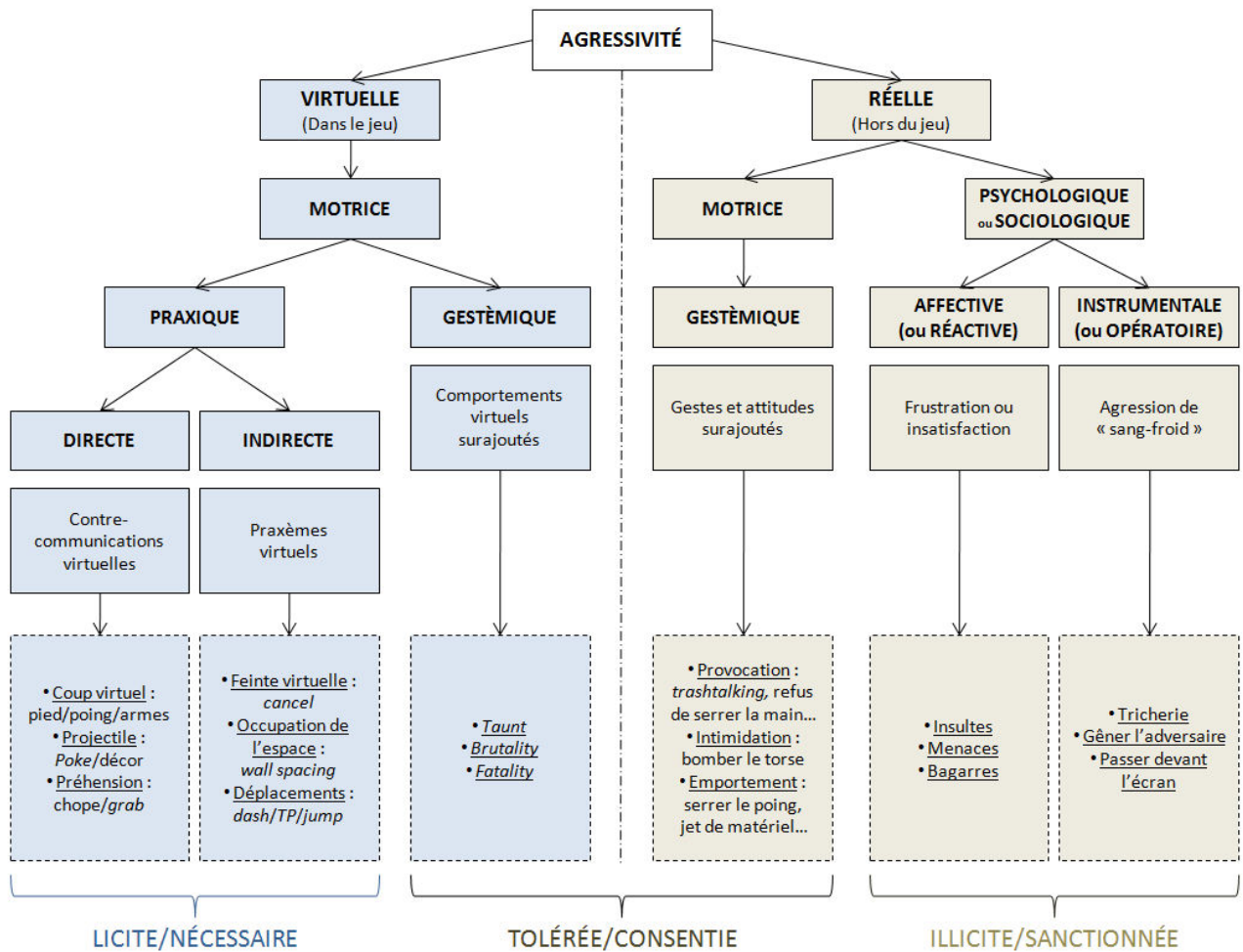


Figure 32. Les différents types d'agressivité ayant lieu dans la pratique du sport électronique. (Typologie inspirée des travaux de Collard (2004) sur l'agressivité motrice ayant lieu dans les activités physiques et sportives). D'un côté, en bleu, se trouve l'agressivité virtuelle, c'est-à-dire celle 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 & Davaisse (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.

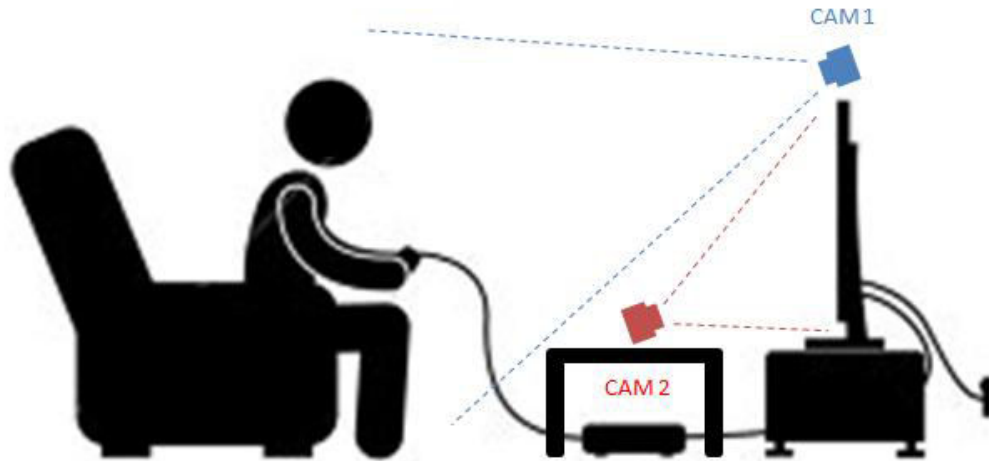


Figure 33. Disposition des caméras dans le protocole expérimental. La caméra 1 (en bleu) est située au-dessus ou en dessous de l'écran de jeu et orientée de telle sorte que la tête, le torse, les mains et les cuisses du joueur soient visibles dans le cadre. La caméra 2 (en rouge) est quant à elle disposée 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 inexistantes.

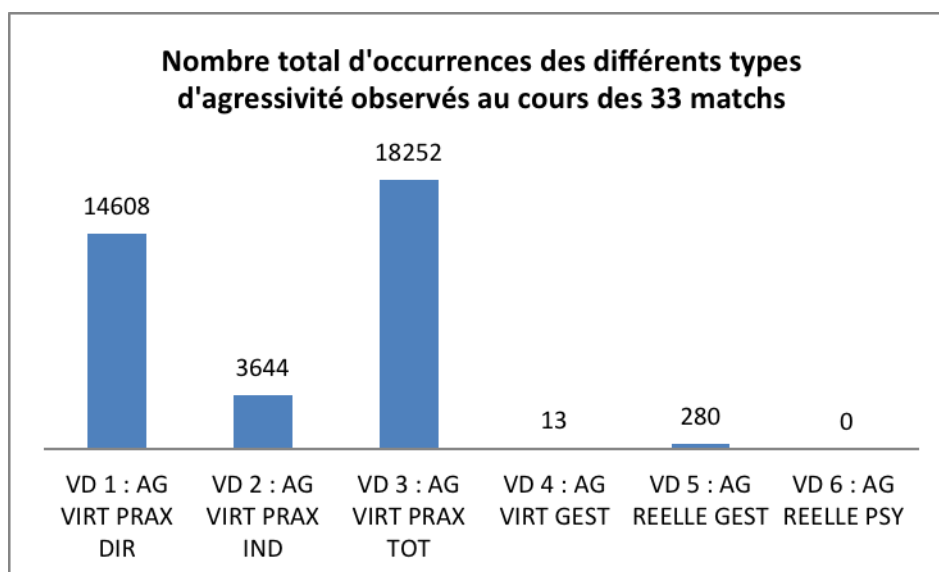


Figure 35. Nombre total d'occurrences des différents types d'agressivité observés au cours des 33 matchs. L'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations (14 608). Vient ensuite l'agressivité virtuelle praxique indirecte (VD 2) qui apparaît à 3 644 reprises, puis 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.

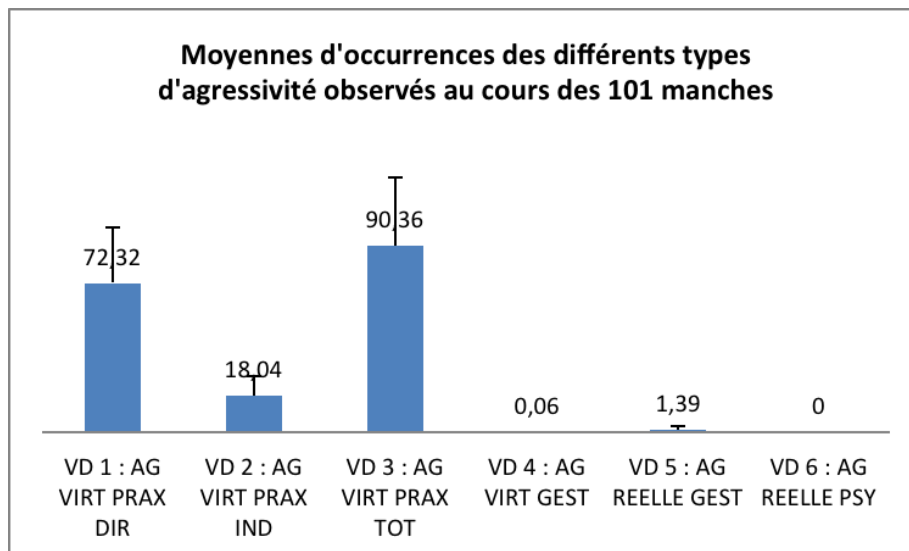


Figure 36. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 101 manches. La moyenne de comportements d'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations (72,32). Viennent ensuite l'agressivité virtuelle praxique indirecte (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.

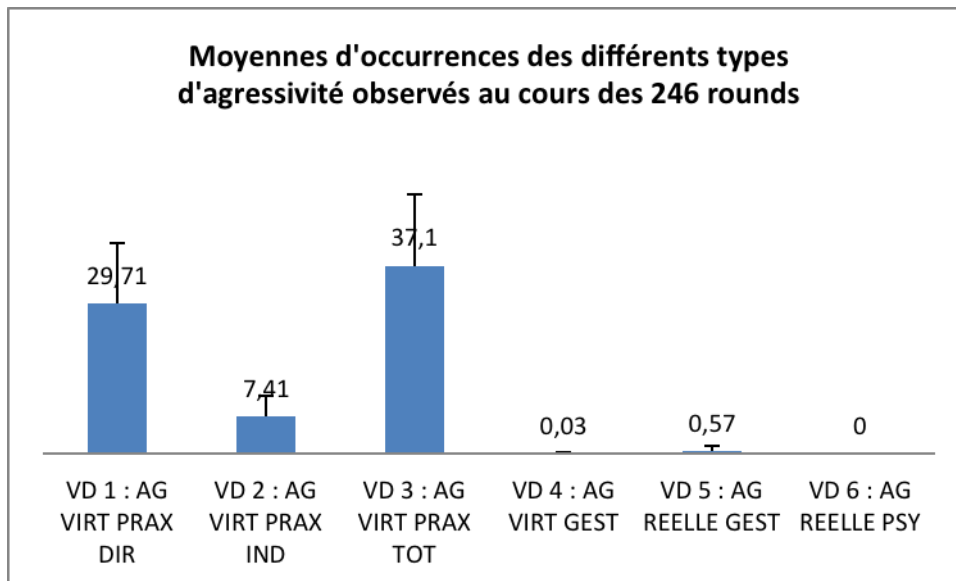


Figure 37. Moyennes d'occurrences et écarts-types des différents types d'agressivité observés au cours des 246 rounds. La moyenne de comportements d'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1) représente la majorité des observations par rounds (29,71). Vient ensuite l'agressivité virtuelle praxique 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.

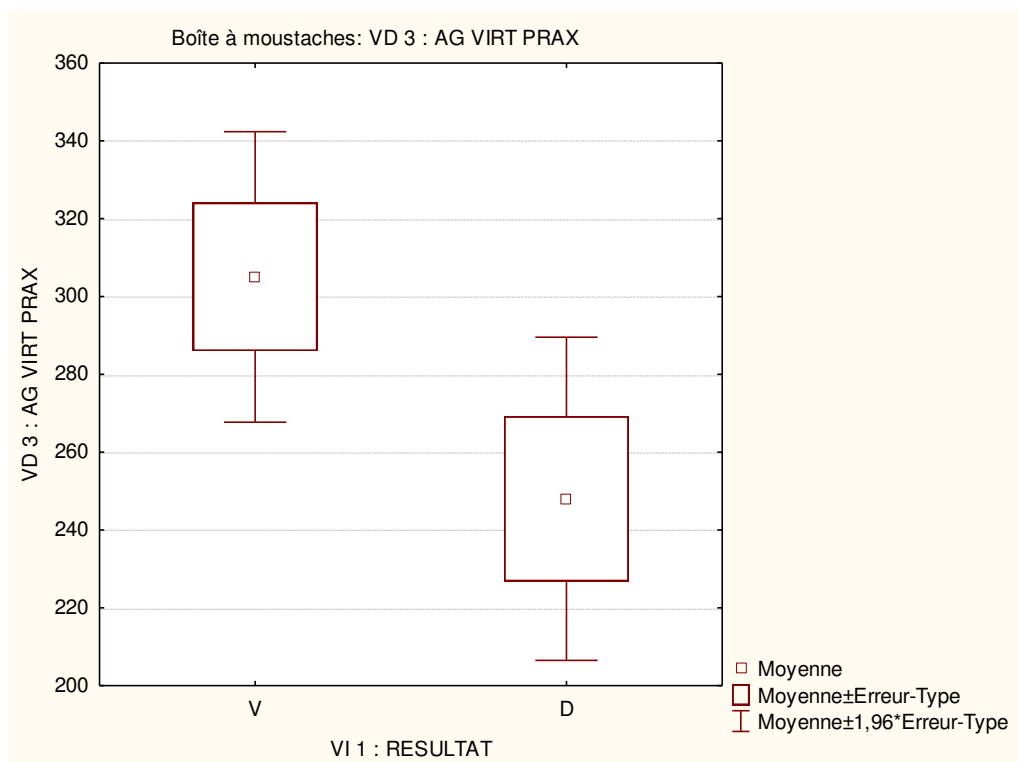
Tableau 8. Synthèse du test *t* de Student entre les différents types d'agressivité par match et le résultat de la rencontre. Il existe un lien significatif entre le résultat de la rencontre (gain ou perte de la partie) et l'agressivité virtuelle praxique directe (VD 1), l'agressivité virtuelle praxique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

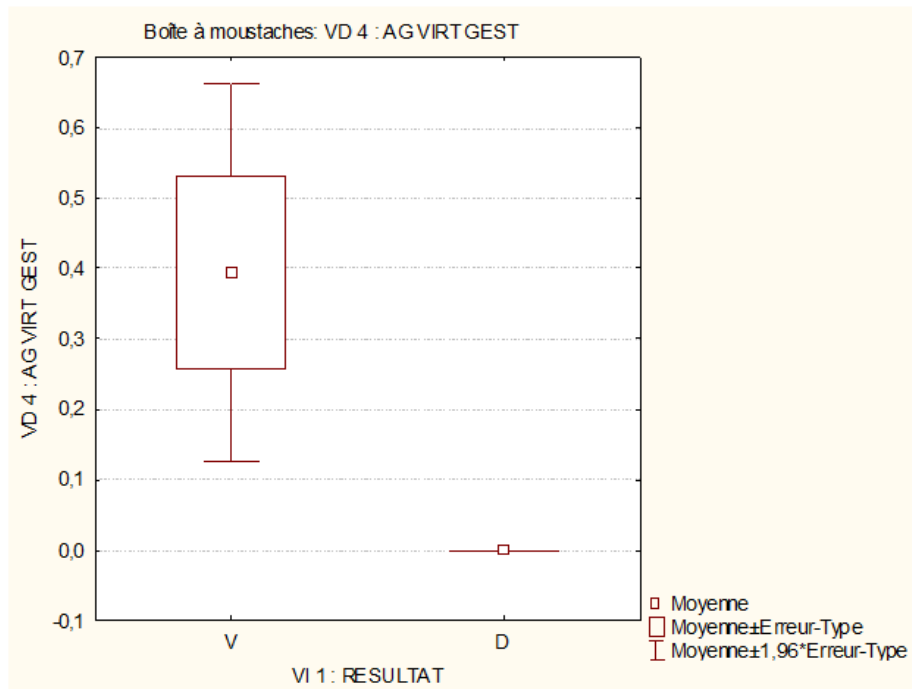
Figure 38. Boîte à moustaches des comportements agressifs virtuels praxiques (VD 3) en fonction du résultat de la rencontre (VI 1). La moyenne d'agressivité virtuelle praxique totale est significativement plus élevée pour le groupe « Victoire » que pour le groupe « Défaite ».

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 : le *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.

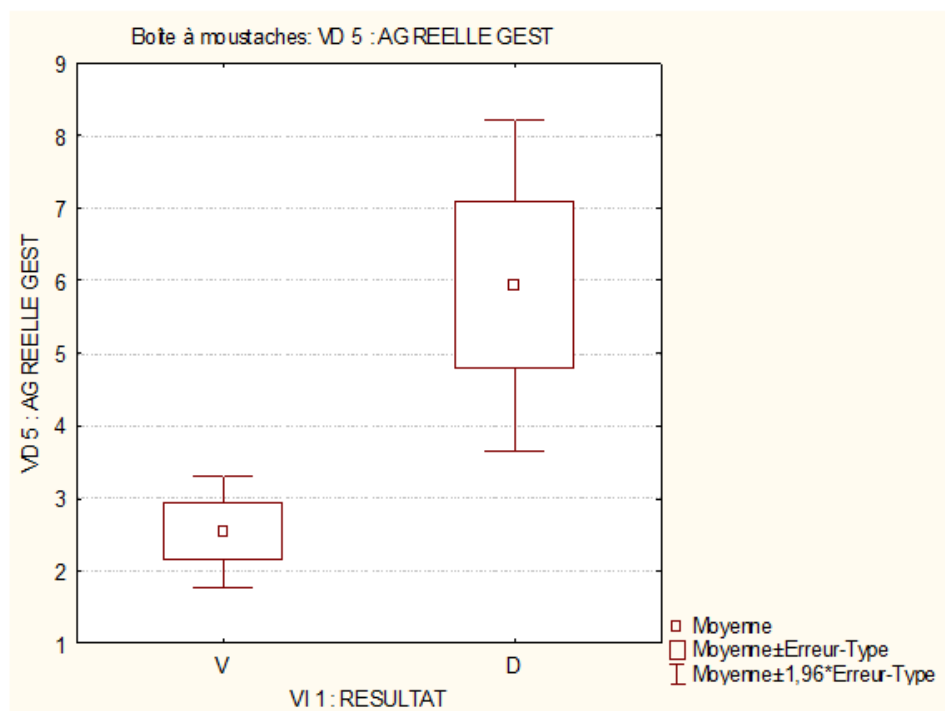
Enfin, les comportements de *taunting*, qu'il est possible d'effectuer à n'importe quel instant du match par chacun des deux joueurs sont extrêmement rares. Nous n'en avons observé qu'à trois reprises lors du même match, et ne sommes d'ailleurs pas certains qu'ils aient été exécutés volontairement. Le 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 aut centré, 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.

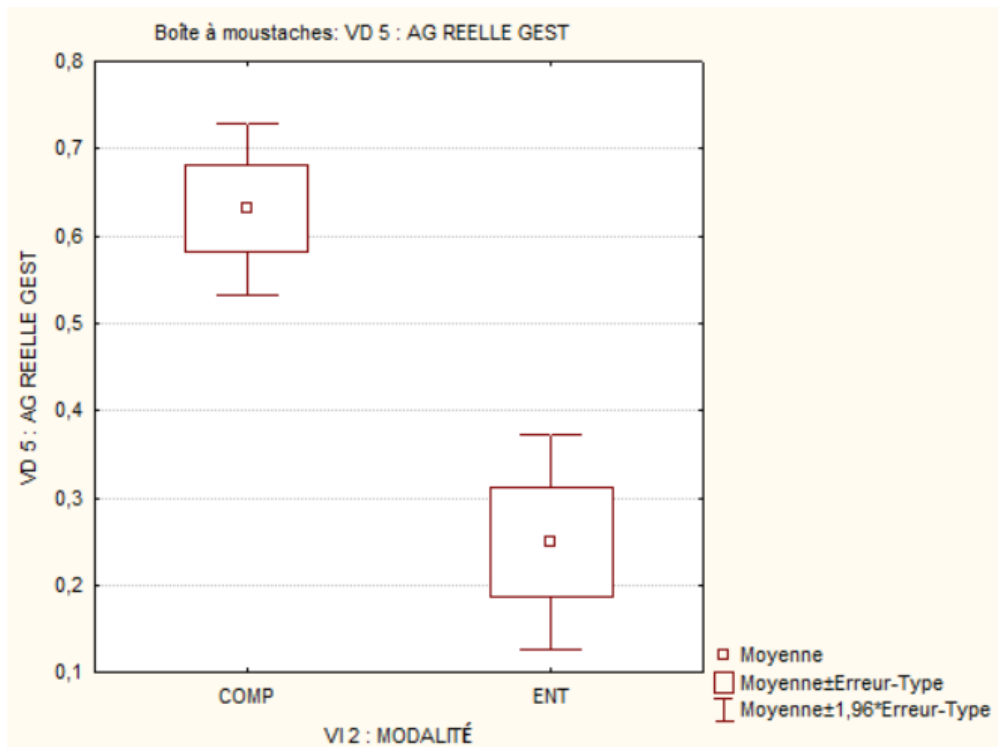
Tests <i>t</i> ; Classement VI 2 : MODALITÉ (Données brutes joueurs)									
GROUPE 1 : COMPÉTITION (C)									
GROUPE 2 : ENTRAÎNEMENT (E)									
VARIABLES	Moyenne C	Moyenne E	Valeur <i>t</i>	dl	<i>p</i>	N Actifs C	N Actifs E	Écart -type C	Écart -type E
VD 1 : AVPD	29,37	31,49	-1,47	490	0,140913	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). Réglémentée 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).

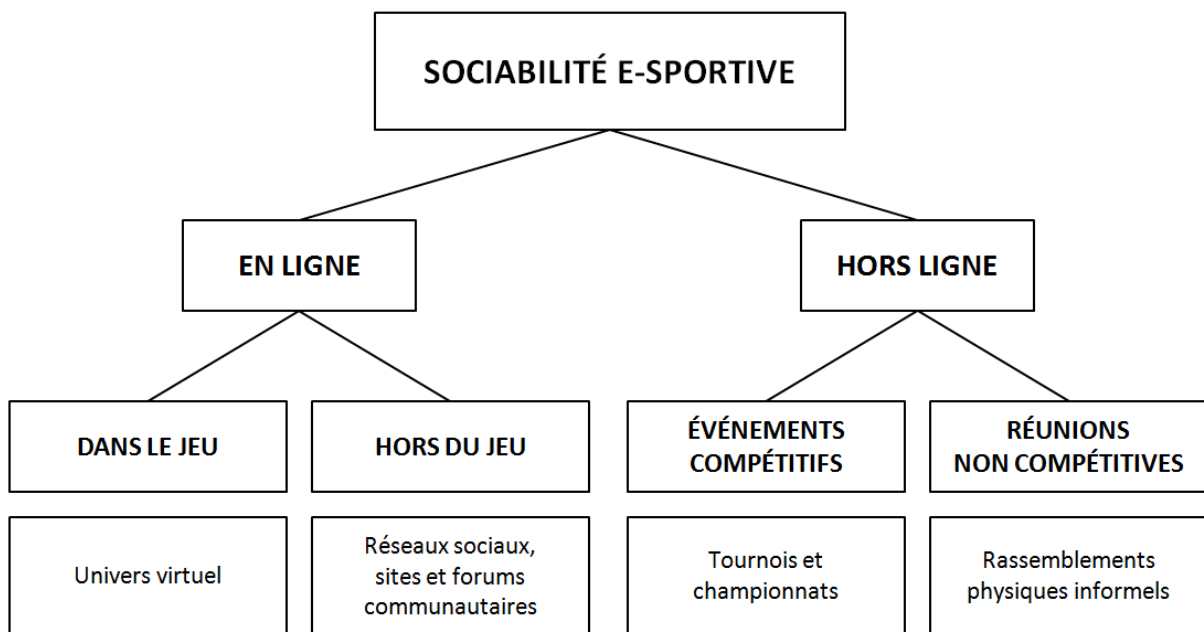


Figure 43. La sociabilité e-sportive et les lieux de sociabilité associés. Les lieux de la sociabilité e-sportive peuvent être en ligne à l'intérieur du jeu ou hors du jeu, et hors ligne lors d'événements compétitifs ou lors de rassemblements informels.

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 rédhitoire. 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.

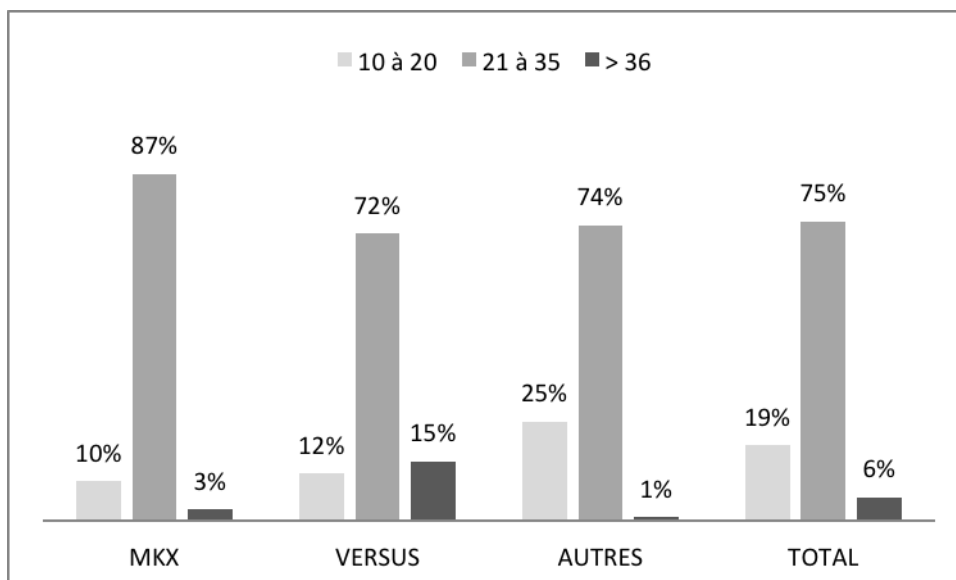


Figure 44. Répartition des différents groupes de joueurs en fonction de leur tranche d'âge. 75% de la totalité des joueurs interrogés est composé d'individus âgés entre 21 et 35 ans. 25% du groupe AUTRES est composé de joueurs de moins de 20 ans. 15% des joueurs du groupe VERSUS sont âgés de 36 ans ou 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.

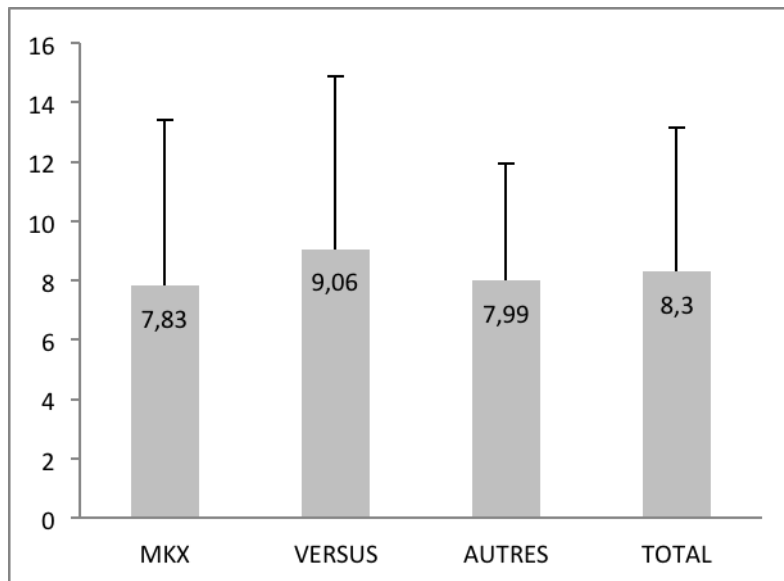


Figure 45. Années de pratique du jeu vidéo compétitif en fonction des groupes de joueurs interrogés. Les moyennes d'années de pratique entre les groupes MKX et AUTRES sont assez proches, tandis que le groupe VERSUS est composé de joueurs pratiquant le jeu vidéo compétitif depuis relativement plus longtemps (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.

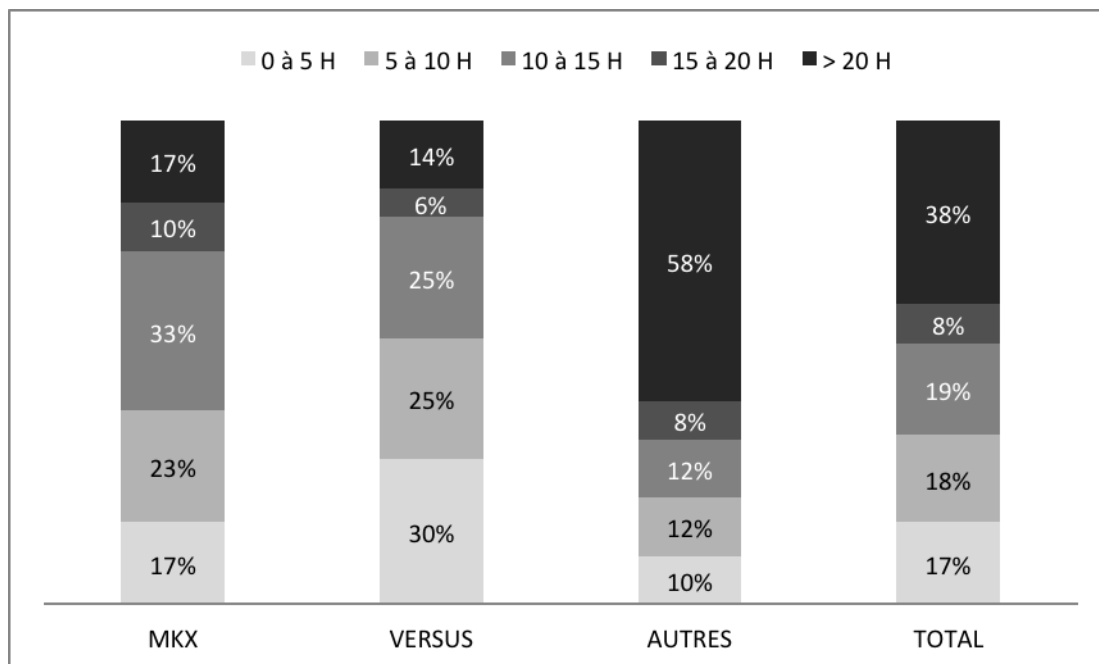


Figure 46. Nombre d'heures consacrées à la pratique au cours des sept derniers jours en fonction des groupes de joueurs interrogés. On observe une nette différence entre le groupe AUTRES et les groupes MKX et VERSUS : la proportion de joueurs à avoir joué plus de 20 heures dans la semaine qui a précédé 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.

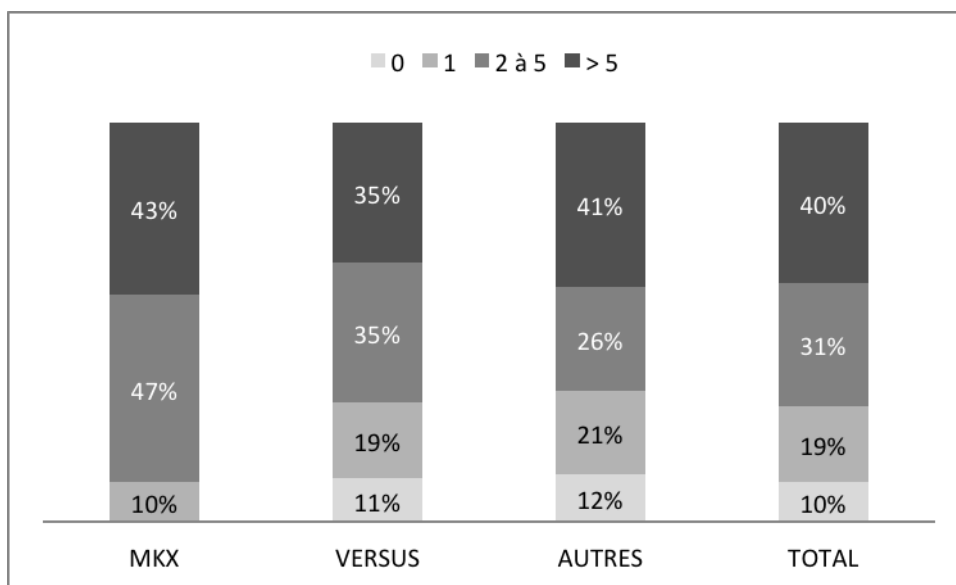


Figure 47. Nombre de compétitions auxquelles ont participé les joueurs de chaque groupe au cours des douze derniers mois. On remarque une similitude entre les trois groupes puisque la majorité des joueurs a participé à au moins deux compétitions dans l'année écoulée (dont 40% à plus de cinq), et que 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 TOURNOS TRANSITIFS	NOMBRE DE TOURNOS 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 $n = 6$.

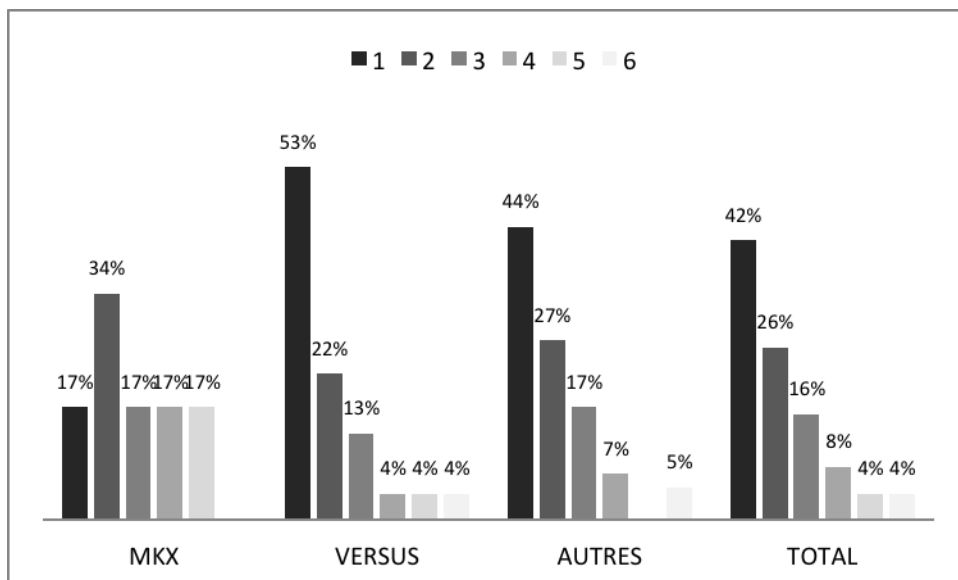


Figure 49. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe MKX ($N_{MKX} = 30$), le groupe VERSUS ($N_{VERSUS} = 65$) et le groupe AUTRES ($N_{AUTRES} = 112$). Les tournois individuels intransitifs par groupes oscillent majoritairement entre 1 et 3 triplets intransitifs 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 ».

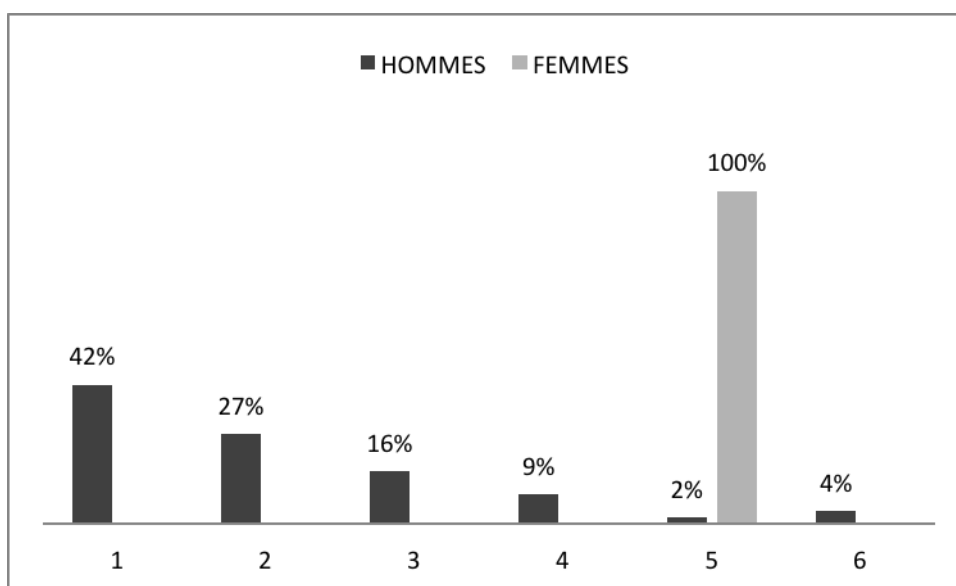


Figure 50. Pourcentage du nombre de triplets intransitifs par tournoi individuel chez le groupe HOMMES ($N_{\text{HOM}} = 196$) et le groupe FEMMES ($N_{\text{FEM}} = 11$). Les tournois individuels intransitifs par genre montrent une distinction. Si pour les hommes, ils oscillent majoritairement entre 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.

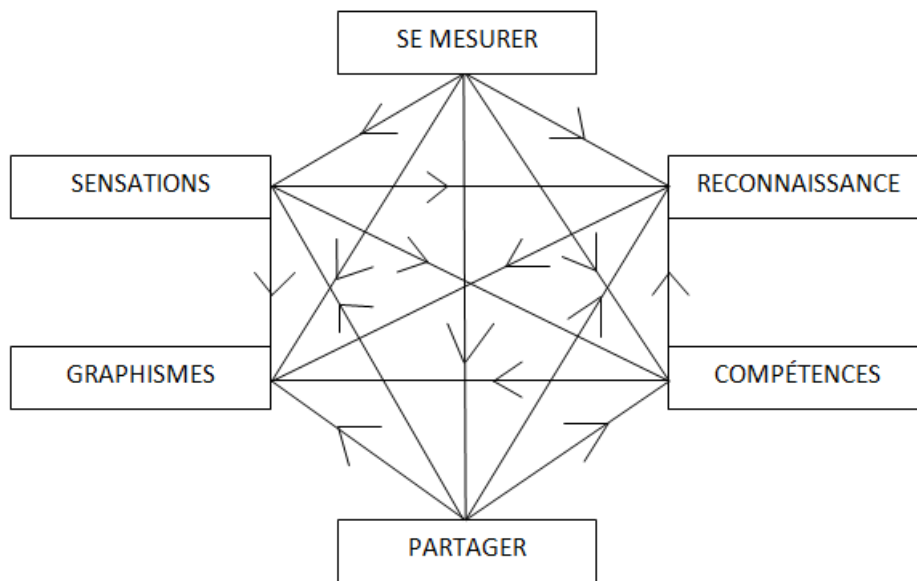


Figure 51. Graphe des préférences des classements binaires et majoritaires des 207 joueurs de jeu vidéo compétitif interrogés. Chaque « raison » correspond à un sommet du graphe et chaque arc (x, y) correspond au choix binaire préférentiel entre les deux causes x et y . Le sommet « Se mesurer » n'a aucun 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 »

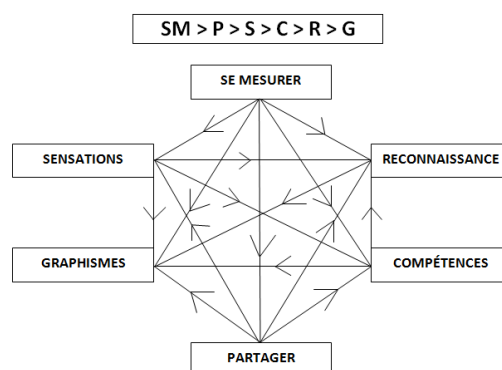
2.2.1. Résultats du groupe MKX

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.

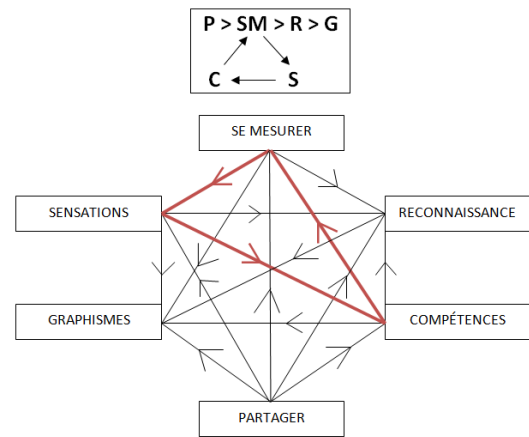
2.2.2. Résultats du groupe VERSUS

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 (corrélacion négative maximale) et $+1$ (corrélacion 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 corrélacion 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.

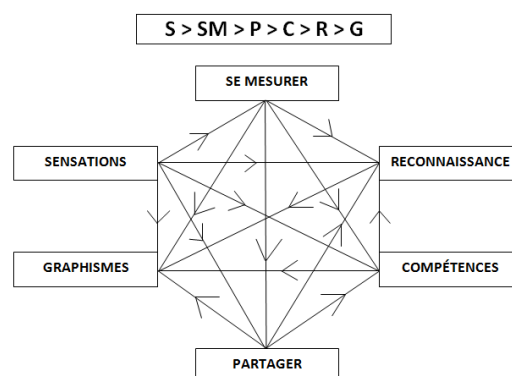
2.2.3. Résultats du groupe AUTRES

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.

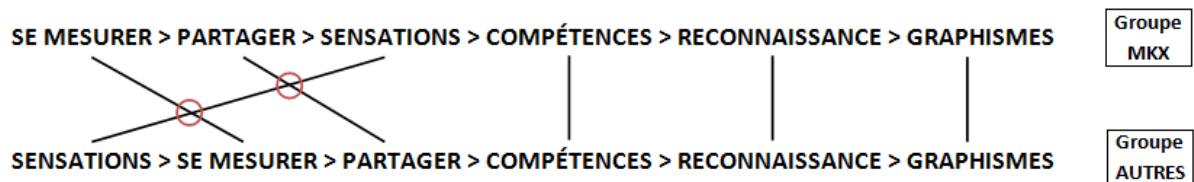


Figure 55. Comparaison des classements collectifs du groupe MKX et du groupe AUTRES. L'échelle supérieure est le classement ordonné et décroissant des réponses collectives du groupe MKX, tandis que l'échelle inférieure correspond au classement collectif du groupe AUTRES. Chaque raison est reliée par 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

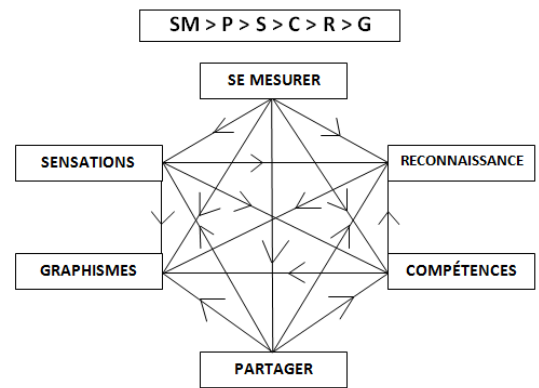
Nous ne nous attarderons pas longuement sur les résultats du groupe HOMMES car, représentant 95% de la population totale des enquêtés, il n'est pas étonnant de retrouver un résultat similaire à celui du groupe TOTAL présenté en amont. Ainsi, comme le montrent la matrice collective et le graphe des préférences 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

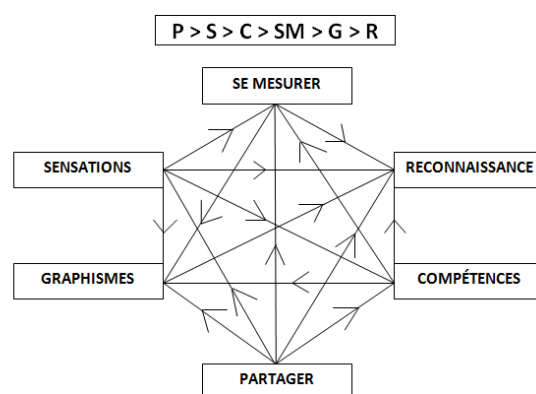
Rappelons qu'en raison de leur sous-représentation dans les manifestations vidéoludiques compétitives, la faible proportion de joueuses interrogées nécessite d'analyser les résultats avec prudence. Cependant, leur fort taux de cohérence individuelle malgré leur faible nombre (91% de tournois individuels 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.

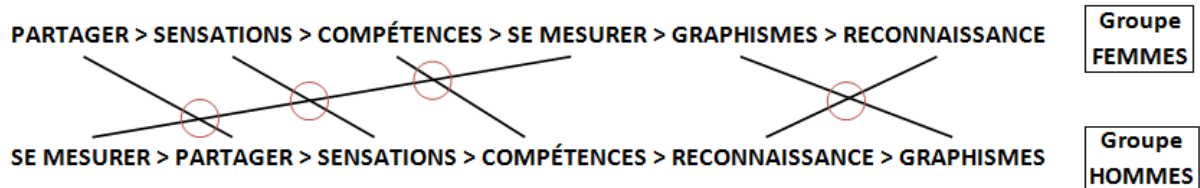


Figure 58. Comparaison des classements collectifs du groupe FEMMES et du groupe HOMMES. L'échelle supérieure est le classement ordonné et décroissant des réponses collectives du groupe FEMMES, tandis que l'échelle inférieure correspond au classement collectif du groupe HOMMES. Chaque raison est reliée 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/ij sms-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/em pa.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 (*looser 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.

ANNEXES

TABLE DES MATIÈRES

ANNEXE 1. GUIDE D'ENTRETIEN JOUEUR.....	429
ANNEXE 2. ENTRETIEN JOUEUR RZA.....	436
ANNEXE 3. ENTRETIEN JOUEUR SHYNDOA.....	478
ANNEXE 4. ENTRETIEN JOUEUR MICKADI.....	511
ANNEXE 5. ENTRETIEN JOUEUR WHITEBL4CK.....	544
ANNEXE 6. GUIDE D'ENTRETIEN ORGANISATEUR.....	575
ANNEXE 7. ENTRETIEN ORGANISATEUR HAZU.....	579
ANNEXE 8. RÈGLEMENT MK CUP FRANCE 2015.....	623
ANNEXE 9. RÈGLEMENT MK CUP 2015 FINALE EUROPÉENNE.....	631
ANNEXE 10. RÈGLEMENT EVO 2015.....	637
ANNEXE 11. RÈGLEMENT MKX ONLINE MLG 2015.....	639
ANNEXE 12. RÈGLEMENT MKX PRO LEAGUE 2015.....	649
ANNEXE 13. GRILLE D'OBSERVATIONS AGRESSIVITÉ MOTRICE.....	659
ANNEXE 14. COLLECTE DES DONNÉES AGRESSIVITÉ DES JOUEURS.....	661
ANNEXE 15. DONNÉES BRUTES PAR MATCH.....	763
ANNEXE 16. DONNÉES BRUTES PAR ROUND.....	766
ANNEXE 17. QUESTIONNAIRE JOUEURS COMPARAISON PAR PAIRES.....	778
ANNEXE 18. DONNÉES BRUTES COMPARAISON PAR PAIRES.....	782

ANNEXE 1
GUIDE D'ENTRETIEN JOUEUR

GUIDE D'ENTRETIEN JOUEURS

Je vais tout d'abord commencer par me présenter et t'exposer brièvement mon travail. Je m'appelle donc Nicolas Besombes, et dans le cadre de mes travaux de recherche en STAPS (fac de sport), je m'intéresse au sport électronique et à ses pratiquants.

Mon principal objectif est de comprendre les similitudes et différences entre le monde du sport et celui du sport électronique. Cet entretien a notamment plusieurs finalités :

- *Établir une « cartographie » du joueur-type de la communauté de Mortal Kombat X.*
- *Cerner ce qui fait "sens" à l'écran pour les joueurs.*
- *Faire émerger l'engagement corporel dans la pratique.*
- *Faire émerger les rapports sociaux entre les joueurs.*
- *Comprendre ce que les joueurs jugent agressifs dans la pratique.*

THÈMES ABORDÉS	ITEMS	QUESTIONS POSÉES
SOCIALISATION DU JOUEUR	Présentation de soi	<p>J'aimerais pour commencer que tu me parles un peu de toi, que tu me dises qui tu es...</p> <p><i>Peux-tu te présenter brièvement ?</i></p> <p><i>Joues-tu depuis longtemps aux jeux vidéo ?</i></p> <p><i>Comment les as-tu découverts ? Par des ami(e)s ? de la famille ?</i></p>
	Parcours e-sportif	<p><i>Comment as-tu découvert le VS Fighting ? Et MK ?</i></p> <p><i>Peux-tu me décrire ton parcours dans le VS Fighting/MK ?</i></p> <p><i>As-tu un palmarès en compétition ?</i></p>
		<p><i>Où et quand pratiques-tu ?</i></p>

	Pratique actuelle	<p>À combien d'heures par semaine estimes-tu ton temps de pratique ?</p> <p>Combien de temps durent tes sessions de pratique généralement ?</p> <p>Pratiques-tu MK en compétition ? Si oui, depuis combien de temps ?</p>
IDENTITÉ E-SPORTIVE	Joueur « type »	Quelles sont, selon toi, les qualités d'un bon joueur de MK ?
	Identité e-sportive pour soi	<p>As-tu un style de jeu spécifique ? Si oui, peux-tu le qualifier ?</p> <p>Quels sont tes points forts ? tes points faibles à améliorer ?</p> <p>As-tu des personnages avec lesquels tu préfères jouer ? Pourquoi ?</p>
L'ACTIVITÉ	Règlement	<p>Parlons maintenant un peu des compétitions de Mortal Kombat...</p> <p>Comment sont généralement organisées les compétitions auxquelles tu participes ? Y en a-t-il beaucoup ?</p> <p>Sur quoi portent les règles pendant une compétition ?</p> <p>Les règles sont-elles les mêmes pour toutes les compétitions ?</p> <p>Les règles évoluent-elles souvent ?</p> <p>Trouves-tu les changements plutôt positifs ou négatifs ?</p>

	<p>Compétition</p>	<p><i>Comment et pourquoi décides-tu de participer à une compétition ?</i></p> <p><i>Comment prépares-tu une compétition ?</i></p> <p><i>Y a-t-il des moments plus importants que d'autres durant la compétition ?</i></p>
	<p>Matériel</p>	<p>Et en ce qui concerne le matériel ? J'ai remarqué que vous ne jouiez pas tous avec le même type de périphérique de contrôle...</p> <p><i>Joues-tu avec une manette ou stick ?</i></p> <p><i>Comment l'as-tu choisi ?</i></p> <p><i>Comment as-tu appris à maîtriser le périphérique de contrôle ?</i></p> <p><i>Est-ce que tu joues à d'autres jeux avec ?</i></p> <p><i>Penses-tu que la qualité de l'écran influe sur le jeu ?</i></p> <p><i>De quelle manière ?</i></p> <p><i>Le son du jeu est-il important dans ta pratique ?</i></p> <p><i>Utilises-tu un casque ou des oreillettes pour jouer ?</i></p>
	<p>Entraînement</p>	<p>Parlons un peu de la manière dont tu apprends à jouer et tu te perfectionnes à Mortal Kombat...</p> <p><i>Combien d'heures par semaines passes-tu à t'entraîner ?</i></p> <p><i>Qu'est ce qui te permet, selon toi, de progresser ?</i></p> <p><i>Comment fais-tu pour maîtriser un nouveau personnage ? une nouvelle variation ?</i></p>

		<p><i>Comment fais-tu pour choisir un nouveau personnage ? Sur quoi te bases-tu ?</i></p> <p><i>Y a-t-il des personnages plus difficiles à maîtriser ? Pourquoi ?</i></p>
	<p>Projet tactique</p>	<p><i>Est-ce que tu arrives à lire la tactique de ton adversaire ? Comment ?</i></p> <p><i>Comment masques-tu ton propre projet tactique ?</i></p> <p><i>Quelles informations repères-tu à l'écran ?</i></p> <p><i>Comment les repères-tu ? Que regardes-tu à l'écran ?</i></p> <p><i>Sur quoi portes-tu ton attention pendant que tu joues ?</i></p> <p><i>Qu'est-ce qui te sert de repères ?</i></p> <p><i>Est-ce qu'il y a des joueurs contre tu trouves qu'il est plus difficile de jouer ? Pourquoi selon toi ?</i></p>
<p>RAPPORT AU CORPS</p>	<p>Sensations corporelles</p>	<p>Je voudrais maintenant aborder les sensations que tu éprouves quand tu joues...</p> <p><i>T'es t-il déjà arrivé de ressentir des douleurs lorsque tu joues ? de te blesser à cause de ta pratique ?</i></p> <p><i>Qu'est-ce que tu ressens quand tu joues ? Es-tu concentré ? Es-tu tendu ?</i></p> <p><i>T'arrives t-il parfois de te sentir « moins bon » ? A quoi cela est-il dû selon toi ?</i></p> <p><i>Ressens-tu ce qui se passe à l'écran ? Peux-tu l'expliquer ?</i></p>

		<i>Penses-tu que le fait d'être un pratiquant d'e-sport t'a permis l'acquisition de compétences que tu peux réutiliser dans la vie de tous les jours ?</i>
RAPPORTS SOCIAUX	Le jeu	<p>Parlons maintenant de ton rapport avec les autres pratiquants de Mortal Kombat...</p> <p><i>Y a-t-il beaucoup de monde qui joue à MK ?</i></p> <p><i>Préfères-tu jouer contre d'autres joueurs ou seul contre le programme informatique ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>Préfères-tu jouer contre d'autres joueurs en ligne (Online) ou irl (Offline) ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>Préfères-tu jouer face à face ? ou côte à côte ? Pourquoi ?</i></p>
	La communauté	<p><i>Depuis quand et pourquoi t'es-tu affilié à la communauté FH ?</i></p> <p><i>As-tu un statut particulier au sein de la communauté FH ?</i></p> <p><i>Êtes-vous nombreux ?</i></p> <p><i>Y a-t-il beaucoup de nouveaux joueurs qui rentrent dans la communauté FH ?</i></p> <p><i>Est-ce que les anciens membres occupent un rôle particulier auprès des nouveaux joueurs ?</i></p>
	L'agressivité	<p>Je voudrais aborder un dernier point avec toi concernant l'agressivité...</p> <p><i>Y a t-il des modalités, des façons de jouer qui sont considérées plus agressives que d'autres ?</i></p>

		<p><i>Qu'est-ce qu'un joueur agressif selon toi ?</i></p> <p><i>Qu'est-ce qu'un personnage agressif selon toi ?</i></p> <p><i>Trouves-tu que MK soit violent ? À quoi servent, selon toi, les « Brutality » et « Fatality » ?</i></p> <p><i>Existe-t-il du « taunt » ou du « troll » de la part de certains joueurs ? Le pratiques-tu ? Comment réagis-tu face à ces comportements ?</i></p>
--	--	--

ANNEXE 2
ENTRETIEN JOUEUR RZA

ENTRETIEN RZA

Pour commencer, j'aimerais bien que tu me parles un peu de toi et que tu me dises qui tu es, que tu te présentes brièvement, que tu me dises où on est ici, ton âge et tout ça.

Ok. Ok. Donc, ouais, donc mon prénom c'est Elfrid, donc euh mon nom de scène RZA, en anglais pour les connaisseurs Wu Tang (rires), euh, du Yuzu clan. Euh... alors là, on est à Ionis-STM donc, c'est mon établissement, je suis en Master 1 ici en MSI et euh... Bon, c'est ici que je suis tout le temps, tous les jours pendant les cours, après les cours, avant de rentrer chez moi, avant de doser Mortal Kombat. Donc euh côté jeux vidéo, ben je joue aux jeux vidéo depuis que je suis tout petit, hein. Dans mes souvenirs, ça peut remonter à mes 4-5 ans. J'ai commencé sur euh...

Quel âge tu as, aujourd'hui ?

J'ai 24 ans aujourd'hui, 24 ans. Donc ça va faire vingt ans que je joue à la console. Je suis passé par, bah la SNES, j'ai commencé à la SNES. J'ai fait un petit back, un petit retour sur la Neo-Geo quand j'avais 7-8 ans, mon frère l'avait ramenée. Après j'ai joué à tout : à la Dreamcast, la 64, la Play 1, la Play2, la première Xbox, la 360, la Play 3, la One et la PS4, et le PC aussi, quoi.

OK. Et justement, comment est-ce que tu as découvert le jeu vidéo ? Est-ce que c'est, euh, par ta famille ? Est-ce que c'est...

Ouais, le... Ben ça, je m'en rappelle ! Une grosse anecdote : c'était à Noël 96, si je ne dis pas de bêtise. Il y a mon cousin qui... qui n'avait plus besoin de sa super NES, il l'avait offerte à mon frère et moi. Donc, ben j'allais sur mes 5 ans comme je suis né en janvier, et il nous avait offert la SNES avec une vingtaine de jeux. Il y avait la totale dedans : Street Fighter, Killer Instinct, Mortal Kombat, tous les jeux de combat auxquels je joue encore aujourd'hui sur console moderne.

Elle fonctionne encore ta SNES ?

Non, je ne l'ai plus, je ne l'ai plus, ouais. Je n'ai plus ma SNES, je n'ai plus ma première Xbox, je n'ai plus ma Play 1, je suis un sac (rires). Il ne me reste que la Play 4 et le PC là, et la One.

Ok. Et tu jouais tout seul ou tu jouais avec euh...

Je jouais avec mes deux grands frères.

Tes deux grands frères...

Ouais, je jouais avec mes deux grands frères. Mon grand frère, le premier, c'est un 88 donc il a quatre ans de plus que moi, 28 ans cette année. Et l'autre, il est né en 79, quand même...

D'accord...

Donc lui, c'est l'ancien des anciens, c'était un... Lui, il vivait d'abord au Congo, dans mon pays natal, euh... C'est le champion national sur Street Fighter 2 Turbo. Monstrueux, hein, monstrueux ! Euh... C'est lui qui m'a appris à jouer quand j'étais gamin, quoi. Donc, c'est pour ça que j'ai pris goût assez vite, rapidement, aux jeux de combat. Mais on n'avait pas la fibre compétition quand on était ici. Du coup, c'était juste que...en famille, quoi.

D'accord. Donc tu as toujours baigné dans le jeu vidéo de combat a priori...

Ouais, c'est ça. Je n'ai quasiment rien loupé en licence jeux de combat, ouais.

Ok. Tu as joué à tout, tous les Mortal Kombat...

Mortal depuis le premier, le Street j'ai commencé au 2, je n'ai pas fait le 1. J'ai eu Fatal Fury euh Virtua Fighter. Tekken j'ai commencé au 2 aussi, Dead or Alive aussi, 2, 3, 4, 5 euh... Street Figh... euh... Street Fighter je l'ai déjà dit. Euh, donc, ouais, la totale.

Ok. Et euh pourquoi particulièrement les jeux de combat et... est-ce que tu joues à d'autres jeux ou c'était très axé jeux de combat ?

Euh ben, dans mon adolescence je jouais à tous les jeux, tout ce qui me tombait sous la main, quoi, le gros geek. Euh... après, j'ai plus eu des penchants pour... ben, les jeux de combat toujours, les FPS et les... hum... les jeux de voiture.

OK. Et exclusivement sur console ou tu as joué un peu sur ordi ?

J'étais très console. Parce que sur ordi, je trouvais que les jeux ils faisaient un peu... je vais dire trop geek, mais c'est moi qui étais un geek des consoles, en fait. Et le geek du PC, au collège,

c'était celui qui jouait un peu à... Comment ça s'appelle le jeu, là ?... Il y avait un jeu, là, au collège... Auquel les Asiatiques ils jouaient tous, enfin au Japon, en Chine.

Starcraft ?...

Non, avant Starcraft.

Brood War ?

Non, avant Brood War.

C'était pas un FPS ?

Non, c'était pas un FPS. C'était un jeu de rôles, un petit jeu de rôles euh... Tout le monde y jouait au collège. Enfin, de ma génération, quoi. Ceux qui dosaient le PC, quoi. J'ai vraiment oublié le nom.

Euh...

Ah, ça m'embête... Euh...

Et avant WoW, c'est ça ?

Non, c'était la même période que WoW tout ça, mais ce n'était pas WoW tout ça. C'était un jeu... beaucoup de gens y jouaient.

C'était un concept Everquest ?

Non, pas Everquest euh...

Bon, si tu retrouves...

Ouais, si je retrouve pendant le truc, je le dirai.

Et euh... ben justement, en continuant sur le Versus Fighting, est-ce que tu peux me décrire ton parcours dans le Versus Fighting ?

OK, ok.

Donc tu as commencé à jouer très jeune et tout... Vas-y.

Ouais, j'ai commencé à jouer à... bah 5 ans à peu près, 4-5 ans, 6 ans... J'ai dosé, j'ai dosé quand j'étais petit euh... Mortal Kombat, Ultimate Mortal Kombat 3, c'est celui que j'ai le plus dosé quand j'étais petit. Parce qu'il y avait tous les personnages, hein. Sub Zero, le petit frère, le grand frère euh Street Fighter 2 turbo et Tekken 3. Ce sont les trois jeux de combat que j'ai le plus dosé dans mon enfance.

D'accord.

Ouais, Tekken 3, II turbo et UMK 3.

Et quand est-ce que...

Et...

Ouais ?

Sans oublier Killer Instinct, excuse-moi, j'ai failli l'oublier : Killer Instinct, ouais.

Ok euh... Donc là, à cette période-là tu jouais donc contre ta famille...

C'est ça.

Tu faisais venir des amis des fois chez toi ? Tu...

Euh...

Pas trop ?

C'était plus la famille, parce que maman elle n'aimait pas trop que j'invite les copains quand j'étais petit. Donc on jouait souvent avec deux de mes cousins qui venaient à la maison, et c'était pas mal. J'ai un très gros souvenir –franchement, ça je ne pourrai jamais l'oublier... – c'était mon cousin, euh il a quel âge maintenant? Il est né en 84, hein, il est né en 84...

Ok. 31 ans.

... Donc euh il a 31 maintenant... À l'époque j'avais 7 ans. J'avais passé une journée à jouer avec mon grand frère, à jouer à Tekken 3. Il m'avait appris à jouer euh Paul Phoenix. Il m'avait appris tout ça, à l'entraînement il m'avait appris toutes les phases et tout. Mon cousin est rentré à la maison, j'ai joué contre lui et je lui ai mis double *Perfect*. (*Rires*) C'est vrai papa, Je lui ai mis double *flawless*. Il est sorti et il est revenu le soir, il était *salty* ! Un gamin de 7 ans lui a botté le cul ! C'était... je peux pas oublier ça, ouais. Il avait le meilleur visage.

Il est revenu jouer après contre toi ?

Il ne jouait plus trop contre moi, c'était un peu difficile, ouais.

Ok...

Mais c'était pas mal...

Et quand est-ce que tu as commencé la compétition, alors ?

La compèt, c'est très récent. Juin, juin 2015.

Ah, ouais...

Juin 2015. C'est pour ça que les *man* pensent que je suis un marabout (*Rires*). Tu vois, c'est pour ça que les *man* pensent que j'ai des pouvoirs du village. Euh j'ai commencé là, en juin, et je me suis fait bourrer. C'est Lordrak qui m'a bourré – d'ailleurs, Lordrak, dédicace à toi – c'est Lordrak qui m'a bourré. Euh... ensuite, c'est Cuongster de Street Fighter qui m'a bourré en *looser*. J'ai gagné mes deux premiers matchs, j'ai battu Rhez et Nihil.

C'était à quelle compétition ?

Warner Bros, la deuxième, à Neuilly. Au Warner Bros de Neuilly. En fait, euh... Bah le Mortal Kombat 9, en fait, je l'avais eu un an et demi après la sortie. J'avais un bon ratio *online*, un ratio de 2, 3. Donc, je m'étais dit : “c'est un peu tard, je ne vais pas trop m'intéresser à la compèt”. Mais comme le MKX est sorti, je me dis : “Je vais le prendre et à la sortie voir ce que je peux faire”.

Donc euh au début je l'ai pris sur PC, je jouais en ligne. Et j'avais un putain de ratio. J'avais, je pense, si je me rappelle bien euh trois semaines après j'avais... 427 victoires pour 25 défaites.

Ok...

Et je me dis : "Bon ben, on va tenter notre chance". Et je dis : "Mais je sais qu'en tournoi c'est différent, je vais sûrement me faire bourrer, mais je vais tenter ma chance". Et c'est comme ça que j'ai vu l'annonce Finish Him pour le tournoi Warner Bros et je me suis retrouvé là-bas. Je ne connaissais personne... je suis venu tout seul et j'ai fini *mid* tableau, quoi...

Ok. Et comment tu as entendu parler de Finish Him, justement ?

Ben en fait, je ne connaissais pas du tout Finish Him, j'avais tapé sur Google il me semble "tournoi"... "tournoi FR". Ou c'est sur Steam, non sur Steam. Voilà, j'avais tapé sur Google d'abord "tournoi FR" je n'avais pas trouvé. Et sur Steam, en fait, à la sortie de Mortal Kombat, sur Steam il y avait un FR qui n'est pas sur Finish Him, d'ailleurs, mais qui avait fait un groupe MKX France sur Steam et donc dessus, il me semble, il y a quelqu'un qui connaissait le forum Finish Him qui était venu poster qu'il y avait un tournoi. Du coup, je m'étais inscrit. Je m'étais inscrit vers le 20 mai, il me semble. C'était pendant que j'étais en Angleterre, en fait, et le tournoi c'était le 5 juin. Donc j'étais rentré la semaine du tournoi, en fait. Je suis rentré le dimanche et le tournoi c'était vendredi.

Ok. D'accord. Est-ce que tu peux me... Est-ce que tu as un palmarès en compétition... ou est-ce qu'il n'y a pas de palmarès ?

Palmarès je ne sais pas, je peux te donner tous mes résultats de 2015. Comme moi je n'en ai pas fait beaucoup, je n'oublie pas. Donc mon premier tournoi c'était Warner Bros, j'ai fini *mid* tableau 16^e-15^e à peu près. Euh mon deuxième tournoi je n'avais pas beaucoup bossé pour, c'était l'EVO bordelais avec BJay et Djoudj et tout ça, j'ai fini deuxième : c'était un peu mon tournoi révélation. Tout le monde s'est dit : "Mais putain, on l'a vu il y a un mois au Warner Bros, c'était pas lui comme ça, quoi !" Sauf que bon, après le Warner Bros je jouais huit heures par jour. Ça je n'en ai pas dit aux mecs. Donc, je finis deuxième là-bas. Euh après celui-là, il y a eu la... la... Il y a eu cinq tournois *online* sur PC que j'ai organisés moi-même avec Masta et RV Blacktel qui vient de Roumanie. Donc ça s'est très bien passé, j'ai tout le temps fait TOP 3. J'en ai gagné deux, j'ai fini une fois deuxième et deux fois troisième. Ensuite, on a eu la Yuzu Cup qu'on a organisée nous-mêmes, la team Yuzu le 26 septembre, il me semble, 2015. J'ai fini quatrième. J'ai perdu en *winner*

contre Saja 3-2 et après j'ai perdu en *looser* contre Mickadi, 3-1 il me semble. Ensuite euh après la Yuzu Cup on a eu Red Fight District à Amsterdam. On était 70 participants, j'ai fini neuvième aux portes du TOP 8. Un peu salé pareil, je perds contre St9rm donc euh Christophe super sympa, super gars, j'ai perdu 2-1 contre lui, sur une balle de match encore une fois. Il y avait 1 round à 1 round, je drope, je perds. Et après ça on a eu euh la Paris Games Week, on a eu la Paris Games Week avec euh... Whitebl4ck, Mickadi, il y avait tout le monde... J'ai fini troisième euh c'est dommage, j'étais arrivé en finale *winner*, je perds 3-1 contre Whitebl4cken final *winner* et je perds 3-1 contre Mickadi finale *looser*. Mais gros tournoi, il y avait la masse de monde dans le public. Ils ne nous connaissaient pas, mais dès qu'on est arrivés sur scène Whitebl4ck et moi, tous les gamins ils se sont mis à scander "RZA, RZA, Yuzu". J'ai dit : "Eh, mais c'est quoi tout ça ? On les a attrapés les petits, on les a payés, qu'est-ce qui se passe ?" Et euh... grosse, grosse, grosse, grosse *hype* et c'est là que j'ai vraiment pris goût vraiment définitivement, j'avais déjà goût, j'avais déjà énormément goût, mais j'ai vu qu'on avait encore une chance de maintenir la vie à Mortal Kombat en France, du coup il faut qu'on retienne ce rôle, quoi à cœur.

Ouais, et donc là dernièrement la ROF...

Et là, dernièrement... Même avant la ROF, il y en a encore hein, il y en a encore. Au mois de... donc la Paris Games Week : troisième. L'Armor Break euh organisé par GameLine, Abou et son équipe, je finis deuxième, je perds en finale *winner* contre Micka... 3-1 et je perds en grande finale... et je reset Micka en grande finale 3-2, puis je perds 3-1, donc je finis deuxième. Après, on a eu un tournoi *online* européen euh... Born to Fight organisé par Flashno. Le concept, c'est huit joueurs français, huit joueurs européens et quatre Yuzu. Comme ça, ça fait un tournoi de vingt. C'est un peu ça, le truc. C'est un bon concept, c'est Flashno qui l'a créé. Et le premier, je le gagne. Je gagne contre Irish Mantis en finale euh meilleur euh meilleur Johnny Cage d'Europe. Je le sors en finale *winner*, il va en *looser*, il perd contre Lordrak et sa Sonya 50-50 infini euh... Lordrak vient en grande finale et je gagne. Et le deuxième j'ai per... je perds en finale *winner* contre Irish Mantis, je vais en finale *looser* je bats Netsuko, de Marseille, et je remonte en grande finale et je perds 3-2 : *too strong* ! Et après, on a eu dernièrement, ben la ROF où pareil je gagne tous les matchs. Tous mes matchs en poule 2-0, 2-0, 2-0. J'arrive au *bracket* 3-0, 3-0, 3-2, 3-1. Je vais en grande finale, et en grande finale je me chie un peu euh... Whitebl4ck me reset 3-1 et après il me bat 3-2... sur la fin, ouais.

Tu te souviens de toutes les manches, tous les rounds et tout ça...

Ouais... ouais... ouais. Ben je n'ai pas le palmarès de Ryan Hart, donc du coup (rires). Du coup, c'est plus facile de s'en rappeler ouais, c'est encore frais dans ma tête. C'est ça.

D'accord.

Donc bon, c'est... j'ai pas encore gagné, voilà, de Major. C'est ce que j'espérais avec la ROF. Donc je finis deuxième. C'est pas grave, ça reste une victoire parce que... j'ai... franchement, j'ai fait le taf. Je trouve que j'ai fait le taf hein, je ne sais pas si c'est unanime, mais je pense avoir fait un gros travail quand même, sortir Whitebl4ck des winners sur un gros 3-1, très, très propre. D'ailleurs, j'ai... franchement, j'ai joué propre, *safe*, j'me suis pas précipité et... c'était excellent ! Donc, là le 6 février on a le Rotterdam euh l'AFK Rotterdam, organisé par donc AFK qui est une gaming house et avec un p'tit pot bonus de la team AT. Y aura les TOP hollandais, les TOP allemands et les TOP autrichiens et nous on y va aussi avec quelques FR. Et j'espère gagner là-bas...

C'est quoi que tu appelles les majors ?

Les majors, pour moi, c'est... c'est le niveau. Pour certains... En fait, la vraie définition je pense, en fait je ne sais pas s'il y a une vraie définition, mais les vraies définitions je pense d'un major ce serait plutôt par rapport 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. C'était monstrueux. Dans les mecs qui étaient présents tu en as cinq, six qui ont déjà fait des TOP 8 à l'ESL qui est la compétition mondiale de MK. Tu avais... en Hollande, tu avais Lucky et Nindo qui sont TOP 3 hollandais. Chez nous, tu avais Whitebl4ck qui a fini deux fois deuxième aux deux majors européens qu'on a eus, donc la DreamHack Suède et le Red Fight District en Hollande. Il y a Mickadi aussi qui a fait le TOP 8 ESL, qui a gagné deux, trois tournois en France, trois, quatre, même. Donc le niveau pour moi, c'était le tournoi MK en France où il y avait le plus de niveau, donc même s'il n'y avait pas les 1000 euros de la Japan ou autres, pour moi c'était un major la ROF ; c'était clairement un major par rapport au niveau affiché. C'était une vraie bataille.

Tu peux me donner d'autres majors pour toi euh ?

Sur Mortal Kombat ?

Ouais.

En France ?

En France et puis à l'étranger après, mais ouais.

En France, il me semble qu'en France il y a eu le Stunfest et la DreamHack. Mais bon, c'était un peu le jeu Day One, quoi. C'était Day un mois, un mois et demi, là je pense que cette année ça va être beaucoup mieux. Le Stunfest, il y aura un très, très, gros niveau je pense. Je pense qu'on aura même un *slot 64*. On essaiera d'inviter un maximum d'étrangers. Ça va être monstrueux, je pense. Au mois de mars, il y a le plus gros tournoi européen de Mortal Kombat qui va être organisé par St9rm et The HK, des gars d'Autriche. Il y aura 128 participants et ils ont eu un pot bonus de 1000 euros de Warner Bros. Euh... Ensuite, il y avait aussi un major en Angleterre à 10 000 pounds au mois d'août, où Madzin avait gagné en grande finale 6-0 contre Foxy. Franchement, ce jour-là Madzin il a... il a sorti les grigris du village, ce jour-là, ouais. Parce qu'il avait perdu 3-2 en finale *winner*, et en *looser* il gagne et il remonte, il gagne 6-0. *Straight !* 6-0, impressionnant ! Niveau de jeu impressionnant, ce jour-là. Je ne sais pas ce qu'il avait pris, mais impressionnant !

Ok. Alors, on va en revenir un peu à toi euh... (Bruits de papier) [Ouais, je t'en prie vas-y, commence à déguster, il n'y a pas de souci]... Euh, quand tu joues, justement où est-ce que tu joues et quand est-ce que tu joues, d'une manière générale ? Est-ce qu'il y a des moments dans la journée que tu préfères ou dans la semaine ou dans le mois ? Et si tu joues, est-ce que tu as une installation particulière chez toi ?

Bon, euh... Ben avant, je jouais sur PC, ouais je me suis fait une tour *gamer*, hein, geek que je suis. Tour *gamer* et quatre écrans dans la chambre. Un écran pour la Play, trois écrans pour l'ordi. Donc je suis tout le temps sur mon *set-up*. Quand je rentre chez moi, si je n'ai pas de taf à faire ou de projets à taffer, j'allume Skype, j'allume la Play et je suis là, je joue, je fais un entraînement. Soit je fais un entraînement en train de chercher des phases ou taffer des combos parce qu'en fait c'est de la mémoire musculaire, en fait. C'est comme quand, ben à l'époque du basket, on arrive au début de l'entraînement... Vous partez faire vos double pas, vous faites vos lancers francs, vous faites vos trois points... ben, c'est pareil. 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. Parfois, s'il y a Mika ou d'autres européens, on lance FT30, FT25, premier à 25, premier à 20. Et à chaque fois, j'essaie en fait de jouer contre des gens différents qui *main* des perso différents pour varier mon style de jeu et être prêt à m'adapter à toutes les situations, quoi.

Ok. Et euh... à combien d'heures par semaine tu estimes ta pratique, à peu près ?

Il y avait les vacances et il y avait la période scolaire. Donc faut séparer les deux.

Ouais.

Pendant les grandes vacances, il me semble que j'ai tourné à 109 heures les quinze jours.

109.

Ouais. Ben je te dis, après Warner Bros j'ai joué comme un cochon, euh... Parce que sur Steam en plus, ça affiche les heures des quinze derniers jours. J'étais à 109 heures les quinze derniers jours, et depuis que les cours ont repris, je joue le week-end. Le samedi à peu près cinq heures, le dimanche cinq heures. Je suis en week-end le jeudi soir cette année, c'est très bien. Et le vendredi pareil, je joue à peu près cinq heures, ça me fait quinze heures sur trois jours. Et en semaine, je joue une heure ou deux heures le soir, pas plus. Du coup, on tourne à peu près à vingt heures la semaine, donc c'est moins que pendant les vacances, mais ça va, ouais.

Ouais, ça devient conséquent. Mais tu joues à peu près tous les soirs ?

Ouais, tous les soirs un minimum. Si un soir je n'ai vraiment pas le temps, je joue au moins quarante minutes, une heure. Ou j'appelle Shyn' ou quelqu'un, je dis : "Vas-y, on fait le premier à 15, après je vais dormir". Mais c'est rare, il y a une ou deux fois cette année où je n'ai pas pu, quand j'avais vraiment trois jours de projets d'affilée, j'ai dû faire des nuits blanches sur les tafs donc j'ai fait trois jours sans jouer, et j'ai l'impression que ça fait un mois que je ne joue pas.

(Rires)

Donc vraiment, ouais, je joue vraiment quasiment tous les jours.

Ok, et c'est à peu près vers quelle heure que tu joues, c'est tard le soir ?

Tard le soir. Quand j'ai cours, je fais 9 h-19 h comme aujourd'hui là, tu as pu voir. Donc j'arrive chez moi à 20 h 30, je me douche, parfois je fais un peu de sport tout seul. Et après je lance la Play, vers 21 h 30 ou 22 heures, et je l'éteins vers minuit trente. 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.

Ok. Euh... Donc combien de temps durent tes sessions de pratique, tu m'as dit c'est à peu près euh une heure et demi, deux heures... par jour ?

Par jour, en période de cours, et le week-end, cinq heures par jour à peu près. Donc les trois jours de week-end : quinze heures.

OK. Euh... Si je te demandais: quelles sont, selon toi, les qualités d'un bon joueur de MK. D'ailleurs, qu'est-ce que tu dirais, qu'est-ce que c'est un bon joueur de MK et quelles sont ses qualités ?

Un bon joueur de MK, euh... Un esprit confus (rires). Un esprit confus.

Pourquoi ça ?

Non, je me comprends quand je dis ça. Euh il faut être créatif dans Mortal Kombat. Il y a beaucoup de gens des autres commu' qui n'ont pas trop réussi à s'adapter au jeu, le jugeant avec trop de *mix-up*, trop de *pifs* – d'ailleurs, tout ça, ça a été retiré, le trop de *pifs*, parce que... maintenant... ben bref, tu peux *pifer*, mais à un certain niveau tu sais jouer, tu comptes le *pif*, tu punis 43 % derrière, le gars il ne veut plus *pifer* quoi, déjà.

Est-ce que tu peux me dire ce que ça veut dire pifer ?

Le *pif*, c'est balancer en fait un spécial mouv' au hasard. Donc euh s'il n'y a pas de plan de jeu ou autres, le type fait un mouv' à la relevée donc une *wake-up attack*, et euh il l'a balance au hasard, donc il se retrouve contré si ses *Frame data* il a moins 15 et il se fait punir derrière.

Ok. Ok. Donc euh, un esprit confus ?

Ouais, un esprit confus, beaucoup de *mix-up*, beaucoup de créativité. D'ailleurs, on a Shyndoa qui est très bon pour ça, euh... Shyndoa il passe des heures au lab. Franchement, il passe au moins six, sept heures par jour à l'entraînement. Euh... c'est un peu notre... notre coach. En tournoi, c'est la voix de la sagesse en tournoi. Il glisse un mot dans l'oreille et ça marche tout de suite, quoi.

Ok. Tu l'écoutes beaucoup, Shyndoa ?

Ouais, je l'écoute. Franchement je l'écoute. Shyndo euh je lui donne ma manette, quoi. Au RFD quand j'ai joué Storm. Devant Storm, avant que ça commence, j'ai dit : "Shyndo, je dois prendre qui ?" Voilà. Shyndo je lui fais confiance. S'il me dit : "Tu dois *switch*" à ce moment-là, vraiment faut l'écouter. Ça fait dix ans qu'il est dedans –dans les tournois même, pas dix ans dans le jeu –, il est dix ans dans les tournois, il a le meilleur esprit d'analyse de la *team*, ça c'est... c'est indéniable. Il voit tout, enfin, quand il ne joue pas, il voit tout et il peut conseiller la personne : qu'est-ce que tu as à changer dans ton jeu ; fais plus ça, fais plus ci ; prends ton temps ; respire ; là tu l'avais, c'est de ta faute... donc euh j'écoute beaucoup. C'est un peu notre... père spirituel.

(Rires).

On peut dire ça comme ça.

Euh... Et toi, justement, est-ce que tu as un style de jeu spécifique ?

Agressif !

Agressif ?

Et il y en a beaucoup qui me le reprochent (rires).

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Quand je conduis le Daloul, ben je suis *full* pression. *Full pressure*, je... j'attaque : *mix-up*, je *bait*, *meaty* dans le coin euh... *mix-up*, corner, combo. On reprend : *mix-up*... Je ne laisse pas le gars respirer, en fait, parce que plus le gars respire, plus il a le temps d'essayer de poser son jeu. C'est comme au basket, si on a la pression... si le défenseur il met une assez bonne pression, le joueur il va shooter en déséquilibre, donc s'il shoote en déséquilibre il a moins de chances de marquer, de mettre le panier, pardon. Du coup, c'est pareil sur MK. Les mecs, je les *rush-down* euh tout en restant *safe*, et le *rush-down* leur fait penser que je suis un joueur au hasard en fait, donc parfois ils vont *pifer* une *armor*, en fait, et moi j'attends que ça, en fait, et dès que j'arrive, dès que je la contre, je convertis. Je convertis et j'essaie d'optimiser mes combos au maximum et j'essaie toujours de poser mon jeu. J'essaie de ne vraiment jamais subir. C'est... il ne faut pas subir dans MK, c'est... c'est dur.

Tu imposes ton propre style.

Ouais.

Ok. Dis-moi ce que c'est qu'un mix-up...

Un *mix-up* (rires). C'est en haut-en bas-à gauche-à droite. C'est un peu euh rentrer au hasard dans le truc, dans le sens que... Par exemple, dans Mortal Kombat il y a des coups *overhead* et des coups *low*. Donc si on regarde bas, l'*overhead* il passe par-dessus la tête et ça touche. Si on regarde haut, le *low* il passe. Dans Mortal Kombat, il y a beaucoup de mix-up. Avec Tremor, je peux taper en bas, en haut... On peut taper en bas, en haut euh... Il y a des perso qui ont beaucoup de *mix-up*. Donc dans le même string si on bloque, il peut taper à trois endroits différents. Et souvent, ça perturbe les mecs. Et avec les perso que j'ai en ce moment, que tu as pu voir à la ROF, Tremor c'est... c'est ça qui est bon. Parce que je peux faire un *mix-up* en haut, en bas, en bas *overhead*, je peux sortir un caillou, l'annuler et refaire un *mix-up*. Donc le mec faut qu'il soit patient. S'il ne voit pas le euh le *cancel* cailloux, il va me laisser retaper derrière, et à ce moment-là donc il aura dû avoir la bonne garde trois à quatre fois. Et c'est vraiment difficile. Faut vraiment être un très bon joueur et connaître très bien les mix-up pour contrer ça sur Mortal Kombat.

D'accord. Et le fait d'être agressif, est-ce que tu joues aussi avec l'écran, les coins dans l'écran et tout ça. Est-ce que tu essaies de bloquer ton adversaire dans...

Corner, ouais. Quand je peux emmener les adversaires au corner euh je le fais, parce que... Surtout avec Tremor, Tremor au corner ça finit très vite. Sub-Zero pareil, il a un super anti-air euh quand le mec veut sortir du corner en overhead qui donne sur 43 % derrière avec une seule barre de *meter* euh... 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, parfois je fais des relevés arnaques : au lieu de me relever et de bloquer, parfois je fais directement un *jump-out* et... parce que parfois les mecs ils se disent ben que tu vas *pifer* une *armor*. Ceux qui jouent beaucoup avec moi maintenant savent que je ne *pife* pas l'*armor* à la relevée, du coup soit ils vont me bourrer directement, mais ou parfois ça passe, ça *juggle*, il rate son combo, je peux ressortir. Mais j'essaie vraiment de pas rester dans le coin. Le coin, c'est un peu le couloir de la mort de Mortal Kombat.

C'est dur d'en sortir quoi, c'est ça ?

C'est ça.

Euh... Si tu devais donner des points forts et des points faibles dans... dans ta pratique, ce serait quoi ?

Euh, dans mon jeu actuel ou dans ma pratique d'entraînement? Dans mon jeu actuel ?

Ouais.

(Silence) La patience.

Ça c'est ton point fort ou ton point faible ?

C'est mon... Avant c'était mon gros point faible, et depuis les trois derniers tournois, ça s'est vraiment amélioré. En fait, c'est parce que je me suis mis à Street 4 (rires), tu vois. Il y a mon grand frère qui est venu en France, là, parce qu'il ne vit pas ici, le plus... l'aîné, enfin, les deux ils ne vivent pas ici. Donc il est venu, il est venu à la maison, j'avais la Play et il voulait jouer à Street, il m'a acheté Street 4. C'était pendant les vacances de Noël. Et j'ai joué à Street 4 avec lui pendant deux semaines. Et sauf que Street 4 c'est *full* patience : *hadouken, hadouken, hadouken, low, cancel*, absorbé, focus... *hadouken, hadouken...* et... j'ai pris un peu cette patience. Et je l'ai retransportée sur MK. Et j'ai pris trois niveaux en deux semaines, en jouant à Street Fighter, j'ai pris trois niveaux sur MK. Donc maintenant, je suis beaucoup plus patient, je laisse le gars faire ses *strings* et j'attends que ce soit mon tour de taper. Donc on va dire que bon, la patience, ça reste un de mes points faibles, mais il n'est pas absolu aujourd'hui parce que j'ai quand même maintenant beaucoup de patience. Après, euh si je devais me donner un vrai point faible euh comme ça, je ne vois pas. Parce que j'ai beaucoup de points faibles, hein, parce que je suis arrivé avec que des lacunes, en fait. Je suis arrivé comme je t'ai dit au premier tournoi, je n'avais jamais fait de tournoi, il me manquait des fondamentaux. Et j'ai travaillé avec Mickadi, avec Shyndoa surtout, énormément, c'est avec eux deux énormément, on a tout travaillé. Les *footsies*, le *spacing* euh le *zoning*, le jeu aérien, la patience, et les *match-up*. Dans Mortal Kombat, ce qui manque vraiment toujours aux joueurs, même qui font les hauts de tableau, c'est... faut taffer tous les *match-up*. Donc il faudrait je pense que je continue de taffer, il faudrait que je continue de taffer tous les *match-up*, et que j'essaie d'optimiser mes personnages. Je pense que ce serait ça mes points à corriger, mes points faibles.

Et justement, avec quels personnages tu préfères jouer ? Quel type de personnages ?

Quel type de perso ? Euh apparemment je ne joue que des Ninjas (rires), c'est ce que Mad il a dit au micro. Bon, il a raison. Mon *main* du cœur depuis que je suis gamin c'est Scorpion, c'est mon *main* du cœur. C'est Scorpion, je vis Scorpion. Scorpion dans Mortal Kombat, pour moi, c'est le père de MK. C'est l'absolu. Et Sub-Zero. Donc les deux ennemis, vraiment classiques hein, *mister* classiques, hein ! Je ne joue que les deux. Et après, je me suis mis à Tremor à sa sortie. Je l'avais drop ensuite parce que Shyndoa le jouait et qu'on était dans la même team, et je me suis remis à Tremor donc il y a deux mois, à peu près. Après la Paris Games Week, vers le mois de décembre, je me suis remis à Tremor, début décembre fin novembre. Donc je joue globalement Scorpion, Sub-Zero, Tremor. Un peu Takeda, mais en tournoi globalement aujourd'hui c'est Tremor, et les autres sont *counter pick*.

Et pour quelles raisons tu joues Tremor, alors ?

Euh, Tremor, il est fort ! (rires) Tu vois, Tremor, il est costaud en plus. Il... il est comme moi, il est grand. Enfin, je ne suis pas trop costaud. Mais sinon, il est grand, il est costaud, il a du charisme, il a une méga voix et il a tout, quoi. Il mixe, il peut taper en bas, en haut, en *overhead*. Il a des starters impressionnants. Et pour moi, je trouve que c'est un des perso où tu peux être le plus créatif dans le jeu. On découvre encore des combos avec lui aujourd'hui. Hier, on était à l'entraînement avec Shyndoa et on découvrait encore des combos. Il a vraiment énormément de possibilités du fait qu'il a énormément de spéciaux, de special mouv'. Et il a énormément de normaux en fait, des coups normaux. Donc tout ce qui est des *strings* de base et les coups de base. Il a des *frames trap*, énormément, il en a trois, quatre. En corner combo, tu peux en avoir au moins treize différents. Treize, quatorze, quand même c'est énorme par rapport aux autres personnages. Et... le charisme. Tremor, c'est monstrueux. Tremor, c'est... c'est monstrueux !

Et qu'est-ce que c'est alors un... un frame trap ?

Frame trap, c'est qu'en fait, on met un coup... et l'animation donne l'impression qu'en fait on a fini de taper, c'est plus à nous, sauf qu'on va remettre un autre coup derrière. Souvent, c'est soit spécial mouv' ou si c'est une chope, on appelle ça un *tick throw*, en anglais, un *tick throw*. Donc avec Tremor en *frame trap* ce qui est simple, on a le D 4 et DB 1. Donc je parle en DB, D c'est pour *down*, B c'est *back* arrière, F *forward* avant, et U c'est *up*. Donc le D4 il met un coup dans le sol, enfin une petite secousse, ça touche le mec devant toi. Donc tu ne peux pas combo derrière, mais tu peux *linker* avec un spécial. Donc souvent ce que je fais, c'est que je fais D4 et DB1 le caillou en bas. Et c'est comme ça que j'ai gagné, d'ailleurs, ma demi-finale contre Lucky. Je ne sais pas si tu t'en rappelles, contre Lucky et le Hollandais qui jouait Sub-Zero.

Ok.

J'étais en train de perdre, il me restait 20 % de PV, il leur en restait 70 et je balance un x-ray. Yolo ! Je me dis "Elfrid, vas-y, c'est x-ray ou ça ne marche pas !" Donc je balance un x-ray. Le x-ray touche, je *run* sur lui, il pense que je vais le taper. Non, je fais D4, DB1 *low* (donc le caillou au sol). En vrai là, j'ai joué un *mind*, en fait c'est un *mind* un peu spécial, c'est un *mind* qui a l'air *brain dead* au final, ça a l'air débile mais c'est un *mind* qui marche quand tu es dans les tournois, bon de *mid*, hein, au niveau quand même. J'ai fait donc D4, DB1 *low* au sol, donc le mec il se dit que je vais mixer, non je refais un DB1 *low*, il ne me reste plus beaucoup de vie, et je connais quand même Lucky, on joue souvent ensemble *online* et je dis qu'il va faire une *armor* glissade, c'est sûr. Hop, je refais un DB1 *low*, et effectivement il ne l'a pas gardé. Donc j'ai tout remonté sur un x-ray *pifé*. Là, c'était un gros *pif*. Donc le *pif* ça m'a mis 33 %. Le D4 c'est 3 %, le DB1 c'est 10, donc 33 plus 13, ça a mis 46 et je lui ai remis DB 1 et DB1 *down*, je lui ai mis 20 % encore. Donc je lui ai mis 76 %. Et j'ai tout remonté. Il me restait 20 % et je gagne comme ça 3-2. Et c'est le feu dans ma tête et... *extra mind*. Ils sont fiers de moi les coéquipiers, tu vois...

Ok. Euh, je voudrais maintenant te parler un peu des compétitions. Est-ce qu'il y en a beaucoup ? Tu avais l'air déjà d'en citer pas mal, depuis le moment où tu as commencé...

Euh, ben en fait il n'y en a pas eu tant que ça, parce qu'on a quand même eu de sacrés trous, hein. Comme j'ai dit, le...humm... Pendant les vacances, on était à peu près à une compèt' par mois. On a eu au mois de juin le Warner Bros, où je suis allé, où j'ai commencé, le deuxième Warner Bros. Ensuite en juillet, il y avait le championnat de France, et les qualifications c'était en mai. Donc j'ai déjà regardé ça sur le *stream*. Ensuite, au mois d'août, on a eu l'EVO bordelais, qui nous a mis un *slow*. En septembre... Après il n'y avait rien, parce que c'était le 7 août il me semble, ou le 6 août, l'EVO bordelais. Après, il n'y a plus rien eu jusqu'à la Paris Games Week. Donc ça fait août, septembre, octobre... et c'était début novembre il me semble Paris Games Week ou fin octobre, je ne sais plus.

Fin octobre-début novembre.

Fin octobre-début novembre. Donc nous, c'est pour ça qu'on a fait la Yuzu Cup entre-temps. On a fait la Yuzu Cup fin septembre pour ajouter un événement dans la liste. Et on avait fait un petit tournoi *online*, sur PC toujours. Donc du coup, à un moment c'était vraiment le désert. Après, on a eu les événements qui sont revenus là, avec la Paris Games Week notamment et l'Armor Break, et... là on a eu la ROF. Le prochain événement normalement, c'est peut-être la Yuzu Cup 2. On

est en train de voir avec Rhezous pour essayer de voir si on peut avoir le Meltdown. Et ce sera un autre événement de trente-deux joueurs encore, et on va encore essayer de ramener nos Hollandais, je pense... Il y a de grosses possibilités, je pense, ouais.

Euh... Généralement, sur quoi elles portent les règles lors des compétitions ?

Euh... Il y a les règles pour la victoire, déjà. En poule, généralement, on fait du *best of 3*, donc du BO3 on appelle ça, donc c'est la meilleure des trois manches. Donc si tu gagnes 2-0, c'est fini. Euh s'il y a 1-1, il y a un troisième match, donc tu as troisième manche, et s'il y a 2-1, tu gagnes. Et généralement, en dehors des poules, c'est toujours du *best of 3*, et finale *winner, loser* et grande finale c'est en *best of 5*. Mais en ce moment, on essaie de normaliser le *best of 5* après les poules. Parce qu'en fait, Mortal Kombat ça va très vite. Par rapport à Street et tout, comme les gens disaient il y a énormément de *mix-up* et compagnie, donc parfois il y a des matchs qui finissent en dix secondes, clairement sur MK. Il y a des matchs qui finissent en douze secondes comme il y en a qui durent quarante secondes. Donc pour éviter l'arnaque, on va dire, entre guillemets, du *match-up* et des *pipeurs*, c'est beaucoup mieux de faire du *best of 5* après les poules. Parce qu'en *best of 5*, il y a très peu de chance de se faire arnaquer, quoi.

Toi, tu les lis les règles à chaque fois, avant d'aller à une compèt ?

Euh... Au début je lisais, ben mais maintenant on les connaît. Ben maintenant, c'est nous qui les faisons... Ben comme, en fait, on est, avec Rhezous, Yuzu, avec MPC Prod, du coup euh on parle sur le forum tous, hein, de toute façon c'est tout le monde, toute la commu'. Comme c'est Rhezous qui s'en occupait, il nous a proposé : "Qu'est-ce que vous voulez, 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. Donc, *best of 3* en poule et *full best of 5* après les poules. Pas d'arnaqes comme ça, et un bon temps de jeu. Et c'est bien comme ça.

Et les règles, elles portent que sur ce que vous pouvez faire dans le jeu ou elles...

Il y a aussi des règles globales en jeu. Donc si quelqu'un met pause pendant le *round*, il perd le *round*. On n'a pas le droit de mettre pause pendant un *round*. Après, le reste, il n'y a pas de règles particulières. Tu peux mettre ton casque sur la manette, tu peux ne pas mettre de casque sur la manette, tu peux écouter ta musique, tu ne déconcentres pas l'adversaire... enfin, tu ne lui parles pas pendant le match.

C'est écrit ? C'est stipulé que tu n'as pas le droit de lui parler ou c'est plutôt tacite entre vous...

Non, voilà, c'est entre les joueurs, plus comme aux toilettes on ne regarde pas à côté son voisin. Ben c'est pareil, on se parle avant le match, on se sert la main, et une fois que le match il a commencé, bah... on est focus.

Ok.

On est focus.

Ok. Donc elles sont à peu près tout le temps les mêmes, les règles ? Ça a tendance à s'uniformiser de ce point de vue-là sur chacun des événements ?

Oui. C'est ça, c'est ça. Ce qui change, c'est plus ben le format des matchs, donc soit BO5 ou BO3, c'est juste ça qui change.

Donc ça, c'est la plus grosse évolution que toi tu connaises ? C'est le fait que vous essayez de faire passer un BO3 après les phases de poules en BO5 ?

C'est ça, oui.

C'est l'évolution principale...

C'est l'évolution principale qu'on souhaite sur tous les tournois, tous les majors. Même aux États-Unis, c'est ce qu'ils essayent de faire, maintenant, parce que du *full* BO5 c'est vraiment mieux.

C'est comme ça aussi que ça se passe aux États-Unis ?

Ouais, sur les deux derniers majors qu'ils ont eus aux États-Unis euh ils ont fait du BO5. Et là, sur l'ESL qu'il y a eue, le championnat du monde, ils étaient Top 16 aussi, ils ont fait du *full* BO5.

Ok. D'accord. Le Top 16, il y avait des phases de poule aussi ?

Non, justement les qualif c'était par rapport à l'USL qu'on a fait *online* et ils ont pris six Européens. Euh deux de l'Europe de l'Est, et le reste des Américains, je crois, c'était ça. Ou bien trois de l'Europe de l'Est et six et sept : six Européens et sept Américains, je crois.

Ok. Donc toi tu trouves les changements plutôt positifs ?

Oui, oui. FT2 bon ça, ça ne me dérange pas, comme je te l'ai dit, moi je suis assez agressif, donc ça va assez vite, ça va dans les deux sens. Soit j'arrive à gagner 2-0, soit je perds ou soit c'est un peu... voilà, mais BO5 c'est mieux, on a le temps de poser son jeu, c'est... c'est réel, il n'y a pas d'arnaqes, sur un BO5 il n'y a pas d'arnaqes.

Euh... Pourquoi est-ce que tu décides de participer aux compétitions ? Déjà, qu'est-ce qui t'a poussé à faire ta première compétition ? Et comment est-ce que tu fais pour choisir telle compétition et pas telle autre ?

Bon, ben déjà pour... – 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. Après, pourquoi j'ai commencé ? Parce que j'ai toujours voulu en faire quand j'étais petit sans avoir vraiment voulu en faire. En fait, tous mes potes ils me disaient toujours : "T'as un talent aux jeux vidéo, tu es fort. Quand tu doses dans un jeu, tu n'es pas un sac". Euh l'e-sport ça ne m'intéressait pas, parce qu'à l'époque tu avais trop l'image aussi geek, tu sais, geek qui ne sort pas de chez lui, qui n'a pas de vie sociale... Ça ne m'intéressait pas forcément de découvrir ce monde. Après, en ayant pris du recul, en ayant grandi, j'ai commencé à voir sans le faire exprès, à tomber sur des compèt' de Street ou autres. Je vois les mecs, ils ont 25ans, 30 ans, je me dis : "Attends, moi j'ai 22 ans, 23 ans, pourquoi pas moi, alors ? En plus, je ne suis pas trop mauvais." Donc j'ai dit : "Bon, je vais prendre MK10, si je vois que je suis bon *online*, ben je tente ma chance". J'y suis allé, et comme je te l'ai dit tout à l'heure, j'avais un bon palmarès *online*, et je me suis lancé. Et après le premier euh... Quand on y goûte une fois, je pense, on ne veut plus arrêter, quoi. C'est une atmosphère unique, c'est des choses qui se vivent quoi sur le moment, c'est des gens qui partagent des passions qu'ils ont depuis qu'ils sont gamins, pour la plupart. Et c'est vraiment le moment d'amusement où on n'est pas à l'école ou au travail, et où on peut vraiment délirer, quoi. Parce qu'on a vraiment des gens de tous âges, nous dans la *team* on en a... nos séniors dans la *team* ils ont entre 29 et 30 ans, il me semble, ou les deux ils ont 29, donc c'est quand même mes aînés, quand même de cinq ans, c'est énorme, quoi. On a des un peu plus jeunes. Le plus jeune, il a 21 ans. Euh voilà, quoi, c'est beau. C'est beau, il y a l'ambiance, il y a l'atmosphère, c'est réel et on vit notre passion, c'est une passion. C'est par passion vraiment que je fais ça, que je vais aux tournois.

Ok. Comment est-ce que tu prépares... [bruits de papier] Je t'en prie, hein, mange, n'hésite pas. Comment est-ce que tu prépares une compétition ?

[En mangeant] C'est mental (rires). C'est mental, ouais. C'est comme... c'est comme avant la boxe. Parce que tu parlais du sport... J'ai fait cinq ans de basket et trois ans de boxe anglaise à Nanterre, justement à Nanterre où ils font STAPS. Je ne sais pas si tu es déjà allé là-bas, à l'université...

Ouais, tout à fait, ouais, j'y suis allé plein de fois.

Ben au fond, il y a le bâtiment rouge, il y a le ring de boxe, là-bas. J'en ai fait trois ans là-bas. Et euh avant les compèt', je me mets en forme. Je vais au sous-sol, je fais de la corde à sauter tous les jours, je fais des pompes. Je parle tout seul dans ma chambre : "Je vais vous boire, je vais vous manger, les gars. Je vais vous découper en rondelles." Mais quand j'arrive, je ne leur dis pas. Je dis : "Ça va les gars, ça va bien ? On va jouer ?" Mais dans ma tête, c'est vraiment... c'est une détermination avant match, avant combat. Comme à la boxe ou au basket, 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, tu 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. Surtout quand tu te fais tacler en face, il faut arriver à passer la barrière de il y a qui en face. Ça va maintenant, aujourd'hui j'ai réussi à passer cette barrière, c'est ça qui est bien. Quand je vais en tournoi, il peut y avoir Whitebl4ck, Micka, Bizzle... Dans ma tête, je dis : "Je vais vous rouler dessus". Je me parle tout seul dans ma tête, je dis : "Vous, je vais vous rouler dessus, les gars !" Et après, je viens, je mets ma musique, ça m'aide beaucoup à me concentrer – surtout la musique, je suis très musique –, et je fais mon match, je fais mon match jusqu'au bout.

Tu te conditionnes pour être euh dans le euh le combat...

Pour être dedans, ouais.

Ok. L'histoire des compétitions, est-ce qu'il y a des moments qui sont plus importants que d'autres ?

Quand on arrive en finale ! Quand on arrive en finale, et quand on vous donne les poules... Quand on vous donne les poules, ouais.

Pourquoi c'est des moments plus importants ?

Quand on te donne la poule tu souris, c'est comme quand on attend la coupe du monde ou la ligue des champions en foot. Tout le monde est devant la télé et regarde le tirage. Ben nous c'est

pareil, on veut savoir avec qui on est. Et euh une fois que c'est donné, là tu peux encore plus te dire : "Je vais vraiment vous rouler dessus, les gars." Tu as les noms en face, tu te fais des cibles... C'est un *game*, c'est vraiment une matrice. Par exemple, pour la ROF, j'avais BJay, BJay que je connais très, très bien. BJay, on joue ensemble... depuis ma première on joue ensemble. Hum... Ensuite derrière j'avais euh... Fousen aussi que je connais depuis la première compèt' et euh... Eraldos qui vient de Grenoble. Il est venu de Grenoble, je l'ai rencontré en ligne sur PC au début aussi, et je l'ai motivé, il est venu avec Djoudj et Daloul. Du coup, je me suis conditionné et ça s'est très bien passé, j'ai eu mes trois *win* 2-0 : 2-0, 2-0, 2-0.

Ok. Et la finale, moment important parce que c'est...

La finale, j'étais bien encore, j'ai *win*, ouais voilà j'ai *win*, et après derrière j'ai *lose* en grande finale. Et... c'est beau. Je me mets une pression supplémentaire quand même quand je suis en finale, je pense, c'est pour ça que j'ai vraiment pu faire le taf, c'est que j'arrive et je me dis : "Si je *winne* la *winner* finale, je suis minimum Top 2", donc je me dis: "Allez, faut le faire !" Et donc là, je l'ai fait. Je me dis : "Là déjà, tu es Top 2, Elfrid, donc c'est bon. Et après, en grande finale, tu essaies de faire le maximum aussi." C'est super important.

Ok. Je voudrais parler un peu du matériel, maintenant. Parce que j'ai remarqué, à force de vous suivre, que vous ne jouez pas tous avec les mêmes types de périphérique de contrôle. Moi j'aimerais savoir si tu préfères jouer à la manette ou au stick, même si je connais la réponse parce que je t'ai vu, mais... mais pourquoi est-ce que tu as choisi l'un plutôt que l'autre ?

Ok. Alors moi, je suis manette. Je vais passer à la Hitbox, là bientôt, j'en ai commandé une, elle devrait arriver dans dix jours, donc – je vais expliquer ce que c'est après, même pour ceux qui ne savent pas. 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 leur cousin ou oncle, 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 en fait j'ai commencé les compèt' avec la manette en ayant eu ma vie qu'à la manette, quasiment. J'ai dû y jouer quand j'étais petit sur les bornes d'arcade, mais sans plus. 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 2, je joue au stick, UMK 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. Euh j'ai commandé, là... d'ailleurs, dédicace à Axel – encore une fois, *new* dédicace – Axel qui est Yuzu Anja, pour mon anniversaire il m'a commandé un... le nouveau Fight Pad MadCatz pour Street Fighter 5, que je vais prendre. Et la Hitbox, ce sera pour

les jeux NRS. Donc la Hitbox, c'est comme le stick, en fait. Il y a les boutons comme sur le stick, il y a huit boutons, à droite, et à gauche au lieu d'avoir un stick, on a aussi des boutons. Donc c'est un peu style clavier, c'est un peu un clavier fusionné à un stick. Ce qui change, c'est qu'au lieu d'avoir un joystick à gauche on a des boutons, donc Gauche, Bas Droite, et en bas on a le bouton Haut au niveau du pouce, en fait. Donc, c'est un objet assez utilisé aux États-Unis dans la commu' NRS. Et tu gagnes en exécution, pour les Instinct *Fireball*, par exemple, avec Liu Kang ou Kano, qui consiste à sauter et faire directement une *fireball* euh ou autre, quoi. Donc euh c'est pas mal. Donc dès que je la recevrai, je pense que je vais m'entraîner vraiment avec, voir si je peux passer totalement au hitbox sur Mortal Kombat.

Pourquoi tu voudrais d'ailleurs passer à la hitbox ? Tu me disais que c'est mieux pour l'exé, c'est ça ?

Pour l'exécution. Euh j'ai fait beaucoup de sondages avec de gros joueurs de la commu'. Des gros Européens, dont trois qui étaient à l'ESL finale. Et c'est vrai que la hitbox favorise beaucoup de choses au niveau de l'exécution sur certains personnages. Tu vois...

Ok. Toi, comment est-ce que tu as choisi ta manette ? Pourquoi la manette PS4... ?

Parce que bon, j'ai eu... j'ai testé les deux. Parce qu'à l'époque où j'ai testé MK, j'ai pris sur PC, j'avais la One à l'époque, et la manette de la One, dès la sortie je la détestais. Parce que je jouais en fait à MK sur PC avec la manette de Xbox 360. Parce la Xbox 360, c'est la console que j'ai eue pendant huit ans, neuf ans... donc, c'est ma manette, quoi. Et la compèt', quand justement il y avait la compèt' pour le Warner Bros, c'était sur PS4 donc j'ai dû switcher en fait, j'ai dû switcher de la 360 à la Play 4 pour le tournoi où je me suis fait bourrer, d'ailleurs, et... ça a marché. J'ai trouvé que c'était vraiment plus facile pour l'exécution sur Mortal Kombat et je suis resté dessus.

Et pourquoi... Il y a une manette particulière, ou tu prends n'importe quelle manette PS4 ?

Ah non, j'ai ma manette ! Ah, ma manette, c'est mon totem ! J'ai des trucs dessus, ouais. J'ai des...

Tu veux dire que tu l'as customisée ?

Ouais, c'est ça. 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.

D'accord. Et donc, euh... tu ne te verrais pas jouer avec une autre à une compétition ?

Non. Enfin, je l'ai fait au Red Fight District où j'ai fini neuvième d'ailleurs, je ne sais pas comment. J'ai joué avec la manette de Nono, mais... j'ai eu quelques drops, mais, je me suis vraiment forcé quoi, j'ai... "Papapam", j'ai mis le paquet.

Ok. Comment est-ce que tu as appris, justement, à la maîtriser cette manette de PS4 ? Ça a été difficile de passer de la manette...

De la 360 à la Play4 ? Non, c'est passé rapidement, ça va. Vu que je joue aux manettes, j'ai toujours eu les deux consoles chez moi à l'époque, enfin sur les versions précédentes. Play/Xbox, Play/Xbox euh c'est pas un problème, quoi. Je me suis habitué en deux semaines vu que je jouais huit heures par jour, deux semaines ça fait quinze fois huit (rires), la manette c'était pas un problème derrière, quoi !

Et tu penses que ça va être plus difficile de passer sur la hitbox ?

La hitbox, ouais, possible. Mais quand même, ça va, j'ai quand même une bonne capacité d'apprentissage. Du coup, quand je suis passé au stick arcade même euh c'était assez facile. J'ai vu que les combos étaient assez faciles à faire, ce qui me posait problème, c'était le stick. Du coup euh j'ai joué au clavier euh à Mortal Kombat. Du coup, ce sera plus facile je pense de me déplacer avec les boutons de hitbox. Mais sinon, les boutons du stick pour taper, je les ai déjà maîtrisés, je me suis entraîné avec sur le PC à fond, sur différents jeux : sur Injustice, sur Skullgirls, sur les jeux de Street Fighter et tout. 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 ! Donc euh c'est bien, c'est pas mal. Et aussi tu ne peux pas faire d'erreur d'exé sur le D-pad. Parce que sur le D-pad, tu fais euh demi-cercle, quart de cercle et 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 fait 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.

C'est plus précis, d'après ce que je vois.

Exact, c'est ça. Vu que ce n'est pas un pad, c'est des boutons séparés, c'est la précision ultime dessus, sur NRS.

Tu joues à d'autres jeux avec la manette de Mortal Kombat, ou pas ?

Hum... la Beta d'SF5, la Beta d'SF5 euh...

Disons que ce n'est pas ton... comment dire... ton objet, ton matériel qui ne te sert qu'à Mortal Kombat. Tu peux l'utiliser sur... Tu peux jouer à d'autres choses.

Ben... Ben, en fait, je n'ai qu'un jeu sur Play (rires). Je n'ai que MKX sur Play. Du coup, ce n'est pas évident, mais je n'ai que MKX. Donc là, il y a SF5 qui arrive, on en a parlé, mais j'ai le Fight Pad de MadCatz qui arrive. Le gros MadCatz, il est pas mal avec les six boutons au-dessus.

Ok. Je crois voir Albritz, qui était dans la commu' FH, c'est pas celui-ci qu'il a ?

Ah Albritz, il joue à la hitbox, Albritz. Ouais, depuis le début parce que c'est un joueur de Dead or Alive à la base, et il joue sur la hitbox aussi, oui. Et, ouais, ben c'est vraiment bien la hitbox ben pour Dead or Alive, Tekken, les jeux NRS, c'est vraiment bien. Et comme je compte jouer à Tekken 7 et Injustice 2, c'est pour ça je pense que c'est un bon investissement la hitbox, quoi. Je pense que ça va être pas mal.

Euh... Je continue un peu sur le matériel... Est-ce que tu penses que la qualité de l'écran, elle influe sur le jeu ?

Énormément. Il n'y a que ça, même. C'est des excuses de sac si vous voulez, mais ça joue les gars (rires).

Est-ce que tu peux m'expliquer ?

Ben déjà, il y a les MS, le temps de réponse, et l'*input lag*. Il y a ces deux choses à prendre en compte. Si chez toi tu joues sur un 8MS, toute ta vie, tu fais mille heures de jeu sur un 8MS, tu viens en tournoi et il y a 1MS tu vas *drop* ! C'est obligé, c'est obligé que tu *droppes* ! Moi chez moi, j'ai un 5 MS, donc en tournoi on a 1 MS, la différence elle est pas énorme, donc euh avec trente minutes je suis réglé, quoi. Je fais trente minutes de *free-play* et je suis réglé sur l'écran. Mais sinon, c'est super important. Ceux qui jouent sur des télé Lag chez eux, en tournoi ils *droppent* à la mort ! Surtout sur MK où tu as quand même euh... des délais à respecter... Malgré ce que les gars de Street pensent, on a des *just frame* aussi, on a deux *frames*, on a des trois *frames*, et quand tu es habitué à taper avant ou taper après, ben quand tu arrives sur le 1 MS où il faut taper quand c'est à ton tour de taper, tu *droppes*... tu *droppes* !

Ok. Et donc, en tournoi, généralement, ce sont des écrans 1 MS, c'est ça que tu me disais ?

Ben... dans les tournois où on nous respecte. Je ne vais pas faire de mauvaise pub, hein, mais il y en avait un il n'y a pas longtemps, celui dont on a parlé tout à l'heure où j'ai fini troisième, je ne dirai pas de nom... Euh... les écrans, c'était n'importe quoi ! On *droppait* tous. Voilà, quand... quand un *droppe*, on veut bien croire qu'il a une excuse de sac, mais si huit joueurs qui ont l'habitude de faire des tournois *droppent* tous, il y a un problème... il y a un problème. Donc il y avait que l'écran de la scène qui était excellent, rien à dire, c'était même magnifique. Mais l'écran pour le *bracket* derrière, les écrans, c'était affreux. Il y avait des casques, le son il sortait à moitié euh les MS, je ne sais pas c'était combien, ça devait être des 8MS minimum, voire 12 je ne sais pas, mais c'était vraiment dégueulasse, on a tous *droppé*. Autant Shyndoa que Saja, que Whitebl4ck, que moi-même, que Micka, tout le monde. Et sauf que là, voilà, grosse surprise, la ROF, c'est pour ça que la ROF... c'est excellent les gars la ROF, gros travail de votre part, les gars. Ils nous ont fourni les meilleurs écrans BenQ pour jouer aux jeux de combat. C'est la gamme RL, RL 24, il me semble. C'est les RL 24 ou les RL 27. C'est du 1 MS, c'est solide, l'éclairage il est bon, le contraste il est bon. Il n'y a pas de délai, rien, tu joues. Tu joues, tu n'as pas d'excuses. Si tu es un sac, tu es un sac, mais il n'y a pas d'excuse dessus, ouais.

Donc tu m'as dit...

Juste pour te montrer : c'est celui-là le Fight Pad. Celui-là il est bien, quoi. Du coup, ici c'est comme un joystick, en fait. Il n'y a pas quatre directions, il y en a huit, il me semble. Donc il est vraiment adapté à Street Fighter, celui-là. Donc euh ça va être bien, je pense. Ça va être très bien.

Ça a l'air (rires)... Ouais, tu me disais sur l'écran, ce qui est important c'est le MS et... qu'est-ce que tu m'as dit ?

Et l'*input lag*, en fait.

C'est quoi ça, l'input lag ?

Les *inputs*, c'est au moment euh... Les MS, c'est le temps de réponse de l'écran. Il y a un autre truc, c'est quand on appui sur le bouton, c'est le temps que ça arrive, en fait. Donc euh...

C'est lié à l'écran, ce n'est pas lié à la manette ?

Euh... Non, c'est lié à l'écran. Ça ne peut être lié à la manette que dans le cas où tu utilises un adaptateur, si tu veux jouer avec une manette différente de la console avec laquelle tu joues. Si tu utilises un adaptateur, tu dois jouer avec euh... C'est possible, pardon, que ton adaptateur ait du délai en plus encore.

Et donc l'écran, il peut y avoir de l'input lag aussi...

Hum [*il acquiesce en mangeant*].

Le son, il est important lorsque tu joues ? Le son du jeu ?

Ben oui et non, parce qu'avant j'aurais dit oui. Donc tu as bien vu à la ROF, j'ai joué sans le son, je n'ai pas mis le son une seule fois à la ROF. Du coup, j'ai mis ma musique. Mais du gros rap américain, du Kanye West, Travis Scott, et j'étais dans ma musique. Moi, comme je suis assez agressif, assez nerveux, même dans mon jeu, je pense que ça m'a beaucoup aidé à la ROF de ne pas avoir le son du jeu. Parce que quand on se fait taper dans le jeu, *on block*. On entend, le son il a été très bien fait – d'ailleurs merci NRS pour ça –, on entend bien les impacts, on s'en prend plein la gueule "Tada-tada-tada-ta". Donc si on est en garde, en fait, ça soûle assez vite de se faire taper, on se dit : "Putain, je suis un sac". Alors que non, tu avais juste à être un peu plus patient, mais comme il y a le son, ça t'incite plus à vouloir tenter quelque chose, parce que tu te dis : "Putain, je me fais bourrer, je me fait bourrer". Et le fait de ne pas avoir le son, je vois que je me fais bourrer dans la garde, mais je me dis que c'est le *string* normal. Donc je le laisse finir son *string*, et après j'attaque ! Du coup, pour le coup, moi ça m'a aidé de ne pas avoir le son à ce moment-là.

Ça fait plusieurs fois que tu utilises le terme “string”, ça veut dire quoi ça, “string” ?

Euh un *string*, pardon, c'est un enchaînement sans interruption et sans trous. Donc, par exemple, un combo de quatre coups qui se fait directement.

D'accord. Et donc, toi tu utilises plutôt un casque ou des oreillettes lorsque tu écoutes le jeu, ou maintenant lorsque tu écoutes la musique, et tu préfères quoi ?

Euh, quand en tournoi maintenant, je mets la musique, je mets mon casque insonorisant, c'est un Bose. D'ailleurs les gars, allez le chercher, je fais de la pub pour Bose, je ne travaille pas pour eux, je ne prends rien, mais il est super bien, il est insonorisant. Du coup, quand tu es en tournoi il y a du monde qui crie derrière. Mais avec le casque Bose, j'entends à moitié les cris déjà, voire un quart, un tiers. Du coup, le bruit est atténué, j'ai ma musique... En fait, tu es dans une bulle et tu arrives à te concentrer, et même si tu sais que derrière ça crie, tu n'entends pas vraiment les cris, tu les entends à moitié, du coup ça te permet de rester concentré quand même. Casque Bose insonorisant les gars, Quiet Comfort ça s'appelle.

(Rires) Ça marche. Maintenant, parlons un peu de la manière dont tu apprends toi à jouer, et de la façon dont tu te perfectionnes à Mortal Kombat. Euh... Qu'est-ce qui te permet selon toi de progresser ?

Déjà, je me dis qu'il y aura toujours plus fort que moi. Déjà, c'est le... Pour moi... Bon, il y en a qui diront non, il y a des sportifs même qui diront non, ils aiment bien dire : "Je suis le meilleur du monde". Par exemple, si tu gagnes le championnat du monde, tu as le droit de le dire, mais je ne l'ai pas gagné... donc voilà, c'est pour ça que je me dis il y a toujours quelqu'un de plus fort que moi. Je me dis qu'il y a toujours quelqu'un qui s'entraîne plus que moi. Donc, moi ce que je taffe beaucoup, ce sont les fondamentaux. Avec Shyndoa et Mickadi, comme j'ai dit tout à l'heure, on taffe les fondamentaux... On fait des petits jeux, *footsies*, *spacing*... Des fois, on prend des perso où le *match-up* il est défavorable pour moi, pour que je progresse. Des fois, on fait l'inverse, eux ils prennent un perso où on sait que le *match-up* est défavorable. Mais jouer avec des plus mauvaises conditions ça te permet justement de plus progresser parce que tu es obligé de plus jouer sur tes fondamentaux. Si ton perso est plus faible, tu ne peux gagner qu'avec les fondamentaux, en fait. Du coup euh ça aide beaucoup. Donc, c'est un peu cette sorte de triangle qu'on utilise pour progresser entre nous et tout le temps jouer avec des adversaires différents et plus forts que soi. Parce qu'il y en a énormément qui refusent. Il y en a énormément. Je ne dirai pas de noms euh je ne dirai pas de noms les gars (rires)... Il y en a énormément qui refusent de

jouer contre des gens plus forts qu'eux, parce qu'ils savent qu'ils vont se prendre 15-0. C'est totalement débile. Parce que tu ne progresses pas. Tu ne progresses pas. Récemment, j'ai fait un set avec Foxy Grandpa, le meilleur d'Europe, donc, et considéré deuxième mondial. Il m'a mis 29-9 sur notre *stream* hein du Yuzu, c'est même moi qui ai lancé le *stream*, et j'ai trouvé ce set enrichissant, mais vraiment enrichissant. Et... ça m'a fait progresser. Quand je reviens jouer avec Micka et Shyn, ils me font : "Mais putain RZA, t'as progressé de ouf ! T'es un sorcier ou quoi ?" Je dis : "Mais non, les gars, c'est juste que je vais chercher des mecs qui me *beat by* et je me tue avec eux, quoi !" Je me tue avec, j'apprends, j'apprends leur *mind*, j'apprends de mes erreurs, j'essaie de perfectionner un peu et... et ça marche, hein. Je suis quand même content parce qu'on est toujours en progression. Je ne pense pas encore avoir atteint ma limite, je ne suis pas en train de stagner. Et on est en progression actuelle, donc je pense que c'est bien. Pour l'instant, ça reste positif.

Tu as beaucoup parlé de fondamentaux. C'est quoi les fondamentaux à Mortal Kombat ?

Fondamentaux... 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, Mohamed 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 *whiff punish*. *Whiff* c'est quand il rate son attaque, tu punis. Tu as le *spacing*, donc c'est tenir la distance où tu es en sécurité. Donc tu dois connaître ça contre tous les perso parce que tous les perso n'ont pas la même *range*, distance d'attaque. Du coup, tu dois savoir à quelle distance tu es hors de portée de ton adversaire. Et donc, les *footsies* et les *spacing*, ce sont les fondamentaux de tous les jeux de combat. Si tu es bon aux *footsies*, *spacing* tu peux jouer à tous les jeux. Tu ne seras pas le meilleur à tous les jeux de combats, mais tu auras au moins un niveau minimum sur tous les jeux. Ensuite, il y a les anti-airs, qui n'est pas le fort de Mortal Kombat, voilà pourquoi aussi... une des choses pour lesquelles il est critiqué. Donc, tu as l'uppercut dans Mortal Kombat. Si le mec saute sur toi, tu lui mets un uppercut. Et tu as des spécial mouv' qui font anti-air. Je ne sais pas si tu as vu un peu beaucoup mes matchs à la ROF, j'utilisais beaucoup le DB2U, il faisait une *armor*, il mettait un coup de poing en montant et après je faisais combo derrière, et ça c'était mon anti-air. Donc je jouais un *footsie*, j'avançais-je reculais, j'avançais-je reculais, bam, le mec il craque mentalement, il fait un saut, je n'attends que ça : DB2U il remonte en l'air et je combo derrière, c'est vraiment pas mal.

Comment est-ce que tu fais pour maîtriser un nouveau personnage ou une nouvelle variation ? Est-ce que... ça passe d'abord par le train de ton côté tout seul et puis ensuite le montrer... t'entraîner contre un partenaire réel ou euh...

En fait, quand je prends un nouveau personnage, j'apprends les combos de base, sur une nouvelle variation. J'apprends les combos de base, les mouvements spéciaux de la variation, j'essaie de voir s'il y a des *frame trap* ou *tick throw* pour des perso qui ont des commandes *grab*, donc des chopes. Euh... je me documente un peu, parce que c'est aussi un peu les devoirs, Mortal Kombat, sur *testyourmight*, le site américain, il y a de la documentation sur tous les personnages. Donc on peut lire, on peut voir leurs points forts, leurs points faibles, voir les *match-up* contre qui ils sont faibles, contre qui ils sont forts... J'apprends deux combos *mid screen* corrects et j'apprends deux, trois combos *corner*. Et après, je vais en match avec les autres *online* pour perfectionner le personnage, pour prendre l'habitude en fait maintenant de le jouer. Donc, ça va ; ça va assez vite pour apprendre un perso, comme dans Mortal Kombat la plupart ne sont pas très, très, longs à apprendre, les perso. Après, c'est plus l'habitude derrière, mais ça va, on apprend assez vite les personnages.

Et justement, comment tu fais pour apprendre les combos du perso ?

Ben, il y a la *move list*. Il y a la *move list* où il y a tous les *strings* de base. Après, on peut essayer de voir à quel spécial mouv' on peut *linker* qui donne sur un autre combo. Donc c'est des recherches au lab' deux, trois heures... Et si même tu ne trouves pas assez de choses, tu as Youtube ou tu as *testyourmight*. Tu regardes le meilleur joueur du monde de tel perso, tu regardes un peu son *mind*, tu récupères un peu de ce qu'il fait, tu ajoutes un peu toi ce que tu fais, ça fait un mix, et derrière c'est pas mal, tu as ton perso. C'est ce que j'ai fait pour Tremor, hein. Mon Tremor, je l'ai appris tout seul d'abord. Après, j'ai pris les conseils de Shyn et de DJT, l'Américain. Du coup, ça donne un bon cocktail, ouais. Ça donne un truc pas mal.

Euh... Est-ce qu'il y a des perso qui sont plus difficiles à maîtriser que d'autres ?

Ouais.

Pourquoi ?

Parce qu'il faut un cerveau pour les jouer. Il y a des perso qu'on appelle *brain dead*, comme Tanya et tout, ce sont des personnages totalement stupides, un enfant de 6 ans il peut les jouer, quoi. Et

c'est super fort en plus. Et tu as d'autres perso qui demandent quand même une intelligence de jeu, de bons fondamentaux qui sont super intéressants. Donc, si on devait faire une liste des débiles et intelligents, ouais, il y en aurait beaucoup dans ce jeu.

Ok. Mais en quoi ils sont débiles ?

Ben, ils ont été créés sur une base où tu n'as pas besoin de bons fondamentaux pour être fort avec. Où tu peux bourrer tous les coups du monde, et comme le perso a cinquante mille *mix-up* où il tape en avant tout seul, ça marche. Je te prends un exemple tout bête : Tanya, la débilité *level* infini. Tu fais B124, ça fait *mix-up mid overhead*. Derrière, tu fais les *tonfas*, tu peux les délayer ou tu peux les faire directement – si tu délaies, ils sont *safe* – tu peux faire une *armor* derrière qui te laisse en plus, et rebourrer derrière. Et à chaque fois, tu as des 50-50. Tu peux commencer en *low* avec Arrière Croix ou commencer en *overhead*. Tu peux juste apprendre ce combo et gagner. Tu vois, gagner contre des mecs que tu ne battras jamais avec des perso qui demandent un cerveau, quoi.

Ok. Et des perso qui demandent un cerveau, justement... C'est lesquels ?

Ben, tu as la moitié du *cast* à peu près. Ben, Tremor. Tremor, c'est fort ! Mais c'est pas craqué, parce qu'il faut quand même savoir jouer. Tremor, il a des heures, quoi, derrière. Euh... Kung Lao. Tout le monde dit : "C'est craqué, c'est le premier du jeu". Moi je suis d'accord, c'est le premier du jeu, mais il faut quand même savoir jouer. Le seul truc craqué-craqué, après, c'est le Jump 2, le chapeau : ça fait une distance de deux *back-dash*, il me semble, c'est vraiment n'importe quoi ! Mais sinon, quand tu vois Micka jouer ou Foxy et tout, il faut quand même être fort pour jouer Kung Lao. Euh... Quan Chi, c'est débile. C'est totalement débile, il touche une fois : 50-50 ! Chauve-souris, *overhead*, chauve-souris, *overhead*... euh c'est un peu débiles, quoi. J'espère que ce sera *patché*. Et bon après, tu as plein d'autres perso, hein, Sub-Zero, c'est bien, Scorpion au début c'était débile, après justement ils l'ont "*nerfé*" pour le rendre un peu plus intelligent, du coup les gens l'ont *drop*. Du coup, je suis le seul... je suis un des seuls Scorpions en Europe, actuellement. Et tu as plein d'autres bons perso qui sont bien à jouer, comme Ferra/Torr, Sonya la variation démolition, euh Jason de Djoudj, d'ailleurs Djoudj il prend le perso le plus faible du jeu, hein, c'est un très gros travail qu'il fait, Djoudj. Vraiment beaucoup de respect pour ça. Et voilà, tu as plein d'autres perso qui sont intéressants et qui ne sont pas débiles.

Ok. Est-ce que tu arrives à lire les tactiques de tes adversaires quand tu joues ? Et si oui, comment tu le fais ?

Ouais. Ouais. Parce que les heures de jeu. On a tellement joué ! C'est-à-dire que nous-mêmes en jouant, on passe par des techniques. Comme à l'école, on apprend d'abord les additions, puis les soustractions puis les multiplications puis les divisions. Mais si maintenant tu es déjà aux divisions, mais que tu joues contre un mec qui fait des additions, tu vas le battre. C'est ça. Donc euh des fois, on a atteint un *mind*... parfois, les mecs ils sont en *mind* qu'on avait il y a un mois ou parfois il y a des mecs qui sont en *mind* qu'on n'a pas encore. Donc euh justement, c'est surtout sur ça... Et en un match, si le match dure trois *rounds*, tu vois le style de jeu de l'adversaire. Tu vois s'il est agressif, tu vois s'il est patient, tu vois si c'est un zoneur, tu vois si c'est *pifeur*. Comme on dit, Mortal Kombat ça va assez vite. Tu vois rapidement le mec comment il joue, mais c'est pour ça que c'est mieux le BO5 parce que ça évite l'arnaque. Il y a plein de matchs où parfois je perdais 2-0, et je gagne 3-2 à la fin. Parce que 2-0, je me fais avoir, je me dis : "Bon, vas-y là, c'est fini", et je gagne.

Et toi, comment est-ce que tu masques ta propre tactique ?

Euh l'esprit confus. C'est là qu'on revient à l'esprit confus ! Et c'est là qu'on revient même à la ROF quand j'ai fait les trois DB1 en *low*, quoi. Le mec, jamais de sa vie il va se dire un mec de son niveau qui a mon niveau il va faire ça, tu vois. Donc c'est le *mind* derrière le *mind*. C'est que je *minde* un truc, lui il se dit : "Non, il n'est pas con, il va mixer", mais si derrière je joue l'abruti et je pars en bas encore... Donc là maintenant ce qu'on doit chercher, voilà quoi, on arrive dans les phases Top 8 dans ce genre de tournois, 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. Et...

Est-ce que ce serait de l'anticipation d'anticipation ? Tu anticipes ce qu'il va anticiper ?

Euh... En fait, tu essaies de... tu penses plutôt à ce que lui penserait que tu vas faire. Et ce que tu es censé faire avec ton niveau de jeu, en fait. C'est ça. Donc derrière, tu dois mixer après un DB1down, je dois faire un DB2 down peut-être ou un DB2. Ben, non, j'ai fait trois fois d'affilée DB1down. Et comme je t'ai dit, le mec, c'est sûr, il se dit : "RZA, il va jamais me faire ça, quoi". Au final, je l'ai fait avec le culot et c'est passé, tu vois (rires). Ça a quand même réussi à passer, ouais.

Quand tu joues, justement, quelles sont les informations que tu prends à l'écran ?

Il y en a beaucoup sur MK par rapport aux autres jeux. Euh... J'ai les yeux fixés un peu, en fait, sur l'écran. Je prends un recul, j'ai une vue d'ensemble. Je regarde le 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 le stamina, la barre de vie et le *meter*. Toujours.

Et dans le combat en lui-même ? Qu'est-ce que tu observes ? Qu'est-ce que tu regardes sur... à l'écran ? Sur quoi tu portes ton attention dans le combat ?

Hum... Bonne question... Comme ça, je ne sais pas trop.

Est-ce que, par exemple... Tout à l'heure, tu me parlais dans les fondamentaux du fait euh...

Ouais, le *spacing* et le *footsie* ? Ouais, ça, ça marche beaucoup. Ben, tu *space*. Par exemple, avec Tremor tu peux zoner. Tu peux zoner au sol. Caillou qui vient d'en haut et un caillou euh *High*. Tu peux zoner le mec. Mais je ne le zone pas pour mettre des dégâts, par exemple. Je le zone pour monter mon *meter* et voir sa réaction, voir s'il est impatient, s'il va *run*, *jump-in* et il va essayer de m'agresser, ou voir si c'est un mec aussi patient, donc lui aussi qui va zoner et qui va me *bait*. Et après, à peu près à ce moment-là, tu définis le profil de l'adversaire et tu t'adaptes. Tu dis : "Bon, lui, il n'est pas patient, faut que je le mette au corner et que je le bourre", et ça va marcher. "Bon, lui il est patient" : faut jouer le *mind* dès que tu as une ouverture, tu convertis et tu rentres dedans quoi, tu vois. C'est assez spécial, ouais.

Et est-ce qu'il y a des joueurs contre qui tu trouves qu'il est plus difficile de jouer ?

Foxy. Foxy Grandpa. Euh... Madzin... Mickadi.

Pourquoi c'est plus difficile ?

Ils ont un gros cerveau ! Ils se servent de leur tête, ils ont un maxi *mind*, ils ont vraiment un... que ce soit dans la vraie vie même, ils sont super intelligents et même dans le jeu ça se ressent, quoi. Il y a des gens, ils jouent comme des enfants de 10 ans et... eux, ce sont des adultes, mais qui jouent à un jeu vidéo, quoi.

C'est quoi jouer comme un enfant de 10 ans ?

Balancer des *pifs*. Balancer des attaques *random* et tout. Et eux, vraiment tout est calculé. Tu as l'impression qu'ils font leur devoir, quoi. C'est super impressionnant, quand même. Quand j'ai joué contre Foxy, c'est la première fois même que j'ai ressenti ça, à un tel niveau ! Foxy, il est carré, en fait. Il est carré dans tout son jeu. Qu'il perde ou qu'il gagne, il est carré. Il y a des trucs qu'il ne fait jamais. On a fait trente-huit matchs d'affilée, il n'a pas *pifé* un seul truc, tu vois. Et... dans son plan de jeu, il fait toujours une seule *wake-up* par *round*, en fait. Et... on peut appeler ça du *pif* ou non, mais lui, dans son *mind* – mais en fait dans son plan de jeu – il en fait qu'une par match, donc il faut être prêt. Mais il faut savoir qu'il va en faire une, absolument une par match. Et il ne *breake* jamais au premier *round*. Il *breake* toujours que si c'est le deuxième *round* et qu'il va perdre. Trente-huit matchs, hein, et il n'a pas *breaké* une seule fois au premier *round* ! Tu vois, donc il y a des mecs, ils se servent de leur cerveau pour de vrai, quoi. C'est là que tu te rends compte que, ben, les jeux vidéo c'est pas un truc d'enfants, finalement. Et qu'il faut quand même beaucoup de réflexion pour y jouer.

On a l'impression quand tu en parles qu'il a un plan de jeu, euh...

Très défini ! Et très solide. Parce qu'on a tous un plan de jeu, après. Mais à un moment ou à un autre, on craque. Et c'est à ce moment-là que tu différencies, ben les meilleurs. C'est pour ça que Foxy est très fort : il ne craque pas dans son plan de jeu. Il ne craque pas, il ne craque pas ! Même s'il perd, hein ! Même les matchs que je lui ai pris, ben il ne craquait pas. Il n'a pas changé son jeu une seule fois, il n'a pas changé ! Du coup, c'est assez impressionnant, en fait... de voir comment un gars il peut être solide comme ça mentalement.

Ok. Euh...Je voudrais maintenant aborder les sensations que tu éprouves quand tu joues. Déjà, première question – tu vas voir, ça va peut-être te faire sourire – J'en ai plein des petites questions...

(Rires) Stéphane, viens – Je vais inviter Stéphane – Viens là, Stéphane, tu vas écouter.

(Stéphane) Non, moi je n'y connais rien aux jeux !

C'est intéressant les questions, là.

(Stéphane) C'est pour ça, j'écoute ! J'écoute, j'écoute...

Mais je t'en prie, hein, tu peux t'approcher...

On ne va pas te manger, Stéphane (rires).

Alors, déjà la première question : est-ce qu'il t'est déjà arrivé de ressentir des douleurs lorsque tu jouais ou après que tu joues ?

Non, ça va.

Ou de te blesser à cause de ta pratique ?

Non... Non, ça va. Non.

Alors, qu'est-ce que tu ressens quand tu joues ? Est-ce qu'il y a des choses qui te viennent en tête ?

Hum... Qu'est-ce que je ressens... C'est profond ! Je ne sais pas... (rires.il parle à Stéphane) On t'a dit de venir, pas de *snap* !

(Stéphane) Je te déconcentre ou quoi ? Calme-toi, calme-toi.

Donc euh... Je ne sais pas, c'est spécial.

Tout à l'heure, tu parlais d'être dans ta bulle...

Ouais. 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 vraiment que le jeu, ouais.

Tu dirais que tu es extrêmement concentré lorsque tu joues ?

Ouais. Vraiment, ouais. Je suis focus. Je n'ai pas d'expression. J'ai un peu le regard vide. À part si je rate un truc, si je rate un truc que je ne suis pas censé rater, je peux faire la grimace. En mode (*il grimace*) comme ça. Ou si l'adversaire, il *pifé* et je contre : je fais aussi cette grimace. Comme j'ai fait à Frette quand il a *pifé* en corner avec Cassie et que j'allais finir, j'ai fait (*il grimace*). Fallait pas qu'il *pifé*, tu vois. C'était gratuit après derrière.

Ok. Est-ce que c'est fatigant cette concentration ?

Ouais. J'ai remarqué à chaque fois qu'on a eu des tournois... Parce que déjà les tournois ils durent toute la journée... À la ROF, je me suis levé à 7 heures et je suis rentré chez moi à 22 heures. Et plus la *hype* qu'on a mis, tu es fatigué, tu es fatigué à la fin. Parce que ça dure assez longtemps, tu es fatigué à la fin.

Est-ce qu'il t'arrive parfois de te sentir moins bon (entre guillemets) ?

Ouais. Mais c'est souvent à la maison. Parce que je ne sais pas pourquoi, par chance, tous les derniers tournois, j'ai été constant. Sur la Paris Games Week, j'ai fait troisième, premier, deuxième, deuxième, deuxième, deuxième. Donc, ça fait cinq, six tournois que je suis constant. Là, c'est les résultats qui comptent, du coup je pense que ça va. Il y a des tournois, c'est sûr, où j'ai moins bien joué que d'autres, mais je suis quand même arrivé au top 3. Mais il y en a où je joue moins bien, ouais.

Et à quoi c'est dû justement ce fait que tu joues moins bien ?

Ben, le dernier c'était le dernier Born to Fight qui avait eu lieu... c'était deux jours avant la ROF, c'était jeudi dernier. Euh je n'étais pas dedans. Je n'étais pas dedans, on avait des projets à préparer ici à l'école, j'avais la ROF à préparer... Je n'étais pas chaud pour jouer. Bon, je l'ai fait parce que c'est pour la *team* – bon, j'ai fini deuxième –, mais tout le long du tournoi, j'ai très mal joué... j'ai très mal joué.

C'est donc de la fatigue psychologique ? Tu n'étais pas...

Ouais, je n'étais pas dedans. Je n'étais totalement pas dedans, ouais. Je jouais sans motivation un peu, entre guillemets.

Ok. Est-ce que tu penses que le fait de jouer à Mortal Kombat en compétition, ou en tout cas de passer beaucoup de temps à y jouer, ça te permet d'acquérir certaines compétences que tu peux réutiliser dans ta vie de tous les jours ?

Dans la vie de tous les jours ? Ah... c'est dur, là, je ne sais pas...

Peut-être cette concentration dont tu me parles, ou d'autres compétences, je ne sais pas, ou est-ce qu'en tout cas tu sens que...

Ça m'éloigne de l'école ! (Rires).Ça m'éloigne de l'école, ça me donne envie d'arrêter, de monter ma boîte dans le jeu vidéo ou autres, mais... Non, le jeu vidéo, moi, ça a toujours fait partie de ma vie. C'est un truc dont j'ai besoin. Si je ne joue pas, je ne suis pas bien. Il y en a qui ont besoin de femmes, il y en a qui ont besoin de nourriture, chacun son truc... moi si je ne joue pas, c'est relou un peu, je trouve. C'est plus ça, en fait, ça fait partie de mon bien-être. Comme le sport ou manger aussi, je suis un gros bouffeur, et les jeux vidéo aussi, c'est un tout, ouais. Ça fait partie de ça.

Ok. Dis-moi, le temps, c'est bon ou c'est pas bon ?

Euh [il s'adresse à un autre élève] on commence à quinze ? Bon faut que je prépare un peu avant, bon on va rester encore cinq minutes.

Cinq minutes, allez. On avance un tout petit peu. Euh, je te parle maintenant un petit peu de ton rapport avec les autres pratiquants de Mortal Kombat. Déjà, est-ce qu'il y a beaucoup de monde qui joue à Mortal Kombat ?

Par rapport aux autres jeux ? On est la troisième commu' je crois de *versus fighting* ou la quatrième. La quatrième, quand même. Du coup, par rapport aux autres on est un peu moins. Mais comme moi je joue beaucoup avec les Européens, du coup je vais parler plus en termes d'Europe : ça va, on est beaucoup, ouais. Ça va.

Et est-ce que tu préfères jouer contre d'autres joueurs ou tout seul ?

Non, d'autres joueurs. 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 ne sont pas des réflexes d'humain déjà, et il n'y a pas de *game plan* d'humain, il n'y a pas de *mindgame* humain derrière. Du coup, ça ne fait pas progresser spécialement. Tu le fais plus, par exemple, pour voir ce qui est punissable. Donc à ce moment-là tu taffes et tu vois ce qui te punit, et tu sais que c'est punissable.

D'accord. Est-ce que tu préfères jouer contre d'autres joueurs en ligne ou IRL.

IRL.

Pourquoi ?

Parce que *offline* il n'y a pas le délai du *online* et qu'il y a plus d'ambiance *offline*, ouais.

Et est-ce que tu préfères jouer côte à côte ou face à face ?

Les deux.

Les deux ? Ça ne change rien ?

Les deux. Moi spirituellement, je suis prêt. Personne ne m'impressionne, comme ça... Côte à côte ou face à face, les deux ça me va. Les deux ça me va autant l'un que l'autre.

Tu ne te sens pas plus gêné... euh...

Non, du tout. Côte à côte et face à face.

Euh... Je vais te parler un peu de la communauté, maintenant. Ça fait depuis quand que...

Que je me suis inscrit ?

Ouais.

Fin mai. Fin mai 2015.

Et pour quelle raison alors, justement ?

Donc c'était pour le Warner Bros. Pour m'inscrire au Warner Bros. C'était pour ça que je m'étais inscrit.

C'était vraiment dans le but de faire la compétition, alors...

C'est ça.

Au début, tu n'avais pas comme idée de t'investir euh...

Dans une commu' ? Non. Je n'ai jamais été commu'. Donc euh... Mais je suis très sociable, hein, ça n'empêche pas ça. Mais ouais, c'était vraiment pour le tournoi que je m'étais inscrit à la base. Après, je suis allé sur le forum et je suis resté, quoi.

Et ça a changé, ça, ta vision de la commu', maintenant ?

Ben, maintenant c'est que... on est là malgré nous, maintenant. En fait, on va dire que maintenant, la *team*, hein – je parle au nom de la *team*, hein, pas moi-même, je parle de la *team* – on fait partie des acteurs majeurs de Mortal Kombat en France. Et aujourd'hui, c'est une réalité heureusement qui est là. Du coup, on ne va pas se barrer, on ne va pas partir. Et comme on kiffe encore, ben on va faire ça correctement.

Est-ce que tu as un statut particulier au sein de cette communauté, toi ?

Euh, non. J'ai le statut de leader des Yuzu, même s'il n'y a pas spécialement de leader Yuzu. Et euh non, pour moi je suis un joueur comme un autre dans la commu'. J'apporte ma bonne humeur, j'apporte la bonne ambiance, j'apporte moi-même, quoi, je suis vrai, je reste moi-même, je fais ce que j'ai à faire. Je ne suis pas là pour plaire aux autres ou pour ne pas leur plaire. Donc du coup, euh... Voilà, quoi.

Et toi, tu te sens faire partie (j'entends bien, hein, avec Yuzu que c'est ta team) mais est-ce que vous vous sentez faire partie de la commu' FH ou pas du tout, ou vous vous sentez à part ? J'ai l'impression qu'il y a quand même une petite rupture...

Ben en fait, il n'y a pas de... c'est pas que... le truc à la base, c'est que FH c'est un forum. C'est un forum qui est censé rassembler la communauté française NRS. Après à l'époque, ils avaient une *team*. Maintenant il n'y a plus de *team*. Donc euh... moi je ne me sens pas commu' FH, je me sens commu' française, tout court ! On me dit : "T'es qui ?" Ben, je suis Yuzu RZA, un joueur en France de Mortal Kombat X de la *team* Yuzu. Et je n'ai aucun souci avec tout le monde, mais... je ne suis pas FH comme je ne suis pas plus forum Street Fighter France. Parce que justement ce sont des forums, et quand on fait ça, c'est déjà des appartenances. Moi je n'ai qu'une seule appartenance, c'est les Yuzu, c'est ma *team* à moi, avec mes potes, et... FH, sur le forum FH, il y a la communauté française. Donc j'aimerais plus dire que je fais partie de la communauté française, mais pas que j'ai une appartenance signée FH. Parce que... non, c'est pas... non. Je suis Yuzu, ouais, Yuzu, ouais.

Est-ce que les anciens ils occupent un rôle particulier auprès des nouveaux joueurs ?

Hum... Pas tous. Après, voilà, c'est pas pour faire ma langue de bois, hein, les gens ils savent très bien, il y a très peu de gens qui m'ont aidé à mon arrivée. Ceux qui m'ont aidé, c'est ceux avec qui aujourd'hui je suis encore tous les jours au micro, hein : Shyndoa, Mickadi, deux, trois autres. Euh... 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. Dans le cas contraire, il y en a qui n'ont pas l'air contents quand certains nouveaux arrivent et progressent. Du coup, c'est pour ça que je te dis que je ne me sens clairement pas FH, en fait. Malgré que la plateforme soit très, très bien, moi ça m'a permis de rencontrer énormément de personnes, mais je ne fais pas du tout de division, je suis toujours sur le forum, il n'y a aucun problème. Je n'ai pas de problème avec les gens et il faut que la communauté française grandisse quoi, la NRS, faut qu'elle continue à grandir.

Toi tu vas bientôt être un ancien joueur. Tu vas... tu aideras les nouveaux joueurs ?

Bien sûr. Après, ancien, je ne sais pas, puisque je viens de rentrer. Je pense que je suis là pour trois, quatre ans encore. Enfin, je suis là minimum jusqu'à la fin d'MKX donc 2019, je pense. Donc ouais, il nous reste trois ans encore. Et, ouais, par la suite j'aimerais bien soit bosser pour Warner, soit monter une structure dans le jeu vidéo. Et faire profiter les autres de notre expertise, quoi. Euh l'expertise qu'on aura acquise dans les trois prochaines années encore. Mais dans le cas où j'arrive à garder le *level*, je joue jusqu'à 30-31 ans en compèt', si j'y arrive, quoi.

Je vais aborder le dernier point avec toi : celui qui concerne l'agressivité. Euh tu as déjà répondu à certaines des questions en me disant que toi-même tu avais un style de jeu agressif, que tu te considérais comme un joueur agressif. Si tu devais juste me rappeler s'il y a des façons de jouer qui sont agressives euh... c'est lesquelles, c'est quoi jouer agressif ?

Euh... courir partout, enfin même quand tu n'as plus de stamina, tu vois le mec il essaie de courir je dis : "Regarde ta barre, il n'y a plus de stamina, tu vois" (rires). Et balancer des combos au hasard, tu n'es pas devant le mec tu balances ton truc...Euh être tout le temps là, coller le mec, faire des sauts tout le temps. Ben, le problème quand tu es trop agressif, ça montre que tu n'as pas de fondamentaux. Parce que faire trois *jumpings* d'affilée, tu vois, euh ça montre que tu manques de fondamentaux, en fait. Donc faut savoir être agressif tout en utilisant ses fondamentaux.

Ok. Est-ce qu'il y a des personnages qui sont plus agressifs que d'autres ?

Ouais.

Ou est-ce que ce n'est que le joueur ?

Il y a le joueur, mais il y a aussi des perso qui sont énormément *rush-down* comme euh Kotal Kahn, Dieu de la Guerre, Tanya Kobu Jutsu, c'est très agressif, Liu Kang, c'est super agressif : il a les *cancel*, il te rentre dedans, il te bourre. Euh... qui encore ? Johnny Cage : rempli de *mix-up*, il te rentre dedans, il te charge, il te charge, pression à la mort. Ouais, tu as quand même quelques perso qui sont bien agressifs, ouais.

Ok. Donc les mix-up, tu considères ça agressifs, les rush-down...

Ça, c'est plus la pression. La *pressure*, comme ils disent en anglais. Et euh ça marche bien, ouais. Tu 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. Donc ça, c'est bien, ça c'est contrôlé, c'est bien quoi.

L'ouverture c'est rechercher un launcher ou pas ?

C'est ça. C'est faire que ton coup il tape. Donc en fait avec Johnny, en fait, il n'a pas de *launcher low*, Johnny. On le sait tous. Mais on se fait tous ouvrir par Johnny, parce qu'il mixe. Il arrive, il fait : un, deux, un, deux, coup de poing, coup de poing, coup de poing, un, deux, *low*. Il met un autre punch en X, il revient, il fait UN, il peut choper. Parce que dès qu'il fait UN il est en avantage plus, il peut choper derrière, donc parfois tu as peur de la chope, donc il fait UN après il fait *overhead*, et pam, tu n'es pas dedans, tu vois.

Euh... À quoi ça sert les brutality et les fatality ? Moi, ce que j'ai remarqué c'est que Warner, enfin NRS, communiquait vachement sur les brutality et les fatality, donc pour le jeu, quoi, mais que vous en compétition, il y en avait très, très peu.

Très peu, ouais. Parce que bon en compétition on veut jouer, quoi, dès que tu meurs, tu mets *start restart* et... à la fin, c'est quand tu as gagné 3-2 ou 3-0, peu importe, que tu mets ta *fatality*. Parfois, quand tu as beaucoup de respect ou que quand même le combat a été éprouvant, tu n'en mets pas. Comme j'ai eu avec Whitebl4ck et Lucky, c'étaient des combats durs, donc quand j'ai gagné 3-2 contre Lucky et 3-1 contre Whitebl4ck : c'était câlin direct avec Lucky, je n'ai même pas eu le temps de penser à la "fata". Mais les matchs où tu 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'es découpé, quoi.

C'est un peu du taunt ?

C'est du *taunt*, ouais, sur la fin ouais. C'est je m'impose totalement, quoi, je t'ai battu et je te finis, en fait. *Finish Him*, c'est vraiment ce que ça dit, quoi.

[Il regarde sa montre] Je vais devoir euh...

Et ce sera ma dernière question : est-ce que justement à part ces brutality et ces fatality, est-ce qu'il y a du taunt ou du troll dans MK ?

Ouais, en appuyant bas bas bas, on appelle ça *t-bag* (rires). On appelle ça le *t-bag*. C'est rare, c'est rare que je *t-bag*. Si je dois *t-bag* un mec, c'est vraiment qu'il y a une embrouille au préalable ou que je ne l'aime pas – ça n'est jamais arrivé pour l'instant en tournoi. Juste en *freeplay*, j'ai déjà *t-bag* Daloul, je crois, à la ROF je l'ai *t-bag* sans faire exprès. Non, Lordrak, Lordrak pardon, je l'avais *t-bag* mais rien de plus, rien de méchant. Je n'ai jamais *t-bag* en tournoi, je n'ai jamais eu de gros problèmes avec des joueurs, sinon.

Ok. Et si toi il y a quelqu'un qui te t-bag, comment est-ce que tu réagis ?

Ah, je le fouette ! J'essaie de le battre à tout prix. Si je le bats, je *t-bag* à l'infini et avant que ça coupe, je fatalise : *fatality*. Je dis : “Tiens, comme ça la prochaine fois, tu ne me *t-bagueras* pas !”

Est-ce qu'il y a des choses que tu aimerais aborder juste avant qu'on finisse ou tu penses qu'on a fait tout le tour ?

Je pense qu'on a fait le tour, mais surtout parce que j'ai cours en fait, mais... sinon, on a abordé ce qu'il fallait aborder. Je pense que tu as... Je pense qu'il y a de quoi... Il y a de tout un peu, il y a un peu de tout. Ça a été mixé, il y a des *mix-up* (rires). Il y a des *mix-up* dans les réponses. Mais n'hésite pas, si tu as d'autres questions la prochaine fois... Tu me tiens au courant par sms ou par mail.

Toi la même chose, ouais, si tu penses qu'il y a des choses auxquelles je n'ai pas pensé, n'hésite pas à me le faire savoir. Ben, je te remercie beaucoup, en tout cas.

ANNEXE 3
ENTRETIEN JOUEUR SHYNDOA

ENTRETIEN SHYNDOA

Pour commencer, ce que je te propose c'est que tu me parles un peu de toi, que tu me dises qui tu es, que tu te présentes assez brièvement, mais ton âge, ce que tu fais, et puis ensuite si ça fait longtemps que tu joues aux jeux vidéo... et ainsi de suite. Et puis, je te relancerai petit à petit. Ok ?

D'accord.

N'hésite pas à parler fort.

Ben moi c'est Shyndoa, j'ai 27 ans. Ça fait depuis 2003 que je fais des compétitions dans les jeux de combat. J'ai commencé par Soul Calibur II. J'ai très vite été mis dedans par mon meilleur ami de base, qui m'a lancé dedans comme ça, donc je l'ai suivi. On avait commencé à faire des tournois, et voilà. J'ai arrêté à un moment, quand Soul Calibur III est sorti et le IV aussi. J'ai repris sur le V, à la sortie du V. Et à côté, j'ai fait Injustice et Mortal Kombat 10.

Le jeu vidéo, avant même d'avoir commencé la compétition, comment as-tu découvert le jeu vidéo ? Comment ça t'est venu ?

Ouh là. Ça fait très longtemps, dans mon souvenir. Tout ce que je sais, c'est que mon père avait acheté la Nintendo à l'époque, je devais avoir 2 ans. Et apparemment, il m'a dit qu'un jour il m'a vu allumer la console et jouer à Mario, Mario Bros. Et moi dans mes souvenirs, je sais qu'à 3 ans je finissais déjà le jeu.

Ah, ouais ?!

Ouais. Assez rapidement, ben déjà 10-15 minutes. On va pas dire que c'est du *speedrun* parce que je sais que *speedrun* c'est genre 5-10 minutes, mais en 18-15 minutes c'était bouclé, quoi. À l'âge de 3 ans, je sais que je pouvais le faire assez rapidement quoi, le jeu. Je connaissais déjà les petits tours, les raccourcis, tous les trucs à ce moment-là, ouais.

Ok. Donc Mario c'est ton premier souvenir à la Nintendo ?

Ouais, Mario, Tetris.

Et la console, elle était dans le salon ?

C'était... à l'époque, c'était dans la chambre. En fait, on dormait tous dans la même chambre et il y avait la télé dans la chambre et je jouais là-bas.

Tu jouais contre ton père ? Tu jouais avec lui ?

Non, je jouais surtout avec ma sœur. Avec ma sœur à ce moment-là ou généralement tout seul.

Et après ?

Et après, au fur et à mesure, il y avait ma sœur, il y a eu mes cousins. Je sais que sur super Nintendo, c'était surtout avec mes cousins qui eux aussi avaient la super Nintendo. Donc du coup, quand ils venaient chez moi ils ramenaient des jeux et on jouait tous ensemble, quoi.

Ok. Donc tu jouais beaucoup avec ta famille. Et avec des amis aussi ?

Très peu. À ce moment-là, très, très, peu. On va dire, oui, que c'est à partir du collège où justement j'avais un très, très, bon pote qui était très jeux vidéo aussi.

Vous jouiez à quoi ?

Un peu de tout. Sur 64, je me souviens qu'on jouait à Smash Bros 64, beaucoup, parce qu'il était vraiment dedans. Apparemment, il faisait des tournois aussi, de Smash 64 et Mario Kart, les jeux de FPS, les James Bond, des trucs comme ça.

La 64, elle t'a marqué ?

La 64, ouais. J'ai beaucoup grandi avec.

Et tu as eu d'autres consoles ?

J'ai eu la Game Cube, la première Xbox... J'avais eu Nintendo, Game Boy, super Nintendo, la master system de Sega, Nintendo 64, Game Cube, Xbox, PS3, Xbox 360, PS4.

Ok. Tu as encore tout ça chez toi ?

Non, pas tout. (Rires)

Et comment en es-tu venu aux jeux de combat, alors ?

Alors, c'est un pote – justement celui avec lequel je jouais beaucoup à Smash Bros– qui m'a mis dedans, en fait. Un jour, il m'a dit "Il y a Soul Calibur II qui va sortir, et apparemment j'ai trouvé des compétitions dessus, donc vas-y on fait ça." Moi, je n'étais pas très compétitif, mais il sait que je suis quand même un petit rageux sur Smash, donc il sait que je suis compétitif, et j'ai dit ok. Et du coup, on a découvert le milieu e-sport dedans. On a rencontré justement Dan, Kayane, Kero, et tout ça. Et c'est vraiment dedans que je suis tombé, quoi. Et on avait fait la Japan expo, on avait fait des trucs...

C'était à peu près quand, ça ? Tu avais quel âge ?

2003. Dans mes souvenirs, c'était 2003 où genre je m'étais inscrit sur un forum qui s'appelait console-League, qui réunissait justement toutes les communautés de jeux de combat, et euh... et voilà.

Et MK ? Comment y es-tu venu, à MK ?

Ben MK, alors c'est que très récemment. En fait, c'est en jouant à Injustice que j'ai rencontré la communauté Finish Him qui est spécialisée dans MK à la base. Et après Injustice, il y a eu l'annonce de MK10, et finalement j'ai continué à jouer dedans, même si l'univers en lui-même ne me plaît pas trop, c'est juste pour la communauté avec les gens avec qui j'ai beaucoup déliré que j'ai continué à jouer à ça.

Donc tu n'avais pas joué au MK précédent ?

Ben si, oui, sur Super Nintendo quand même, mais ce n'était pas un truc qui m'attirait de base.

Ok. Et alors ton parcours dans le versus fighting, est-ce que tu as un palmarès ? Tu me disais que les premières compétitions tu les as faites sur Smash Bros ?

Alors, il y a eu euh... Je n'ai pas vraiment fait de compétitions sur Smash Bros, c'était vraiment juste avec mon pote.

Tu l'accompagnais ?

Non, ce n'est même pas ça, c'est juste qu'on jouait ensemble. Il n'y avait pas vraiment d'e-sport, c'est vraiment à partir de Soul Calibur que j'ai commencé à faire de la compèt'. Euh, mais je sais que j'étais arrivé deuxième à un tournoi Smash sur euh... ben c'était sur Melee, je crois, mais c'était vraiment en mode Melee où on était quatre et ainsi de suite et je suis arrivé deuxième à un tournoi à Clichy en 2004 ou 2003, décembre 2003 un truc comme ça. Ensuite de palmarès, je n'en ai pas vraiment eu, j'arrivais juste à faire top 16 généralement. Je sais que j'avais gagné un tournoi à Bordeaux par contre, enfin à Talence, je ne sais même plus comment ça s'appelait. J'avais gagné justement une Xbox, là-bas. J'étais venu avec mon pote, je sais que dans le TGV on s'était dit : "Ouais, rendez-vous en finale" et que par la suite on est arrivés en finale et que j'ai gagné. Mais sinon, ouais, généralement... Ah, et j'ai gagné une Kayane Session sur Injustice, donc c'était le tout premier tournoi dessus et on était une cinquantaine. Il y avait des joueurs de Street, des joueurs de MK... un peu de tout, quoi. Et généralement, surtout sur Injustice je faisais dans les top 3, top 2, top 3.

Ok. Donc tu as fait beaucoup de compétitions finalement, alors ?

Voilà, ouais. Ben, j'ai un peu fait des tournois dans plusieurs jeux, j'ai testé un peu de tout, que ce soit jeux de 2D ou jeux de 3D, même si généralement de base je suis un joueur de 3D pour Soul Calibur, je me suis mis au jeu de 2D pour Injustice parce que j'adore ce qui est DC et que finalement je me retrouve sur MK, quoi.

Ok. Et en ce moment justement, aujourd'hui, au niveau de ta pratique actuelle, quand tu pratiques, tu pratiques plutôt où et quand ? Est-ce que tu pratiques plutôt chez toi ? Si c'est chez toi, est-ce que tu as un endroit particulier où tu joues et quand est-ce que tu pratiques ? Est-ce que c'est en journée, le soir, le week-end, la semaine ?

Ben, quand j'allume la console, en fait, généralement c'est dans ma chambre. Généralement, quand j'allume la console, je suis souvent en practice, en fait, je joue rarement avec des gens depuis Soul Calibur II. Dans mes souvenirs, Soul Calibur II je jouais souvent contre l'ordinateur. Je faisais même du *survival*, j'essayais de taper le plus vite possible, et voilà quoi. Sur Injustice, je jouais beaucoup avec mon frère qui, à l'époque, avait un très bon niveau aussi. Mais sinon, généralement, c'est vrai que je suis en training, ça peut durer des heures comme trente minutes, comme... je n'ai pas vraiment d'heure dessus. Là, sur MKX, ces temps-ci, je joue beaucoup plus

avec ma *team*, avec Mickadi ou même avec Elfrid tout ça, RZA, Nono euh... généralement c'est ça, quoi. C'est vrai que je suis très peu généralement dessus *online*.

Ok. Et euh, justement, à combien d'heures par semaine tu estimes à peu près ta pratique ?

Dans toute la semaine... je dirais euh en moyenne... quinze heures.

Et quand tu joues, en général, c'est combien de temps ?

Ça varie aussi, ça peut faire deux heures. On va dire deux à trois heures.

Mais c'est tous les jours ?

Pas forcément tous les jours. Il y a des moments où j'ai besoin de ne pas jouer du tout, parce que sinon je fais une *overdose*. Il y a des moments où je ne peux pas. Après un tournoi, j'arrête pendant une semaine. Et c'est plus avant le tournoi où je joue beaucoup plus.

Ok. Selon toi, c'est quoi les qualités d'un bon joueur de MK ?

(*Long silence*) Juste de MK ?

Ben si tu as envie de dire de versus fighting ou de jeux vidéo de manière générale, donne-moi ta conception.

De manière générale, il faut être assez imprévisible, je pense. Justement parce que la lecture du jeu adverse est très importante. Donc très bien mixer, ne jamais faire les mêmes phases pour justement toujours surprendre l'adversaire, je pense.

Et toi, justement, est-ce que tu as un style de jeu spécifique ? Et si oui, est-ce que tu serais capable de le qualifier ?

Bourrin.

Bourrin ?

Ouais. Moi on m'a dit... Parce que déjà dans Soul Calibur II, j'avais un personnage qui était *rush-down*, c'était Talim à l'époque, donc très, très, corps à corps avec beaucoup de *mix-up*, donc du coup très bourrin. Sur Injustice, pareil : Doomsday c'est très, très, bourrin aussi, toujours du corps à corps. Euh là, sur MK aussi j'ai eu plus tendance à jouer des perso 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 *mix-up*. Donc là, je joue Tremor et il y a quand même beaucoup de *mix-up* dedans, en fait.

Et justement, cette notion de mix-up, tu la mets souvent en avant. Est-ce que tu peux m'expliquer ce que c'est un perso avec beaucoup de mix-up ?

C'est un perso, en fait, qui permet d'avoir plusieurs ouvertures, que ce soit en garde basse, garde haute. Garde haute sur MK c'est *overhead* – donc par-dessus le crâne, je crois, un truc comme ça – et qui, justement, permet d'avoir plus facilement une ouverture de garde.

Ça offre plus de possibilités ?

Ça offre plus de possibilités, ça permet de déstabiliser l'adversaire, de ne pas tout le temps regarder en bas, de ne pas tout le temps regarder en haut, en fait.

Ok. Euh si tu devais définir tes points forts et tes point faibles ?

Mes points forts, je dirais l'analyse. J'analyse assez vite les adversaires, justement. Que ce soit mon adversaire ou celui de quelqu'un de ma *team* qui joue, j'analyse l'adversaire et je lui donne des conseils, justement, en lui disant : "Ouais, il fait souvent ci, il fait souvent ça. Arrête de faire ça parce qu'il s'y attend, arrête de faire..." Voilà. Euh point faible euh je suis trop émotif (rire). J'ai du mal à garder mon sang-froid quand il y a des trucs qui passent et que ce n'est pas ça... ou que je sais pertinemment que ce sera par exemple un *overhead*, mais que je me le prends quand même, ça m'énerve, et du coup je me déconcentre, en fait.

Ok. Ouais, ben tu y as déjà un peu répondu... donc les personnages avec lesquels tu préfères jouer, ce sont plutôt les personnages au corps à corps ?

Corps à corps, ouais. Personnage au corps à corps qui met beaucoup de pression, en fait, avec des *mix-up*, pour essayer de rentrer dans le cerveau de l'adversaire, en fait.

Ok. Euh je te propose de parler un peu des compétitions de Mortal Kombat auxquelles tu as participé, de ce que tu as pu voir. Euh déjà est-ce qu'il y en a beaucoup des compétitions de Mortal Kombat ?

Euh il y a eu un moment où il y en n'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, 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, quoi. Mais j'y vais à peu près à un seul tournoi pour l'étranger. Là ces temps-ci, on en a plus en France, ce qui est déjà très bien. Et ouais, ça s'améliore.

Par qui sont-ils organisés, généralement, ces tournois ?

Alors, par Warner Bros. Ou sinon, généralement, organisés par Rhezous, qui est quelqu'un qui se donne à fond pour la communauté, pour avoir des tournois comme il faut.

Ok. Et sur quoi est-ce que les règles portent lors des tournois ?

C'est-à-dire ?

J'imagine que lorsque tu t'inscris à un tournoi, il y a un règlement. Déjà est-ce que tu le lis ce règlement ? Et ensuite, qu'est-ce qui va t'intéresser dans ce règlement ? Sur quoi vont porter les règles du tournoi ? Est-ce que ça va être sur le matériel ? Est-ce que ça va être sur le comportement des joueurs ? Est-ce que ça va être sur l'organisation : par exemple, le fait que ce soit en double élimination, en FT 2, en FT 3 et ainsi de suite...

Alors oui, je le lis, généralement, le règlement. Parce que ce n'est pas souvent le même le règlement, en fait. Que ce soit d'un pays à l'autre ou même d'une organisation à une autre. Là où je fais plus attention, en fait, c'est tout ce qui est FT2, FT3, parce que c'est toujours pas précis, en fait. Il y a des tournois où genre... Par exemple, je sais qu'à la ROF 2, pour la *winner* finale – non, c'était pour la grande finale – ouais, *winner* finale, il y avait écrit FT3. Et à ce moment-là je jouais contre Saja, il y avait un partout, il y a eu 2-1 pour lui. Et pour moi, j'étais encore dedans parce que je sais que c'était FT3 et il y avait Rhezous qui était venu sur scène et qui a dit : “Non, c'est FT2”.

C'était à l'époque d'Injustice, ça ?

C'était à l'époque d'Injustice, ouais. Il y a eu aussi la Yuzu Cup, avant que j'intègre la *team*, c'était FT3 top 8 apparemment, mais top 8 que *winner*, en fait. Que *winner* et donc du coup quand moi j'étais top 8, mais en *looser*, c'était en FT2 alors que j'avais gagné en FT3. Du coup, moi j'ai laissé mon adversaire passer, mais c'est vrai qu'à ce moment-là j'étais un peu énervé dans le sens où ce n'était pas assez précis, en fait. Après, tout ce qui est règlement de comportement, généralement dans la communauté il n'y a pas de prise de tête, on est assez *fairplay*, en général. Il n'y a pas d'insultes ou quoi que ce soit, et puis même si c'est une insulte, on va dire que c'est dans la culture de la compétition, quoi, et que c'est normal, on laisse passer, ce n'est pas très méchant, quoi.

Ok. Mais c'est écrit dans le règlement que...

C'est écrit dans le règlement que s'il y a insulte, ou quoi que ce soit, ça peut être éliminatoire, etc.

D'accord. Mais tu as déjà assisté à des cas de joueurs qui se faisaient éliminer dû à leur comportement ?

Non, pas dû à leur comportement. Généralement, c'est surtout quand, par exemple, on appuie sur start. Ben maintenant, avec la Xbox ou la PS4, on vient sur le menu PSN, euh là l'adversaire peut dire qu'il prend le round. Et j'ai déjà vu justement en compétition des gens comme ça qui prennent le round et j'ai vu aussi, là dernièrement justement, à Rotterdam, sur Mortal Kombat, RZA avait appuyé sur le bouton PSN ou start, je crois, et il a donné le point à son adversaire Ryu Kazuya. Mais Ryu Kazuya est très, très, *fairplay*, et même s'il avait gagné 3-2 il a fait : "Non, non, le premier match il ne compte pas, on recommence !" Bon, il l'a quand même gagné, mais rien que ça, en voyant ça... ça... ça... enfin, c'est beau à voir quoi, le *fairplay* d'un joueur comme ça, c'est vraiment très, très, bien à voir.

Et donc, est-ce que les règles elles évoluent souvent ?

Très rarement. Parce que généralement, en fait, la France se cale sur les règlements des Américains. Étant donné que les Américains ont une plus grande scène, sont plus voyants, ont un très bon niveau, généralement on se cale sur eux, quoi, pour que quand il y a des étrangers qui viennent chez nous ils aient les mêmes conditions que chez eux, en fait.

Mais là, tu me parlais quand même du passage de FT2 à FT3...

Ben voilà, parce que pour MKX en fait, FT2 c'est très, très, court. Euh du coup, il y a des arnaques qui passent, alors que FT3 tu as le temps d'être conditionné, tu as le temps de voir le jeu, tu as le temps de montrer ton vrai niveau, donc tu as le temps de faire des *come-back*, de montrer que tu peux dominer ou que tu peux rattraper.

Et ça, tu trouves que c'est plutôt positif ou plutôt négatif ?

C'est plutôt positif parce que ça montre vraiment le niveau des joueurs, en fait. Que ce soit mental ou que ce soit l'esquive. Surtout mental, je pense. Dans les *come-back*, tenir, ne pas craquer ou quoi que ce soit.

*Euh...Toi, pourquoi est-ce que tu décides de participer à telle compétition plutôt qu'à une autre ?
Qu'est-ce qui te motive à aller dans une compétition plutôt qu'une autre ?*

Les joueurs. Je pense que rien que pour leur niveau ou même pour la personne, je trouve ça très enrichissant personnellement de rencontrer des gens qui ont un bon niveau, qui sont très gentils, qui sont sympas avec toi, plutôt que des gens que tu ne connais pas et qui n'ont pas vraiment le niveau. Parce que venir à un tournoi où il n'y a pas de niveau, ce n'est pas très intéressant d'un point de vue expérience. Et quand tu affrontes vraiment des très, très, bons joueurs, même quand tu perds, ce n'est pas grave. Tu apprends au fur et à mesure de tes matchs, tu progresses au fur et à mesure, en fait.

*Il a eu des tournois auxquels tu as participé, auxquels tu ne voudrais plus participer, justement ?
Ou au contraire des tournois auxquels tu as participé et pour toi ça te paraît impossible de ne plus y aller si tu en as la possibilité ?*

Il y a eu un tournoi justement, c'était sur Injustice, à l'époque où Injustice commençait à mourir et où la communauté ne jouait plus beaucoup. Il y a eu un tournoi où on est allés en fait avec des gens de Paris. On était partis à Lille pour la Salty Arena, je crois que ça s'appelle, et en fait on s'est retrouvés à onze là-bas, dix Parisiens avec un Lillois qui ne jouait plus. Euh ça n'était pas terrible. On a fait quand même le voyage, il y avait deux voitures, et franchement c'était pas une très, très, bonne expérience, quoi.

Et au contraire des bonnes expériences de compèt'?

Rotterdam. Rotterdam, c'était un tournoi où, de base, ils sont dix-huit joueurs, et là on était à cinquante, quoi, quarante-huit. On était quarante-huit joueurs venus de tous pays, et très, très, bonne expérience, quoi. Que ce soit même pour le niveau ou pour les gens qu'il y avait, c'était vraiment très bien, quoi. Il y avait aussi la Suède. Euh avec qui je suis parti ? Avec Whitebl4ck, avec Zéro, Ganondeurf, Funky. On a pu visiter la Suède aussi. On a eu le temps de visiter, on est allés dans un centre commercial aussi, etc. et c'était vraiment très bien. Le fait de voyager, ça te permet de voir d'autres pays, de rencontrer d'autres de gens, c'est très, très bien.

Ok. Comment tu prépares toi une compétition ?

Dans l'entraînement. En mode entraînement, généralement. Ou sinon, je fais quelques matchs contre des gens *online*, j'essaie d'apprendre des *match up* sur le tas. Généralement, je vais soit en *practice* pour éviter de *dropper* mes combos donc, histoire d'avoir un automatisme euh pour faire mes combos, en fait.

Ok. C'est important ces combos dans Mortal Kombat ?

Oui, parce que c'est quand même des combos qui font assez mal. Euh mon personnage fait du 40 % pour une barre et si je le rate, ça fait du 20 %. Et généralement, avec le mental que j'ai, si je *droppe*, ça m'énerve et je peux perdre le tournoi comme ça, quoi.

Et comment ça se passe quand tu t'entraînes pour ces combos ? Tu répètes ?

Je répète, je répète sans cesse, je répète, je répète jusqu'à ce que ça devienne vraiment 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, en fait. Sur le mode entraînement, on peut voir les coups qu'on fait et je regarde, en fait, où est-ce que ça rate et pourquoi ça rate. Donc du coup, j'essaie de régler ça, en fait.

Ok. Tu m'as parlé d'exécution, comment définirais-tu l'exécution toi ? C'est quoi l'exécution dans Mortal Kombat ou dans un jeu de combat ?

Réussir toutes ces manip', en fait. Ben justement l'exécution c'est réussir ces manip' pendant un combo, en fait.

Et ces manip', elles sont différentes d'un jeu à l'autre ?

Ouais. Enfin, non. Généralement, c'est basé sur des quarts de cercle, des demi-cercles. Euh il y a les *timings*, et d'appuyer sur un bouton ou un autre ça peut changer de *timing*. Et puis... et puis voilà.

Et sur Mortal Kombat aussi c'est des quarts de cercle ?

Il y a des quarts de cercle... Enfin, en fait, sur Mortal Kombat, c'est Bas Droite Bas Gauche, mais moi je joue au stick, donc pour moi c'est des quarts de cercle, en fait.

D'accord. Euh est-ce que dans une compétition il y a des moments qui sont plus importants que d'autres pour toi ?

Pardon ? Je n'ai pas compris...

Est-ce que, pendant la compétition, est-ce qu'il y a des moments pendant la journée qui sont plus importants que d'autres ?

(Silence)

Ou pour toi toute la compétition c'est un tout global et toute la compétition est importante? Disons, est-ce que si tu passes les poules, par exemple, tu vas beaucoup plus te concentrer, si au début ça va être plus la phase poule, plus un échauffement et ensuite tu vas plus entrer dans le vif du sujet ou pour toi tu attaques la compétition avec la même mentalité de bout en bout ?

Ah non, moi j'attaque la compétition vraiment du début jusqu'à la fin, quoi. Du début jusqu'à la fin, même si là où j'ai du mal c'est après les *poules*. Parce qu'il y a une pause, une pause d'une heure, ce qui fait que tu te refroidis, tu es plus concentré, tu es plus dedans, en fait. Donc du coup, généralement, pour ma part j'ai du mal à me reprendre, en fait, après la pause.

On va parler un peu du matériel, vu que toi tu m'as parlé que tu joues au stick. Euh quelle différence il y a entre le stick et la manette pour toi ?

Pas grand-chose, en fait. Je pense que c'est surtout mental. Le fait de... 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.

Toi, comment tu l'as choisi ton stick ?

Silence.

On te l'a offert ?

Non, je l'ai acheté. J'avais acheté un stick à l'époque pour Soul Calibur V. À l'époque, je jouais sur la manette, et sur le V j'avais décidé de jouer au stick parce que... parce que j'en avais envie, en fait. Et donc, je me suis acheté un stick par la suite.

Et tu l'as customisé, ton stick ?

Alors, j'ai eu plusieurs sticks vu que, à la base, c'était sur la Xbox 360. Après je suis allé sur Injustice, mais les tournois c'était sur PS3 : j'ai dû m'acheter un stick PS3. Et là, on est sur PS4 : je me suis acheté un stick PS4.

Il n'y a pas d'adaptateur entre les différents sticks ?

Les adaptateurs sont interdits, en fait, parce qu'il y a des soucis de connexion parfois. Que ce soit le Cronus Max qui passe de Xbox à PS4, il faut toujours débrancher à chaque match et il se peut que la console ne reconnaisse même pas l'adaptateur, en fait, et que du coup ça pose problème et souci sur l'organisation.

Donc ça, c'est réglementé ? Pas le droit aux adaptateurs ?

Ben en France, ce n'est pas vraiment réglementé. Je sais qu'en Allemagne c'est très réglementé, et surtout à l'EVO. L'EVO, c'est écrit clairement que les adaptateurs sont interdits par souci d'organisation. Ça fait perdre du temps, quoi. On en a eu beaucoup... Je sais qu'au Stunfest, on en a eu beaucoup de ce genre de cas. Même à Rotterdam on a eu des joueurs Xbox alors qu'on jouait sur PS4, et ça a décalé en fait l'organisation.

Euh ça n'a pas été trop difficile d'apprendre à maîtriser le stick alors que tu jouais à la manette avant ?

Pour moi, non. 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. Notamment quart de cercle avant, quand je suis en premier

player parce que je ne sais pas encore comment prendre le stick réellement. J'ai une habitude où je suis confortable, mais sur le quart 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 à l'aise avec encore.

Ok. Est-ce qu'avec ce stick tu joues à d'autres jeux ou c'est ton stick pour Mortal Kombat ?

Euh je joue à Street Fighter, ouais, pour Street Fighter 5 qui va bientôt sortir, j'ai testé la Béta avec. Donc ouais, je joue dessus. Je joue même à Soul Calibur, à Guilty Gear en plus casu, quoi. Mais non, je l'utilise pour tous les jeux de combat, en fait.

Mais si ce n'était pas des jeux de combat, est-ce que tu l'utiliserais ? Je ne sais pas, un jeu de plateforme, est-ce que ça vaudrait le coup de l'utiliser ?

Alors, j'ai testé. J'ai testé, mais le problème c'est que là, dans la plupart des jeux maintenant, c'est que le bouton R3 sur PS4, le stick analogique droit est très utilisé et que, du coup, en fait, sur stick il faut appuyer sur un bouton pour changer le stick pour qu'il devienne de l'analogique, en fait. Donc du coup, ce n'est pas possible.

D'accord. Donc c'est vraiment spécifique.

C'est vraiment spécifique, ouais.

Ok, euh en continuant sur le matériel, est-ce que tu penses que la qualité de l'écran influe sur le jeu ?

C'est très important. Parce que, en fait, il y a des télés où ça *lag* du coup, en fait. 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. Tu n'as plus le même *timing*, tu n'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.

Ok. Est-ce que pour toi le son du jeu est important quand tu joues à MK ?

Non... Non, pas spécialement. Pas spécialement.

Quand tu joues, tu mets un casque ? Tu mets des oreillettes ?

Non. Du tout. Non, non. J'ai déjà essayé, parce que justement j'ai un souci de concentration, parce que justement quand il y a des gens qui parlent ça me déconcentre. Mais j'ai essayé de mettre de la musique et ça me déconcentre encore plus, en fait. Je suis trop dans la musique et du coup je n'y arrive pas, en fait, je ne suis plus du tout dans le jeu.

Donc le son, pas spécialement important. Tu pourrais... En fait, quand tu joues, tu l'écoutes ou tu ne l'écoutes même pas en compétition, par exemple ?

En fait, en compétition ça ne me dérange pas de l'écouter parce que moi j'essaie d'être dedans. Mais ça ne me dérange pas non plus dans le sens où en fait on est tellement nombreux sur les postes, vu le bruit qu'il y a autour, on n'entend même pas le jeu, en fait. Ce qui fait que s'il y a un autre poste qui met son son à fond, tu entends ce que eux font, mais pas le tien en fait, et du coup tu te cales trop sur eux. Donc pour moi, je ne vois pas trop l'intérêt, en fait.

Ok. Donc tu essaies de faire le vide ?

Voilà, j'essaie de faire le vide et je préfère regarder qu'écouter, en fait.

Euh je te propose de parler un peu de la manière dont toi tu apprends à jouer, euh et la façon dont tu te perfectionnes dans le jeu. Euh donc tu me disais, tu passes une quinzaine d'heures par semaine à peu près à t'entraîner, qu'est-ce qui selon toi te permet de progresser ?

Regarder beaucoup de vidéos. Regarder beaucoup de vidéos parce que c'est là où tu peux apprendre des phases, des *match up* euh, même des combos. Parce que je ne suis pas très combos à la base, enfin pour découvrir des combos ce n'est pas trop mon point fort, donc du coup je préfère regarder des vidéos et apprendre sur le tas, en fait.

Ok. Comment est-ce que tu fais pour maîtriser un nouveau personnage ?

J'apprends d'abord les combos et ensuite c'est là que je regarde les vidéos et je regarde comment les autres joueurs jouent le perso, en fait, et pourquoi ils font tel coup après tel coup, en fait.

Et toi, quand tu essaies de te l'approprier ce personnage, qu'est-ce que tu vas faire en premier ? Tu vas d'abord passer par un mode training et chercher à maîtriser l'exécution ou l'exécution va venir toute seule par la suite ?

C'est d'abord le mode *training*, faire vraiment mes combos, apprendre vraiment mes combos, euh et ensuite je joue avec un adversaire pour pouvoir confirmer mes combos. C'est-à-dire euh quand je sais que le coup il va toucher, voir si ça touche et permettre de faire mon coup derrière, en fait. C'est un truc justement où j'ai du mal parce que, en fait, parfois je me dis : "Ça, ça ne passe pas", et en fait ça passe. Et du coup, dans ma tête, je me dis : "Ah merde, il faut que je fasse le combo, quoi".

Est-ce qu'il y a des perso qui sont plus difficile à maîtriser que d'autres ?

Oui, quand même. Oui il y a des perso beaucoup plus difficiles, que ce soit sur le *cancel*, les *run cancel*.

Genre lesquels ?

Liu Kang, Kung Lao. Kung Lao, il y a un truc difficile à maîtriser parce que c'est quand même du *just frame*, il a un combo *just frame* en fait et il faut vraiment t'adapter dessus, enfin vraiment travailler dessus. Et puis, en plus, derrière, s'il y a les télés qui *laggent*, il faut te réadapter derrière, etc.

Tu peux m'expliquer ce que c'est just frame ?

Le *just frame* c'est euh... c'est euh un coup après un coup, en fait. Où il faut appuyer tout de suite à la *frame* près, c'est-à-dire à l'image près, en fait.

Ok. Là, le jeu il est en 60 frames par seconde ?

Voilà, c'est ça, 60 *frames* par seconde. Donc un *just frame*, généralement, c'est – c'est UNE *frame* ! Du coup, la première *frame*, faut appuyer sur le bouton au bon moment, quoi.

Et est-ce qu'au contraire il y a des personnages beaucoup plus faciles à appréhender ?

Oui, je trouve quand même d'un point de vue basique, rien que pour apprendre les combos il y en a qui sont beaucoup plus faciles.

Donc ce qui va te permettre de différencier un personnage facile d'un personnage difficile à maîtriser, c'est la faculté qu'il va y avoir à faire les combos avec ?

L'exécution, ouais. Je vois par exemple sur Soul Calibur V, il y a un personnage qui s'appelle Alpha Patroklos où tous ses combos en fait ne sont que des *just frame*. Et c'est un perso très, très, dur à maîtriser, enfin pour ma part. Pour ma part, je trouve ça très dur d'être constant à faire que des *just frames* en tournoi avec le stress, etc. Pour moi, ce n'est pas un perso que j'utiliserais, dans le sens où avec le stress tu ne peux pas être tout le temps performant dessus, quoi. Forcément tu rateras, quoi.

Ouais. Euh tout à l'heure tu me disais que, selon toi, la plus grande qualité pour un joueur de Mortal Kombat c'est d'être imprévisible. Et toi tu me disais que toi justement tu arrivais bien à décoder tes adversaires. Comment est-ce que tu fais pour bien décoder ces adversaires ? Qu'est-ce que tu vas regarder à l'écran ? Qu'est-ce qui pour toi fait sens pour te dire : "Ah ben là, je comprends ce qu'il veut faire" ?

Généralement, je connais à peu près les *match up* et qu'après certains coups il y aura des coups qui vont passer ou des coups qui ne vont pas passer. Il y a des coups où... comment dire... forcément il va faire ce coup, parce que c'est ce qui permet d'ouvrir la garde et il y aura forcément des coups qui vont sortir, c'est vraiment obligé que ça sorte, quoi. Euh d'un point de vue offensif, en fonction de la connaissance du *match up* aussi de l'adversaire par rapport à ton perso, par exemple avec Tremor généralement ils vont... la variation que je joue en cristalline, ils vont forcément dire qu'il faut se baisser parce qu'il y aura un coup en bas qui *launch*, qui te fait sauter, en fait. Et moi j'ai un autre coup qui est en *overhead* en fait, donc du coup c'est à ce moment-là que tu dois parer.

Ok. Et quand tu es en train de jouer, qu'est-ce que tu regardes principalement à l'écran ?

Euh le perso adversaire. Le perso adversaire pour voir justement ce qu'il fait, les animations. Après on peut regarder de tout, nos barres de super en fait, nos barre d'ex, pour voir s'il a une barre, si à la relevée il va *wake up*, s'il va pouvoir *break* ou s'il va pouvoir faire quelque chose, quoi : un x-ray ou quoi ce soit.

Un wake up, c'est quoi ?

C'est une attaque à la relevée, en fait. C'est une attaque à la relevée où il a une *armor*, c'est-à-dire qu'il est invincible pendant un coup, et que généralement les *wake up* sont *unsafe*. Donc au lieu de bourrer à la relevée, mettre la garde, attendre de parer le coup et punir, en fait.

Et ça, ça se fait avec la barre de ex, les wake up ?

Ouais, c'est pour ça que généralement quand il n'a pas de barre d'ex, tu peux te permettre de bourrer à la relevée, mettre la pression : tu sais qu'il ne pourra rien faire, en fait.

Est-ce qu'il y a des joueurs contre qui tu trouves qu'il est plus difficile de jouer ? Non pas des perso, mais des joueurs ?

Les joueurs plus forts que moi, ouais. (Rires) Il y a des gens qui ont vraiment des très, très, bons réflexes, une bonne vision du jeu et euh comparés à moi il y a des trucs, je ne sais même pas comment ils font ça, quoi.

Ok. Comme s'ils avaient plus de connaissance ou...

Plus de connaissances, plus de réflexes que moi.

Ok. Donc là, vraiment, c'est lié à la capacité à maîtriser l'exé ?

Voilà, c'est ça. Quand, par exemple, tu vas sauter, il voit tout de suite que tu vas sauter et il va te punir, en fait. Il y a des trucs comme ça, on va dire sur les premières animations de ton perso, il sait ce que tu vas faire, et du coup il va contre-attaquer.

Qu'est-ce qui lui permet d'avoir ces meilleurs réflexes à ce joueur qui est meilleur que toi ? C'est parce qu'il a été plus sur le jeu, parce qu'il s'est plus entraîné ? Parce qu'il regarde plus de choses à l'écran ou qu'il regarde des choses plus pertinentes à l'écran ?

Je pense qu'après, les réflexes, c'est surtout euh (silence). Avec l'âge, je pense déjà que t'as plus de réflexes, ensuite la concentration. Ouais, pour moi, c'est vraiment l'âge et la concentration, en fait. Parce que même si tu connais l'animation, si tu le vois après, tu peux pas réagir. Ton cerveau, il met du temps, ce n'est pas possible.

(Rires). *Euh je voudrais maintenant aborder les sensations que tu éprouves pendant que tu joues. Déjà, la première question, elle va peut-être te faire sourire, mais est-ce que ça t'est déjà arrivé de ressentir des douleurs à force de jouer ?*

(Rires) Des douleurs ? Le cœur qui bat très vite, un peu du mal à respirer de temps en temps.

En compétition ou pas forcément en compétition et même chez toi ?

Non, en compétition. Uniquement en compétition. Chez moi, je suis très... très posé, donc je n'ai pas ce souci. C'est vraiment en compétition où quand je stresse beaucoup j'ai le cœur qui bat vite, j'ai du mal à respirer et je ne sais pas trop quoi faire parfois.

Ok. Mais jamais de douleur, je ne sais pas au dos, aux doigts, aux poignets, aux yeux ?

Une migraine. J'ai déjà eu une migraine, j'ai eu mal à la tête un jour en compétition où justement je suis resté très défensif. J'arrivais à garder toutes les ouvertures ou quoi que ce soit et, à la fin du match, j'étais vraiment épuisé mentalement et du coup ça m'a vraiment fait mal à la tête.

D'accord. Donc tu n'as jamais eu de blessures liées à ta pratique, quoi ?

Non.

Qu'est-ce que tu ressens quand tu joues ? Est-ce que tu as l'impression d'être plutôt concentré, d'être tendu, détendu euh ?

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.

Et cette tension, tu la ressens à quel niveau dans ton corps ? C'est une tension mentale ou plutôt physique ? Par exemple, moi quand je vous observe, ce que je vois c'est que vous êtes toujours orientés vers l'écran, vous êtes très souvent le tronc penché vers l'écran et dès que vous avez un moment de répit, que ce soit entre les rounds ou alors même des fois quand il y a l'adversaire qui fait un x-ray ou que vous êtes en train de vous prendre un combo, très souvent je remarque que les joueurs ont tendance à venir se relâcher un petit peu en arrière et ensuite ils se remettent dedans. C'est pour ça, ma question c'est : "est-ce que même toi pendant que tu joues tu sens cette tension dans ton corps ?" ou...

Ouais. 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.

Et ça vous fait du bien ça, de vous relâcher ?

Ouais. Ouais, parce que justement toute la tension qu'on a se libère, et après on repart.

Ok. Euh est-ce qu'il t'arrive parfois de te sentir moins bon ? Et si des fois ça t'arrive, à ton avis à quoi c'est dû ?

Faire des contre-performances ?

Par exemple.

Ça m'est d'jà arrivé, ouais. Ça m'arrive souvent, en fait, même. Mais c'est vraiment pour moi à cause du mental, en fait. Vraiment à cause du mental, que ce soit parce que je n'ai pas assez dormi ou que la fatigue, ou que... parce que tu craques pendant le match, des trucs comme ça, quoi.

Et euh est-ce que tu as l'impression que le fait de jouer aux jeux vidéo de manière compétitive t'a permis de développer certaines compétences que tu peux réutiliser dans la vie de tous les jours ?

Oui. Moi je pense que oui. Rien que le fait de pouvoir analyser une situation et de tout de suite trouver une solution, que ce soit au travail ou dans ta vie personnelle, ça te permet de réfléchir plus vite, d'agir tout de suite, en fait.

Ok, intéressant. Je vais te parler maintenant de ton rapport avec les autres pratiquants. Première chose, est-ce qu'il y a beaucoup de monde qui joue à Mortal Kombat en France, à l'étranger, est-ce que tu trouves qu'il y a beaucoup de monde ?

Non, moi je ne trouve pas. Pour la France, on n'est vraiment pas beaucoup : à tout casser, au max, max, max, on est une trentaine de joueurs. En Europe, on est déjà un peu plus, mais quand même, dur de réunir tous les joueurs. Euh, par contre, au Danemark, ils sont vraiment beaucoup, ouais.

Toi tu préfères jouer contre d'autres joueurs ou seul contre l'ordinateur, contre le programme ?

D'autres joueurs.

Pourquoi ?

Parce 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 t'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 et surtout qu'ils agissent pas toujours de la même façon, en fait.

Ça t'offre un plus grand spectre de possibles ?

Voilà, c'est ça. C'est ça.

Et est-ce que tu préfères jouer contre d'autres joueurs en ligne ou IRL ?

IRL.

Pourquoi ?

Parce que le *online* n'est vraiment pas bon déjà, et que je préfère voir la personne en fait quand je joue juste pour ensuite discuter, rencontrer des gens, en fait.

Et est-ce que tu préfères jouer face à face ou côte à côte ?

Face à face.

Ça veut dire sur deux écrans...

Sur deux écrans, ouais. Parce que côte à côte, étant joueur de stick, je fais beaucoup de bruit. Il suffit juste de... qu'il entende juste que je vais taper et il sait que ben je vais taper, par exemple, à sa relevée en *wake up*. Et il peut savoir que si je ne fais pas de bruit, ben c'est que je ne vais pas taper, donc par exemple, lui, ça lui permet d'avoir l'avantage, en fait. Donc rien que pour ça, ça donne un avantage à l'adversaire ou à moi, en fait. Alors que si on ne se voyait pas, si je ne le vois pas ou même au niveau du bruit, en fait, on ne peut vraiment pas savoir ce qu'il fait.

D'accord. Donc le fait d'être côte à côte, toi tu as l'impression que ça te dessert parce que l'autre ça peut lui permettre d'anticiper certaines choses ?

Ben oui, ben c'est ça. Parce que justement quand je jouais avec mon cousin, chez lui ou quoi que ce soit, parfois il y a des moments je sais qu'il écoute mon stick et du coup pour rigoler je fais semblant de faire un truc et du coup il va réagir et je sais que justement il écoute mon stick, en fait.

J'ai entendu parler de ça. À ce qu'il paraît, Daigo faisait ça sur Street Fighter aussi, faire exprès de faire du bruit...

En fait, justement, il y a eu à l'EVO, c'était l'EVO 2004, je crois... Daigo a fait un pari sur un *strike* sur la Chun-Li de Justin Wong et c'est un truc très, très, dur à faire en *just frame* et euh justement Justin Wong a fait exprès d'appuyer sur tous ses boutons du stick pour déconcentrer Daigo pour son *timing*, en fait.

Tu parles de la scène mythique du best moment de l'EVO...

Voilà, c'est ça. Et par la suite, Justin Wong a dit que c'était pour déconcentrer Daigo.

Euh rappelle-moi depuis quand tu t'es intéressé à la communauté Finish Him. Ça a commencé avec Injustice, c'est ça ?

Ouais, avec Injustice.

Ok. C'était à peu près à quelle époque, ça ?

C'était juste un peu avant la sortie d'Injustice... 2012, je crois...

C'est de toi-même que tu es allé vers la communauté ou c'est quelqu'un qui t'a dit "Tiens, tu ne connais pas?"

Ben moi, en fait, je ne connaissais pas la communauté. J'étais parti à Paris Manga justement pour tester Injustice et il y avait justement sur la scène de Kayane, elle présentait Injustice, et il y avait les membres de Finish Him comme Jackal, Rhezous, Mickadi, Lordrak, Diego... Et c'est là où, justement, j'ai appris qu'il y avait une communauté NRS, en fait. Du coup, j'ai fait mes recherches, et je suis tombé sur le forum Finish Him.

Et pourquoi est-ce que tu es allé vers eux, alors ?

Parce qu'ils étaient censés représenter la communauté, justement, du jeu auquel j'avais envie de jouer, en fait.

Oui, donc ça pouvait t'offrir la possibilité de rencontrer...

De rencontrer des gens qui jouaient à ce jeu...

De participer à des tournois ?

De participer à des tournois, etc.

Toi, est-ce qu'à un moment, au sein de la communauté, tu as eu un statut particulier euh soit, je ne sais pas, euh un top player de la communauté ou je ne sais pas... En tout cas, est-ce que tu as senti que tu étais quelqu'un de particulier au sein de la communauté ou juste un membre lambda, un membre comme les autres de la communauté ?

On m'a considéré comme *top player* sur Injustice, oui. Sur Mortal Kombat certains me considèrent encore comme un *top player* français. Je ne me sens pas particulièrement *top player*, enfin je trouve que je n'ai pas un niveau pour être *top player*, en fait. Je trouve que je peux faire largement mieux, même si j'ai le meilleur niveau en France, je trouve que ce n'est pas suffisant, en fait.

Je comprends. Est-ce que vous êtes nombreux dans la communauté Finish Him ?

On n'est pas vraiment beaucoup, non. On n'est pas beaucoup.

Et est-ce que tu as l'impression qu'il y a beaucoup de nouveaux joueurs qui viennent au jeu et qui, sans forcément s'affilier entre guillemets à Finish Him, mais qui viennent en tout cas prendre des contacts avec la communauté ?

Il y en a eu au début, à la sortie du jeu, mais beaucoup ont lâché par la suite, c'était beaucoup plus des casu, en fait, on va dire des fans de Mortal Kombat, de l'univers, mais ce n'était pas des joueurs en compétition et il y en a beaucoup qui ont lâché par la suite.

Et par exemple RZA, parce qu'il est arrivé il n'y a pas longtemps, RZA, à la scène Mortal Kombat...

RZA, ouais c'est un joueur PC donc déjà de base il n'y a pas de communauté sur PC. Il est venu à un tournoi chez Warner Bros. Moi je ne le connaissais pas à ce moment-là, je l'ai vraiment connu à un tournoi de Meltdown où je l'ai affronté, en fait, je lui ai donné quelques conseils et par la suite il a gardé contact avec moi, il a acheté une PS4, etc., etc.

Et est-ce que, on va dire les anciens membres, ils occupent un rôle particulier auprès de ces nouveaux joueurs ?

Je ne trouve pas du tout. Les anciens, c'est-à-dire ?

Sans forcément donner de nom, mais ceux qui sont là depuis le plus longtemps, on va dire. Toi, par exemple, on peut considérer que tu fais partie des anciens ? Peut-être je me trompe, toi tu te considères comme un... ?

Non.

Non ? Ok. Mais est-ce que tu n'as l'impression que si tu es un nouveau joueur, la communauté elle est accessible, elle est facile à rencontrer ? Et est-ce qu'il y a des échanges particuliers entre les plus anciens membres et les jeunes joueurs qui arrivent, ou pas forcément ?

On va dire que oui, en majorité, les anciens viennent quand même aider les nouveaux joueurs. On n'est pas si renfermés, quoi. Dès qu'il y a une question, s'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.

Ok. Euh je vais aborder un dernier thème avec toi : ce que je disais tout à l'heure, la violence et l'agressivité. Euh de manière générale, est-ce que tu trouves que Mortal Kombat c'est un jeu qui est violent ?

Non, je ne trouve pas. 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.

Pourtant, j'ai l'impression que le studio de l'éditeur, en tout cas, il a énormément communiqué sur les fatality qui sont très visuelles...

Certes, c'est très gore pour un jeune public, mais moi en tant que compétiteur on fait très rarement ce genre de manip' de *fatality*, même s'il y a des *brutality* ou quoi que ce soit, pour moi ça reste un jeu et je ne vois pas... Qu'il soit coupé en deux ou quoi que ce soit, ça ne me choque pas, en fait.

À quoi ça sert justement les fatality et les brutality ? Parce que moi qui ne connaissais pas le jeu au début, je pensais que c'était utile dans le jeu, un peu comme un coup spécial, et je me suis rendu compte que la fatality tu ne la sortais que quand tu avais gagné...

C'est juste pour le fun. Après, d'un point de vue compétitif, on peut dire que c'est juste pour envoyer un message à l'adversaire, une provocation pour dire : "Je t'ai défoncé", quoi.

C'est quoi la différence entre brutality et fatality ?

Alors, *fatality* c'est vraiment après que tu aies battu le personnage, il y a un petit temps de pause où le personnage adversaire se relève et est un peu *stone* quoi, alors que *brutality* c'est au moment, c'est le coup en fait qui tue l'adversaire. Sur un coup spécial précis, c'est là que ça se réactive tout seul, quoi.

D'accord. Et les x-ray ?

Les x-ray, ce sont les super qu'il y a, par exemple, sur Street Fighter. Ce sont des coups quand, par exemple, il y a trois... tu as les trois barres en bas à gauche ou en bas à droite, ça te permet de faire un x-ray en appuyant sur deux gâchettes.

Ok. Et quel est l'intérêt, alors ? C'est de faire plus de dégâts ou c'est là encore une façon de provoquer l'adversaire ?

Alors, nous on dit que c'est pour provoquer, parce que techniquement utiliser trois barres pour 36 % ce n'est pas rentable, ça peut être uniquement rentable pour finir l'adversaire. Mais je pense que, quand même, en tournoi ça peut déstabiliser de balancer un x-ray comme ça, quoi. C'est surtout vraiment pour garantir la victoire.

Selon toi, est-ce qu'il y a des modalités ou des façons de jouer qu'on va considérer comme plus agressives que d'autres ?

C'est-à-dire ?

Euh est-ce que ça t'es déjà arrivé de te dire : "Ouah, ce joueur il est super agressif !" ?

(long silence) Mouais... quand il tape *non stop* en fait, quand il est tout le temps collé à toi, qu'il tape *non stop*... Ouais, je pense que c'est ça quand il ne fait que taper, que c'est très agressif, qu'il te cogne *non stop*, sans cesse euh...

D'accord. Et ça, c'est forcément au corps à corps ou ça peut être à distance aussi ?

Silence.

Ma question un peu sous-jacente, c'est est-ce qu'un zoneur ça peut être considéré comme agressif ? Ou c'est forcément un rusheur qui va être considéré comme agressif ?

Pour moi, c'est forcément un *rusheur*.

Ok. Donc c'est quelqu'un qui va tout le temps venir essayer de se coller à toi, le perso qui va tout le temps essayer de venir au corps à corps ?

C'est ça.

Ok. Il y a des joueurs comme ça ? Ouais, des joueurs que tu considères, là dans ceux que je pourrais connaître que tu trouves...

Mickadi, RZA, pour moi ce sont des joueurs très agressifs qui te collent, qui te tapent sans cesse, Foxy... Après, Foxy, il arrive à être agressif et tenir la distance, mais généralement il est très agressif.

Ok. Donc ce sont des façons de jouer où tu n'as pas de temps de répit un peu ?

Ouais, c'est ça. Ils ne te laissent pas respirer, ils ne te laissent pas taper, en fait.

Euh là je te parlais des joueurs, mais est-ce qu'il y a des personnages qu'on pourrait considérer comme plus agressifs ? On parlait des rusheurs, mais est-ce qu'il y a d'autres types de personnages que tu trouves agressifs ou... Est-ce qu'un chopeur, c'est agressif ?

Un *chopeur*, c'est agressif parce que ça reste toujours au corps à corps le plus souvent possible... Euh agressif, oui, toujours corps à corps il ne te laisse pas respirer non plus, quoi. Après, sur MKX, les *chopeurs* doivent jouer à distance aussi, donc ça dépend du perso.

Ok. Est-ce qu'il existe du taunt ou du troll euh, lorsque vous jouez, de la part de certains joueurs ?

Le *t-bag*. C'est-à-dire, en fait, on fait bas-bas-bas-bas-bas, le perso se baisse tout le temps très vite, en fait. C'est une petite provocation.

Ça t'est déjà arrivé d'être confronté à quelqu'un qui faisait ça face à toi ?

Oui. Juste pour rigoler, mes coéquipiers euh...

Jamais en compèt' ?

Jamais en compèt'.

Et toi, ça t'est déjà arrivé de le faire ?

Non. Non. Pour moi, j'essaie toujours d'être sérieux, je ne sous-estime pas les adversaires. Parce que même si tu ne le connais pas, il peut très bien te défoncer, donc...

Mais si, imaginons un jour, en compèt, il y a quelqu'un qui fait ce t-bag face à toi...

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.

Ok. Est-ce qu'il y a des rivalités entre certains joueurs ? Comme dans le foot on peut avoir le classico tu vois, est-ce qu'il peut y avoir le classico de Mortal Kombat ?

(Silence)

Je ne sais pas, Sonic Fox-Foxy Grandpa euh Micka-Shyndo euh tu vois, je ne sais pas, est-ce qu'il y a des sortes de rivalités comme ça... ou pas spécialement ?

Pas spécialement, je trouve... parce que... je trouve que les meilleurs joueurs sont quand même classés de sorte qu'il n'y ait pas vraiment de rivalités. Si, il y a peut-être RZA et Bjay, je dirais, qui jouent beaucoup serrés : un moment, c'est Bjay qui va gagner, un moment c'est RZA qui va gagner, mais sinon il n'y a pas vraiment de rivalités, on a tous vraiment un niveau euh au-dessus de l'autre, généralement, quoi.

Ouais, ok. Euh moi j'ai fait à peu près le tour de mes questions, est-ce que tu penses qu'il y a des choses qu'on n'aurait pas abordées dont il serait important de parler ?

Euh la communauté, je pense.

Ouais ?

La communauté en elle-même, je pense qu'il faut qu'elle soit vraiment soudée, en fait.

Et tu ne la trouves pas soudée, là ?

Je ne la trouve pas soudée. Il y a toujours eu un clan sur Finish Him depuis que je suis arrivé, par exemple. Il y a toujours eu une petite rivalité de la part, par exemple, de Jackal envers moi ou de Jackal envers un nouveau qui montre qu'il y a du niveau, qui fait bouger la communauté, etc., quoi. Je trouve que ce n'est pas soudé : dès qu'un nouveau donne des suggestions pour améliorer quelque chose... Le boss, comme il se dirait, le boss va essayer de stopper le truc et il va dire : "Ouais, on travaille déjà sur ça, ça, etc."

Le boss, c'est Jackal ?

Le boss c'est Jackal, même si pour moi il n'y a pas de boss, mais bon...

Et là, en ce moment Jackal il commence à être un peu moins présent ?

Il commence à être un peu moins présent, il a déménagé à Grenoble... Quand il y a un tournoi, il ne peut pas se déplacer... Niveau organisation, ce n'est pas lui qui fait ça quoi, mais il se prend quand même pour le boss parce qu'il a créé le forum. Mais je trouve que ça divise beaucoup la communauté.

Qu'est-ce qui divise la communauté, sa façon d'être ?

Sa façon d'être. De vouloir tout remettre sur lui quoi, un peu qu'on doit le remercier qu'il y ait la communauté grâce à lui, que tout ce qui se fait même s'il n'est plus là, c'est grâce à lui.

Et ça, est-ce que vous lui en avez déjà parlé ?

Oui, je pense que oui. Pas moi personnellement, mais je pense qu'il le sait et qu'il s'en fout un peu, quoi.

Et toi par rapport à ça, quelle stratégie, j'ai envie de dire, tu mets en place, comment est-ce que tu te comportes quand tu vois que lui agit comme ça ?

Ben quand je suis arrivé sur Injustice, je me plaignais qu'il n'y avait pas de tournoi, ça faisait trois mois que le jeu était sorti, normalement les trois premiers mois sont censés être là où il y a le plus de tournois pour promouvoir le jeu. Et on a attendu, attendu, et finalement il n'y avait rien. Du coup, avec mon cousin, on a essayé d'organiser un tournoi. Je lui en ai parlé, je lui ai dit : "Ben écoutes, si tu veux, on peut mettre ça sur le nom de Finish Him, il n'y a pas de souci, comme tu veux, tu vois. Tu n'as rien à dépenser, rien du tout." Du coup, après il m'a parlé d'argent : "Oui, on partage ça comment ?" J'ai fait : "Mais quel argent ?" — "Du cash, etc." J'ai dit : "Mais il n'y a pas de cash ! C'est juste qu'on organise un truc. C'est Bjay qui débourse de sa thune, son propre argent, pour organiser un tournoi, louer une salle, se démerder pour trouver le matos, etc. et n'y a pas de cash, quoi." Du coup, d'après ce que j'ai compris, il a demandé aux gens de Finish Him de boycotter le tournoi, et moi par la suite je me suis fait bannir du forum parce que je l'avais insulté...

Ah ouais ? Tu t'es fais bannir du forum ? ! Mais tu y es encore là, sur le forum ?

Oui mais, je me suis fait bannir du forum à un moment parce que justement je le confrontais aux problèmes qu'il y avait, de pourquoi ça ne bougeait pas, et qu'apparemment je l'ai insulté alors que je n'insulte pas, je *trolle*, mais je n'insulte pas. Et il m'a banni pour ça. Et à la ROF 2 quand il m'a revu, il m'a réintégré parce que je ne sais pas... Je pense qu'il a vu que quand même j'étais un membre important par le niveau ou par... par... comment dire ?

Ton investissement ?

Voilà, par l'investissement que j'ai pour la communauté. Donc, du coup, il m'a réintégré. Et même parfois quand on se chamaille, lui quand il me *trolle*, je le prends normal, et quand moi je

le *trolle*, il le prend très mal, quoi. Donc, du coup, je pense qu'il a du mal à faire la part des choses du... enfin, il prend toujours l'excuse de "Je suis le boss. Arrête ça, ne me prends pas pour une merde, je suis le boss, quoi." Juste parce que je l'ai traité de *random* par exemple, il l'a très mal pris.

Ça veut dire quoi tu l'as traité de random ?

Random, c'est un joueur qu'on ne connaît pas, qui n'a pas le niveau.

Genre moi...

Par exemple. Quelqu'un que tu rencontres *online* et qui n'a pas un très bon niveau, quoi. Et il m'a averti, avertissement sous peine d'être bann' ou je ne sais pas quoi.

Et au début tu as commencé en disant qu'il y avait des clans, donc là tu me parles de Jackal, mais est-ce qu'il y a un clan autour de Jackal ?

Ben, Jackal et ses sbires, son staff, quoi. Bon après, son staff a très rétréci parce que justement il y avait des gens qui n'étaient plus d'accord avec lui et que du coup ils sont partis. Mais sinon, c'est toujours les mêmes qui se défendent. Justement quand moi je l'ai traité de *random*, il y a des gens qui sont venus pour le défendre, il y a son frère qui est venu le défendre...

Le frère de Jackal ? Il est dans la communauté ?

Ouais, Tendou.

Ah, c'est Tendou son frère ? Ok.

Et donc, il l'a défendu euh... Alors que voilà, il n'y avait rien de méchant, enfin, rien de méchant spécialement, quoi.

Toi, ça partait d'une volonté d'essayer de faire avancer, de structurer un peu plus euh le...

Ben, c'était surtout parce que, en fait, il avait créé un *topic* vraiment inutile, je trouve. Et du coup, je le lui ai dit, j'ai fait : "Ouais, c'est quoi ce *topic* de *random*, créé par un *random*, quoi !" Ben du coup, ben il l'a très mal pris. Parce que justement moi, je me plains que le forum il soit trop...

ben, *random*, en fait. Ce n'est vraiment pas axé sur la compétition et il a vraiment une autre vision des choses : il veut se rendre crédible sur la compétition, mais en même temps il veut être aussi *casual*, c'est deux trucs qui ne marchent pas, en fait. De ce que j'ai déjà vécu sur Soul Calibur, c'est vraiment deux choses différentes. Tu peux très bien être fan de MK, mais avoir que des *topics* de fan et qu'il n'y ait aucun truc de *gameplay* qui se cache. Même pour parler de *match up*, qu'on cache ça, je trouve ça vraiment débile, quoi.

Ok. Je vais rebondir. Donc la communauté Finish Him, c'est la communauté NRS, donc qui va s'occuper de tous les joueurs qui jouent aux jeux édités par NRS. Et toi maintenant tu es affilié à une équipe, qui est Yuzu, pourquoi tu t'es affilié à cette équipe-là ?

Parce que justement ils ont la vision que moi j'avais à l'époque d'Injustice, rien que pour le délire, faire des tournois de nous-mêmes, 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, quoi.

Alors je vais peut-être me faire l'avocat du diable, mais est-ce que tu n'as pas l'impression que ça a tendance à disperser la communauté plutôt qu'à la recentraliser ?

(Silence). Oui et non. Parce que, généralement, même ceux qui ne sont pas yuzu mais qui sont très compétitifs étaient avec nous. Dans le sens où 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. On a beau essayer de relancer, relancer, relancer, ça va durer deux, trois jours et après ça retombe sur des *topics random*, quoi. Du coup, euh...

Toi, tu n'y trouves pas ton compte ?

Moi je n'y trouve pas mon compte. Finish Him, pour moi, c'est MSN, en fait. Le *chat*, il sert pour ça, en fait. Après, tout ce qui est contenu, ben il n'y a rien. D'ailleurs il y avait eu un très, très, bon joueur de *versus fighting* qui s'appelle Alioune qui s'est inscrit sur le forum, mais qui n'est pas resté parce qu'il a dit : "Ça ne partage pas". Alors avoir un joueur comme lui très important, qui est très fort pour trouver des trucs, et qui part, c'est qu'il y a un souci. Même d'un point de vue extérieur de la communauté elle-même, voir ce genre de... Enfin, quand tu arrives sur le forum, voir ces *topics* qui ne servent à rien, tu te dis : "C'est quoi cette communauté ? Je me casse !" Alors que s'il n'y avait que du partage, là tu t'intéresserais un peu plus.

Donc pour toi, le forum Finish Him, d'après ce que j'en comprends, c'est trop casu...

C'est une bande de potes, en fait, qui jouent *casual*, quoi.

Mais ils n'étaient pas potes, à la base ?

Non, ils n'étaient pas potes, à la base. Ils se sont connus sur Finish Him. Ouais, c'était un blog à la base, il a créé son forum, il a créé un deuxième forum, et ce sont les mêmes depuis un moment, quoi.

Ok. Et vous, yuzu, vous avez un forum ?

On a un forum, ouais. Mais généralement il n'y a que les gens compétitifs de Finish Him qui sont venus chez nous, et on a un projet avec d'autres joueurs de créer un autre forum qui n'est pas yuzu, mais plus large...

Mais plus large orienté e-sport ou plus large euh ?

Plus large orienté e-sport communautaire de plusieurs jeux. Donc MKX, Injustice, SF5... Il y a un nouveau jeu qui va sortir, qui s'appelle Pokken Tournament avec les Pokémon, il n'y a pas de communauté dessus, on va essayer de la créer. Donc on a tous la même vision d'agrandir les communautés de *versus fighting* et de les rassembler, comme à l'époque de Console-League.

Comme à l'époque de ?

Console-League.

Ok. Tu peux me raconter ce que c'était Console-League ?

Console-League c'était un forum, en fait, où justement il y avait toutes les parties euh il y avait une catégorie pour chaque jeu de combat et toutes les communautés étaient dessus, en fait. Que ce soit Soul Calibur, avant Soulcalibur.fr, ils étaient sur Console-League, il y avait Guilty Gear, il y avait Street Fighter, King of Fighter, etc., etc. Tous les jeux en compétition étaient dedans, en fait. Donc, du coup, moi ma vision du truc c'est de re-rassembler toutes les communautés parce que, en France, les joueurs sont très renfermés et ne jurent que par leur jeu, en fait. J'ai l'impression qu'il n'y a que la communauté NRS de France qui est ouverte à plusieurs jeux, en fait. Parce que moi, je viens de Soul Calibur, Mickadi vient de Tekken, par exemple, ben Whitebl4ck il vient de

Marvel à la base, etc., quoi. On ne joue pas qu'un seul jeu quoi, c'est vraiment, on essaie plusieurs jeux, voir ce qui différencie les autres.

Parce qu'aussi vous êtes des joueurs de plein de jeux de versus fighting...

Ouais, c'est ça.

Ok. Ben tu veux rajouter des trucs ?

Non, c'est bon.

Ok. Ben je te remercie alors, c'est cool.

ANNEXE 4
ENTRETIEN JOUEUR MICKADI

ENTRETIEN MICKADI

Dans un premier temps, ce que j'aimerais que tu fasses, c'est que tu me parles un tout petit peu de toi, que tu me dises qui tu es, que tu te présentes brièvement, ton âge et ainsi de suite...

Ok. Ben moi c'est Medhi, euh dans la communauté des jeux de combat c'est Mickadi, euh j'ai 21 ans et je joue aux jeux de combat ben depuis que je suis tout petit. Euh je n'en voyais pas forcément l'aspect compétitif euh mais bon j'adorais ça et euh vers 15 ans à peu près, quand il y a eu la sortie de Tekken 6 sur Play 3, c'est là qu'il y eu les *online*, les trucs, c'est là que j'ai commencé à m'intéresser à la compétition. Je me suis baladé sur beaucoup de forums, sur beaucoup de tournois aussi et c'est là que j'ai pris goût, en fait, à la compétition des jeux de combat. Et euh ben depuis, j'ai joué à plusieurs jeux. J'ai joué à Tekken, Mortal Kombat, j'ai joué un peu à Street Fighter, j'ai gagné pas mal de tournois à plusieurs jeux et euh... Et voilà.

Ok. Tu me disais que ça fait longtemps que tu joues aux jeux de combat. Est-ce que ça fait déjà longtemps que tu joues aux jeux vidéo ? Est-ce que tu te souviens si chez toi tu as toujours eu des consoles ? Est-ce que tu jouais avec des amis, est-ce que tu jouais avec de la famille ?

Ben ouais, je joue depuis que je suis tout petit parce que j'avais mon frère qui avait la Playstation 1, à l'époque. Donc c'est lui qui m'a fait découvrir tout ça, hein. Ben après, j'ai fini par apprécier plus que lui au final, c'est plus moi qui jouais que lui.

Ok. Et tu n'as pas joué tout de suite aux jeux de combat ? Tu as découvert le jeu de combat après ou tout de suite ? Ton frère, il t'a mis aux jeux de combat ou du moins il avait des jeux de combat et tu as tout de suite découvert ça par toi-même ?

Euh non, je jouais à tout, quoi. Et dans ce tout, il y avait les jeux de combat aussi.

Ok. Et le premier jeu de combat tu me disais c'est Tekken 6, c'est ça, auquel t'as joué vraiment ?

C'est le premier jeu, pour moi, auquel j'ai joué compétitivement. C'est-à-dire qu'avant, je jouais à tous les autres jeux, à des anciens Tekken, à des Street Fighter, mais en *casual*, quoi.

Ok. Et Mortal Kombat tu l'as découvert quand, alors ?

Mortal Kombat, je l'ai découvert quand j'étais tout petit avec euh... Ben moi mon premier Mortal Kombat, c'était le Mortal Kombat trilogie, c'est sur Playstation 1. Ben, ce qui m'impressionnait au début c'était le gore, les *fatality* et les trucs. C'était vraiment impressionnant. Et c'est ça qui donnait envie d'y jouer, en fait, c'était l'agressivité. Et euh ben après, quand j'ai commencé à jouer en mode compétition, ça c'est secondaire, c'est très secondaire.

Ok. Euh tu me disais que tu as gagné un certain nombre de tournois et ainsi de suite. Déjà, est-ce que tu te souviens de ton premier tournoi ? Et puis ensuite, si tu as un petit palmarès, est-ce que tu peux me dire tout ce que tu as gagné ou, en tout cas, les compétitions les plus marquantes pour toi dans ton palmarès ?

D'accord. Mon premier tournoi c'était il y a très longtemps, je n'avais que 8 ans, j'étais tout petit. C'était sur Tekken 4 et je l'avais gagné. Ce n'était pas un gros tournoi, c'était un petit tournoi de quartier dans un magasin de jeux vidéo. Je l'avais gagné parce que, ben même si je ne jouais pas encore compétitivement, j'avais déjà des bases, on va dire instinctives, en fait, de jeu de combat. Et du coup, ouais, ça s'est bien passé. Ben tout le monde était impressionné, en fait, parce qu'ils avaient tous entre 18 et 20 ans, et en fait ça les étonnait de voir un petit qui savait un peu jouer, quoi. Et euh ben ça, c'était le premier tournoi. Et après, quand j'ai recommencé à jouer sérieusement, c'est-à-dire sur Tekken 6, euh j'ai commencé par un tournoi à la Fnac, les Trophées Fnac, que j'ai gagné d'ailleurs, donc ça c'était le premier tournoi que j'ai gagné sur Tekken 6. Euh ensuite, après, sur Tekken 6, j'ai gagné pas mal de tournois *online*... Bon ça, ça ne compte pas vraiment parce que le *online* c'est toujours à part, avec la latence, le délai, tout ça. En fin de vie de jeu de Tekken 6, j'avais participé à... comment ça s'appelle déjà ?... l'IESF : en fait, c'est le championnat national de Tekken 6. Euh j'avais fini en quart de finale, quoi.

C'était national ou international ?

National. J'ai fini en quart de finale, donc ça veut dire dans les huit premiers de France, quoi, sur Tekken 6. Euh sur Mortal Kombat 9, il n'y a pas eu de gros tournoi. Euh sur Injustice, j'ai gagné la Republic of Fighter 3. Ben ça, c'était le premier *major* que j'ai gagné. Donc pour moi, c'était un peu une consécration, déjà. Euh... sur... Après, j'ai gagné pas mal de tournois aussi sur Injustice, des petits tournois au Meltdown, j'ai gagné un tournoi à Lille. Et euh... Ouais, voilà. Après, il y en a beaucoup, donc je ne vais pas... En gros, c'est ça. Après j'ai joué à quoi ? J'ai joué à MKX, ouais. À MKX, j'ai gagné la Mortal Kombat Academy, c'était un tournoi de lancement sur qualification, sur invitation. Bon, c'était le début. Après, ben j'ai eu mon accident, donc je n'ai pas fait trop de

tournois. Quand je suis revenu, j'ai participé à la Paris Games Week euh avec 650 euros à gagner, et j'ai gagné en finale contre Whitebl4ck. Euh... ouais après, plus sur MKX, j'ai gagné d'autres tournois aussi, des tournois au Meltdown, j'en ai gagné deux. Donc sur MKX, j'ai gagné... ouais quatre tournois, ouais, c'est ça.

Euh tu m'as dit que la Republic of Fighter c'était un tournoi majeur, qu'est-ce qui fait selon toi que c'est un tournoi majeur ? Est-ce que c'est toi qui estimes que c'est un tournoi majeur ou bien c'est... Enfin, pourquoi on l'appelle un tournoi majeur ?

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. Je me souviens, on avait un Canadien, on avait un Russe. Donc le niveau de jeu il 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.

Ok. Donc c'est à la fois parce que ça a une aura de diffusion internationale, donc ça amène plus de niveau, et à la fois parce que le prize pool est plus important, c'est ça ? Et puis, parce que c'est juste un événement dans l'année et que ce n'est pas seulement un événement récurrent pendant l'année ?

C'est ça.

D'accord. En ce moment, toi quand tu joues – que ce soit à Mortal Kombat ou à d'autres jeux de combat – tu pratiques où ? Tu pratiques chez toi ? Et si tu pratiques, à quel moment ça se fait généralement ?

Surtout chez moi. Quand j'ai du temps euh j'aime bien aller aussi aux *off* pour jouer avec les autres. Parce que des fois le *online* ça ne donne pas toujours les mêmes conditions que le *offline*, donc quand il y a une session j'essaie d'y aller: un tournoi ou un truc comme ça. Mais sinon, le plus gros du temps que je passe sur le jeu, c'est chez moi, ouais.

Et chez toi, c'est plutôt dans ton salon ou c'est dans ta chambre ?

Ouais, c'est dans ma chambre, ouais.

Et tu joues plutôt en journée, le soir ou ça dépend, comment ça se passe ?

Ouais, ça dépend des journées. Quand j'ai du temps libre, ben je joue et euh j'essaie d'être productif dans mon temps de jeu. C'est-à-dire que je vais tout le temps tester des choses, que ce soit en *practice* ou en temps de match. Mais en fait, j'évite de faire trop de *free style*, c'est-à-dire de jouer pour jouer, parce que comme je joue dans un but de compétition, chaque fois j'essaie de monter mon niveau, d'ajuster certains détails, pour toujours aller de l'avant, quoi.

D'accord, tu as toujours une optique de progression, quoi ?

C'est ça.

En ce moment, tu estimes à combien d'heures ta pratique par semaine, sur Mortal Kombat ?

Euh... Bon Mortal Kombat je n'y joue plus trop en ce moment comme il y a SF 5, donc on va considérer les dernières semaines plutôt. Euh on va dire qu'en moyenne, par jour, j'y joue entre une heure et demie et deux heures. Donc après, par semaine, tu fais le calcul...

Et c'est en journée ou plutôt le soir ?

Plus en fin de journée, ouais surtout en fin de journée.

Pourquoi ? Parce qu'il y a plus de gens présents en online ou parce que toi tu n'as pas le temps, tout simplement ?

Ouais, parce que la journée je n'ai pas toujours le temps, je n'ai pas forcément le temps et que, en fin de journée, les gens, ils arrivent de l'école, ils arrivent du travail et ils se connectent sur la Play, et tout le monde joue. Donc après, si tu te connectes trop tôt tu n'auras personne avec qui jouer ou très peu de monde et c'est pas forcément ça, quoi.

Selon toi, c'est quoi les qualités d'un bon joueur de MKX ?

Euh un bon joueur de MKX... Déjà, je pense que dans MKX faut avoir un style de jeu assez agressif et euh donc du coup, faut avoir un certain instinct de jeu, tu vois, comme RZA : lui, il joue très agressif. C'est très agressif, mais à la fois c'est très réfléchi aussi, ce qu'il fait. C'est-à-dire que le mec il ne va pas jouer au hasard, quoi. Faut être carré. En fait, ça ne s'applique pas qu'à MKX, faut être carré dans tous les jeux de combat. En fait, faut être capable de donner une raison à chaque mouvement que tu fais, en fait. Chaque mouvement, chaque coup. Donc faut être carré,

faut être discipliné aussi... Bon ça va un peu de paire, carré et discipliné c'est un peu la même chose (rires). Euh quoi d'autre encore... (Silence)

Toi, par exemple, qui a pas mal remporté de compétitions, est-ce que tu as un jeu spécifique ?

Ben moi, en fait, j'essaie d'être très patient. Et justement, MKX, c'est un jeu agressif. Donc des fois, ça me fait un peu défaut, mais de manière générale je suis très patient. Donc je vais d'abord étudier le jeu du mec en face, je vais d'abord essayer de voir quelles sont ses réactions et m'adapter à ses réactions, en fait. Si tu veux, par mes déplacements, par mes coups, je vais étudier ses réactions et c'est avec cette information-là que je vais adapter mes réactions.

Ok. Est-ce que tu as des points faibles ?

Des points faibles ? Ouais, parce que justement, des fois, je suis trop patient. En fait, c'est une force, mais c'est aussi un défaut. C'est-à-dire que, des fois, je veux trop attendre, alors que non faut aller de l'avant, faut prendre le dessus.

Faut prendre l'initiative ?

(Il acquiesce).

Est-ce qu'il y a des personnages avec lesquels tu préfères jouer ?

Dans Mortal Kombat, ouais. Ben, à la base, j'aimais bien Jax parce que c'est un personnage que j'aime bien depuis toujours par son design, par son style. Et sinon, ce n'est pas le personnage que je joue en ce moment, parce qu'en ce moment je joue Liu Kang et Kung Lao parce que c'est deux gros *top tier*, des personnages qui sont très forts compétitivement, et c'est aussi des personnages qui se jouent comme je te disais ben *footsies*, en fait, qui maîtrisent beaucoup le jeu de *spacing*, de *Mid-range*, etc.

Ok. Donc c'est principalement pour ça qu'ils sont considérés comme top tier ? Ou... Comment est-ce que – d'ailleurs, ça c'est une question –, comment est-ce que les personnages ils sont évalués top tier, medium tier ou low tier... ?

Alors, en fait, pour évaluer ce truc-là, faut prendre le personnage et faut étudier ben tous ses *match up*. Ben à la fin, il en résulte qu'un personnage a tant de *match up* favorables et tant de

match up défavorables. Et ben, plus un personnage est *top tier*, plus il aura de *match up* favorables, et à l'inverse, plus il est *low tier* ben plus il aura de *match up* défavorables. En fait, ben c'est avec cette différence-là que tu sais si un personnage est *top tier* ou *low tier*. Sur tous les *match up*.

Donc là, les deux personnages que tu joues, Kung Lao et Liu Kang, c'est des personnages qui ont des match up très favorables contre tous les autres personnages du jeu ?

En fait, il suffit pas d'avoir un *match up* très favorable, il suffit juste d'avoir un *match up* contre ben la plupart des perso pour en faire un *top tier*. Donc du coup, ouais, c'est des perso qui peuvent se battre contre à peu près tout le *cast*, à quelques exceptions près.

Ok. Euh je te propose qu'on parle un peu maintenant des compétitions, spécifiquement de Mortal Kombat. Est-ce qu'il y en a beaucoup déjà des compétitions de Mortal Kombat ?

Au début, il n'y en avait pas tellement, euh en France du moins, ben maintenant à cette période-là il y en a quand même pas mal. On va dire depuis la Paris Games Week, 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.

Qui est organisé par qui, ce tournoi MKX ?

Par Gameline au Meltdown. En fait, Gameline, c'est l'association qui gère tout le *versus fighting* au Meltdown.

Ok. Donc il y a régulièrement les événements Meltdown, il y a la Paris Games Week. C'est quoi les gros tournois de Mortal Kombat, ceux qu'il ne faut surtout pas louper dans une année ?

Ben déjà, il y a eu en premier la Dreamhack, il y a eu le Stunfest, ensuite il y a eu la Japan Expo, ensuite il y a eu la Paris Games Week, là il y a eu la Republic of Fighters, mais ce n'était pas le *major* de la Republic of Fighters, c'était un tournoi un peu en dessous parce qu'ils ont fait la ROF Winter, ils vont faire la ROF Summer et après ils auront le gros major. Mais c'était quand même un gros tournois parce qu'on a eu des étrangers, des Hollandais, et puis il y avait beaucoup de niveau. Donc ça, c'était important, et puis là le prochain gros tournois je crois que c'est le Stunfest.

Tu vas y participer ?

Ouais. Et puis le Stunfest c'est multi-jeux, donc je vais pouvoir jouer à Street Fighter en même temps.

Tu penses t'inscrire aux deux tournois ?

Ouais, je vais faire les deux, ouais.

Ok. Euh pendant une compétition, j'ai vu qu'il y avait des règles. Est-ce que toi tu prends connaissance de ces règles? Est-ce que tu vas sur le site d'un événement auquel tu participes et tu lis les règles, ou sur le site directement quand tu arrives à la compétition. Est-ce que tu prends connaissance des règles? Et si oui, généralement elles portent sur quoi, ces règles ?

Euh oui, je regarde quand même toujours avant les règles. Généralement, ce qui peut changer, il peut y avoir des poules. Ça peut être des poules en *round robin* ou que ce soit directement en *bracket*. Donc ça, c'est un détail important, parce que si c'est des poules en *bracket* euh ben tu as deux qualifiés, mais tu en as un qui passe dans l'arbre des *winner*s et tu en as un autre qui passe dans l'arbre des *looser*s, tu vois. Et généralement, si c'est une poule en *round robin* c'est les deux premiers qui passent et tout le monde passe en *winner*, donc ça c'est très important. Et ce n'est pas la même chose non plus parce que en *round robin* ben tu affrontes tout le monde. Et dans une *bracket*, si tu perds un match, tu te retrouves déjà en *looser*. Et la *round robin*, à la fin, c'est à la différence entre des matchs gagnés et des matchs perdus, donc c'est important de regarder ça. Ensuite, ce qui change, c'est le format : ça peut être FT2 ou FT3, et ça c'est très important, parce que tu ne joues pas forcément de la même manière en FT2 qu'en FT3. En FT3, tu as pas mal de temps pour t'adapter, tu peux essayer des choses, et après ajuster par la suite. Tandis que sur un FT2 tu auras moins le temps, faudra t'adapter beaucoup plus vite.

Ok. Est-ce que ces règles-là – j'imagine un peu ta réponse, mais – elles sont les mêmes pour toutes les compétitions ou pas ?

Elles sont sensiblement les mêmes, on va dire. Ça peut changer. Par exemple, tu peux avoir un tournoi qu'en FT2 jusqu'à la finale qui est en FT3 ou carrément tu n'as que du FT3 sur tout le tournoi, quoi.

Est-ce qu'elles évoluent ces règles-là ou elles sont assez stables ?

Ouais, en fait, elles évoluent. Parce que quand un jeu arrive à maturité, parfois on se rend compte que c'est mieux de le jouer en FT3 ou en FT2. Mais bien souvent on se rend compte que le jeu faut le jouer en FT3, parce que le FT3 ça laisse plus de matchs et, en fait, plus tu as de matchs et plus le gagnant il ressort naturellement. Ça laisse moins de place au hasard, si tu veux. Parce qu'il y a toujours une part de hasard si tu veux dans le jeu de combat.

Ok. Donc le fait de rajouter des matchs, c'est dans le but de laisser le moins de place possible à ce hasard, à cet aléatoire qu'il y a, dû au fait que chacun choisit des personnages qui ne sont pas forcément au même niveau de tier, comme tu disais, ou de choses comme ça ?

C'est ça.

Ok. Toi tu trouves que ces changements de règles ils sont plutôt positifs ou plutôt négatifs ? Ces évolutions, on va dire...

Disons, quand ça va dans ce sens-là, ouais, je trouve ça positif, ouais.

Mais il y a des fois où ça peut être négatif ? Tu as des souvenirs de règles qui ont été changées d'un point de vue négatif ?

Euh non. Pas spécialement, non.

Ok. Euh toi comment est-ce que tu fais pour choisir une compétition à laquelle tu vas participer : pourquoi plutôt celle-là qu'une autre ?

La distance, déjà. S'il y a une compétition près de chez moi, enfin dans Paris, je suis sûr que je vais y aller, mais s'il y a une compétition dans le Sud de Paris euh je vais déjà réfléchir parce que c'est un budget. Donc déjà, il y a cette histoire de budget. Et tu as aussi l'importance du tournoi – est-ce que c'est un petit tournoi, est-ce que c'est un gros tournoi – je veux bien me déplacer dans le Sud de Paris si c'est pour faire un gros tournoi, mais si c'est pour faire juste entre guillemets un local, non je ne vais pas forcément me déplacer.

Ok. Et quand tu décides d'aller à une compétition, est-ce que tu as une préparation spécifique ?

Ça dépend. En fait, si vraiment la compétition me tient à cœur, je vais beaucoup m'entraîner, je vais essayer même d'étudier mes adversaires...

Comment tu fais pour les étudier, tes adversaires ?

Ben parfois, je regarde certains de leurs matchs ou je joue même un peu avec eux avant, et j'essaie de repérer des habitudes, des tics que je peux exploiter. Des fois, ça peut être juste voir le personnage qu'il joue et adapter mon choix, en fait. Mais si la compétition elle ne me tient pas plus à cœur que ça, je vais juste y aller comme ça avec mes fondamentaux et mon jeu, quoi. Disons que plus la compétition sera importante, plus je vais me préparer, quoi, en fait.

Et donc sur une très grosse compétition, par exemple, disons la Paris Games Week, la dernière compétition que tu as gagnée, tu l'avais préparée spécifiquement, celle-là ?

Oui je l'avais préparée spécifiquement euh parce que j'avais joué un personnage, j'avais joué Predator, et c'était un personnage qui n'avait pas un *match up* très, très, connu en France, donc j'ai joué sur ça et c'est aussi un personnage très fort donc j'avais carrément un plan de jeu avec. J'avais carrément un plan de jeu et je suis venu et c'est passé.

C'était quoi ton plan de jeu ?

Mon plan de jeu, c'était ben de zoner à mort. J'ai zoné à mort et euh ça a marché. Après, Predator, il est fort aussi au corps à corps, et quand je me suis retrouvé au corps à corps je n'étais pas à la ramasse non plus. Mais globalement, c'était ça : préparer un personnage fort qui n'est pas forcément très connu et imposer très vite mon jeu, quoi.

Ok. Et tu savais à l'avance sur qui tu allais tomber dans les phases... Ça s'est passé comment, d'ailleurs, la Paris Games Week, c'était des poules ou c'était tout de suite un bracket ?

Non, c'est tout de suite un *bracket*. Et ouais, je connaissais déjà les participants parce que c'était sur qualifications, en fait. On savait déjà qui allait venir.

Ok. Et comment fallait faire pour te qualifier ?

Euh alors, à la base, les qualifications c'était *online*. Et euh moi je ne les ai pas faites parce qu'il y avait des joueurs qui étaient invités, c'était Rh qui a choisi les joueurs. Il a choisi moi, Whitebl4ck et Bjay. Donc j'ai eu la chance d'être invité sans qualif.

Et tu savais exactement quel serait ton premier match ou tu l'as appris en arrivant sur place le jour du tournoi ?

C'est ça, le jour du tournoi.

Et est-ce que dans toutes ces compétitions, est-ce qu'il y a des moments qui sont plus importants que d'autres pour toi ?

Euh ouais, il y a des moments qui sont importants. Ben déjà, quand tu perds en *winner bracket*, tu te retrouves en *looser*, forcément. Ben là, faut faire gaffe parce qu'il y en a qui vont avoir tendance à relâcher leur mental, à craquer, et en fait c'est là que beaucoup de choses vont se jouer, en fait. Donc faut vraiment réussir à garder un mental solide pour pouvoir accéder en grande finale. Il y a ça euh il y a aussi je pense qu'en tournoi faut un peu réagir par pragmatisme. C'est-à-dire que si tu fais un match, que le match se passe très mal au début, faut vraiment garder son sang-froid et se dire "Bon, tant pis, c'est fait, c'est arrivé, maintenant qu'est-ce que je peux faire ?" Tu vois, je pense que le mental il joue énormément en tournoi, en fait. Des fois, tu peux tomber contre un mec qui a un niveau supérieur au tien, mais si ton mental à toi est supérieur au sien, tu peux inverser la tendance, tu vois, tu peux le battre.

Ok, Je comprends. Je vais aborder maintenant un petit peu le matériel, parce que j'ai remarqué que vous ne jouiez pas tous avec les mêmes types soit de manette soit de stick. Toi, tu préfères jouer avec quoi, une manette ou un stick ?

Moi, je préfère jouer avec une manette. Parce que j'ai pris l'habitude, en fait. Mais, en fait, tu as beaucoup de supports, tu as les manettes, tu as les sticks, tu en as même qui jouent au clavier aux jeux de combat, je ne sais pas si tu as déjà vu...

Je n'ai pas eu l'occasion de voir, mais tu n'es pas le premier à m'en parler.

Euh en fait, ben 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. C'est juste ça.

Toi, comment est-ce que tu l'as choisi, justement, ta manette ?

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 ben je n'ai pas eu envie de changer parce que j'étais à l'aise avec.

Et tu joues avec toujours la même manette ou ça peut être n'importe quelle manette? Tu joues avec une manette PS4, c'est ça ?

Ouais, 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, tu vois, 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. Donc quand je vais en tournoi, je ramène toujours ma manette personnelle.

Ok. Et euh si jamais elle s'abîme, qu'elle se casse, comment est-ce que tu fais ?

Ben là, je suis obligé d'emprunter une manette à quelqu'un d'autre, mais c'est pas génial.

C'est pas génial ?

C'est pas génial, ouais.

Ok. Euh toi, justement, tu t'es mis à la manette parce que c'est la première chose que tu as eue quand tu as joué aux jeux vidéo de combat. Et ça a été dur d'apprendre à jouer avec la manette ou pas spécialement ?

Euh non, non, en fait je n'ai pas eu l'impression d'avoir à faire un apprentissage. En fait, j'ai juste joué et c'est venu instinctivement, en fait.

Ok. Et avec cette manette avec laquelle tu joues aux jeux de combat, est-ce que tu joues à d'autres jeux avec ? Est-ce que, par exemple, tu pourrais jouer à Zelda ou Mario, je ne sais pas ?

Ouais, ouais, je joue à tout, je joue à tout avec celle-là.

Ok. Tu n'as pas une manette spécifique aux jeux de combat et une autre...

Non. J'avais essayé de jouer avec un Fight pad, mais euh...

Le Fight pad, c'est là où tu n'as pas le stick, c'est ça ? C'est des boutons, c'est comme un pad, mais juste avec des touches ou... ?

En fait, la différence ouais, c'est un pad sauf qu'en façade tu as six boutons, tu vois. Sur une manette PS4 tu en as quatre, là tu en as six et tu as la croix directionnelle qui change un peu aussi. 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.

Ok. Euh est-ce que tu penses que la qualité de l'écran elle influe sur le jeu ?

Ah oui. Ça, c'est très important. Parce que si tu joues avec une télé qui a un temps de latence élevé, ben ça va jouer directement sur tes combos, sur tes punitions sur un tas de choses, sur tes réactions aussi, donc c'est très important d'avoir un bon écran.

Ok. Et justement, comment tu fais pour t'adapter lorsque ce n'est pas un bon écran ? Parce que j'ai pu observer, par exemple, qu'à la ROF vous avez tous mis en avant à quel point la qualité des écrans était bonne, et donc je me demande – moi qui vous ai suivis sur d'autres compétitions où j'ai vu tous les problèmes qu'il pouvait y avoir sur certains événements – comment est-ce que tu fais lorsque l'écran il a trop de latence ?

Ben, en fait, il n'y a pas de solution miracle, faut faire un maximum de *freeplay* avant le tournoi pour que tu t'habitues, mais sinon il n'y a pas de procédure ou quelque chose comme ça, quoi. Faut que tu joues, et en jouant, faut que tu réussisses à t'adapter, quoi.

C'est adapter quoi ? C'est adapter les timings, principalement ?

Les *timings*, ouais, c'est ça.

Euh est-ce que le son du jeu il est important pendant que tu joues ?

Pour certains oui. Pour certains, c'est très important parce qu'en fait ils peuvent avoir euh comment dire... ils peuvent avoir des confirm' sonores. C'est-à-dire qu'au son de quelque chose, ils peuvent confirmer un combo ou quelque chose comme ça, donc ça aide pour les réactions. Moi, pas spécialement puisque j'aime bien jouer avec de la musique parce que ça m'aide à être

zen, à être détendu, donc je ne fais même plus attention au son du jeu, mais pour certains c'est très important.

Ouais, j'ai remarqué, quand même – en tout cas avec les personnes que j'ai interrogées – que la plupart jouent sans le son du jeu, quoi. Même s'ils trouvent que ça peut être important, de manière générale, c'est vrai que les joueurs préfèrent se créer eux-mêmes leur propre bulle en mettant de la musique et ne se focaliser que sur le visuel et pas du tout sur le son du jeu en lui-même, quoi.

C'est ça. En fait, ça dépend des profils. Il y en a, s'ils n'ont pas le son du jeu, ils ne peuvent pas jouer...

Je n'ai pas eu l'occasion de rencontrer de joueurs comme ça, je t'avoue. Tu en connais, toi, dans la commu FH qui... ?

Ouais, RZA, ouais. Pour lui, c'est super important le son du jeu.

Ben là, ça a changé, tu vois. Parce que là, quand je l'ai interrogé, à la ROF, pour la première fois il me disait qu'il a joué sans le son du jeu, en mettant de la musique et il a vachement apprécié. Et donc il me disait : “Ça y est, là en ce moment, je joue sans le son du jeu”, en mettant de la musique, comme toi.

Ah ben, ouais. Mais avant, c'était... ouais, il ne pouvait pas jouer sans le son.

Et toi, tu mets les deux oreillettes lorsque tu joues ou tu ne mets qu'une seule oreillette pour la musique et tu gardes l'autre oreille pour...

Non, je mets les deux, ouais.

Ouais, tu ne veux vraiment pas entendre ce qui se passe autour ?

Ouais, je veux être dans ma bulle, en fait, c'est ça.

Ok. Parlons un peu maintenant de la manière dont tu apprends à jouer et dont tu te perfectionnes à Mortal Kombat, ok ? Euh qu'est-ce qui, selon toi, te permet de progresser ?

Ce qui me permet de progresser, ben c'est toujours apprendre de mes erreurs. Parce qu'en fait, souvent je progresse plus dans la défaite que dans la victoire. Donc affronter des gens qui peuvent me battre, qui ont un bon niveau ; regarder des vidéos aussi c'est important, regarder les vidéos des *top players* américains sur Mortal Kombat parce que ce sont eux les meilleurs sur Mortal Kombat, donc analyser leur jeu ; le mode *practice* aussi, j'y passe beaucoup de temps, peut-être même que j'y passe plus de temps qu'à jouer contre des gens parce que c'est toujours des trucs, j'essaie d'étudier chaque possibilité pour chaque situation. On ne peut pas maîtriser toutes les situations, mais j'essaie d'en maîtriser au maximum. Donc de cette manière-là, j'arrive à me perfectionner, en fait. Et en essayant aussi de toujours remettre en cause mon jeu, mon personnage et ces choses-là, en fait.

Et quand tu es dans le mode practice, justement, qu'est-ce que tu fais ? Tu paramètres l'intelligence artificielle pour qu'elle fasse un coup et ce coup-là, tu essaies de le parer constamment ou inversement, de le counter, enfin je ne sais pas comment... Qu'est-ce que tu fais concrètement dans le mode practice ?

En fait, c'est ça, je paramètre l'ordinateur. Ben ça peut être pour tester une punition, ça peut être pour tester une de mes propres phases, en fait. Souvent je le teste sur moi-même et j'essaie de trouver les parades, et une fois que j'ai trouvé les parades, ben j'essaie de trouver la parade de la parade jusqu'à connaître toutes les possibilités, quoi. Il y a ça, après une fois que ça c'est fait, ben je vais en match, j'essaie directement ce que j'ai fait en entraînement sur un adversaire IRL et là, j'essaie de voir ses réactions et comment je peux m'adapter à ses réactions. Généralement, c'est toujours une remise en question, en fait, sur ton jeu pour progresser : qu'est-ce que j'ai fait là qui n'allait pas et surtout qu'est-ce que je peux faire après. En fait, c'est une boucle comme ça, quoi.

Tu vas essayer toujours d'aller un peu plus loin, d'aller sur l'étape d'après, vers ce que tu me dis : la parade de la parade et ensuite la parade de la parade de la parade, j'imagine, et ainsi de suite, quoi ?

Voilà. Tu retrouves à peu près le même schéma, de façon continue, en fait.

Quand tu me dis : "j'essaie d'abord sur moi", ça veut dire quoi ? Ça veut dire que tu enregistres un coup que tu maîtrises bien, tu le fais faire par l'intelligence artificielle et tu vois comment tu peux contrer le propre coup que toi tu sais faire, c'est ça ?

Voilà, c'est ça.

Ok. Donc, par exemple, tu joues très bien disons avec Jax, tu as un combo que tu maîtrises bien avec Jax, tu le fais faire par l'ordinateur et tu essaies de voir comment est-ce que tu peux punir ton propre combo que tu maîtrises, c'est ça ?

C'est ça.

Ok. Pour savoir à quoi t'attendre avec l'adversaire, comment lui il va te punir si jamais tu lui sors ce combo, c'est ça ?

Voilà, c'est ça. Ça te permet aussi de calculer le *risk reward*, c'est-à-dire ben à chaque action que tu fais tu peux être récompensé ou à l'inverse tu peux te faire punir très méchamment. En fait, faut faire la balance entre ces deux choses-là et quand tu regardes comment punir quelque chose, en fait c'est là que tu détermines cette balance-là, si ce que tu fais, on va dire, c'est rentable ou si ce n'est pas rentable.

D'accord. Euh quand tu te dis que tu vas essayer un nouveau personnage, comment est-ce que ça se passe ? Déjà comment tu choisis ce nouveau personnage et puis ensuite comment est-ce que tu fais pour le maîtriser, qu'est-ce que tu vas faire en premier avec ce personnage ?

Euh sur Mortal Kombat, quand je choisis un personnage, ben c'est pour son style de jeu et c'est aussi pour sa place dans la *tier list*. C'est-à-dire que si un personnage est trop bas dans la *tier list*, je vais rarement y attacher beaucoup d'importance. Mais à l'inverse, s'il est haut et qu'il a beaucoup de *match up* favorables, là je vais m'y intéresser. Et en premier, ce que je vais faire c'est apprendre les bases. Et pour apprendre les bases, je vais me documenter sur les forums sur internet. Par exemple, sur internet tu as le site *testyourmight*, la communauté des Américains qui font des guides sur tous les personnages. Donc en premier je vais regarder ça et ensuite je vais essayer de pratiquer en mode *practice*, histoire de me faire la main sur les fondamentaux.

Ok. C'est quoi ces fondamentaux alors, justement ? J'ai appris par RZA qu'on appelait ça les B&B, c'est ça, les Bread and Butter ?

C'est ça. En fait, les *B&B* 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. Ça, c'est les *B&B*. En premier, tu apprends ces *B&B*-là, tu apprends la distance à laquelle tu dois te trouver en match. Parce qu'en fait, chaque personnage a une zone de confort, il a une distance où il est plus confortable qu'à d'autres distances parce qu'il a des coups qui lui permettent d'exploiter

au mieux cette distance-là, tu vois. Donc apprendre les *B&B*, apprendre sa zone de confort, la connaître, et apprendre les punitions, savoir comment punir tel coup et avec quoi...

Ça c'est spécifique à chaque match up ou c'est de manière générale que ces punitions tu les apprends ?

En fait, tu as des punitions qui sont assez globales, mais parfois, en fonction des *match up*, tu as des punitions qui sont spécifiques. Et, en fait, si tu joues ton personnage depuis longtemps, c'est bien, parce que tu vas connaître toutes ces punitions qui sont très spécifiques, en fait. Alors que si tu joues avec ce personnage depuis pas longtemps, tu vas rester dans le global. Il y a ça, faut apprendre aussi ses *anti air* – ce sont les coups qui permettent de punir un adversaire qui saute – apprendre ses phases de *pressing*... ses phases de *pressing*, ça c'est bien...

C'est quoi, les phases de pressing ?

Ce sont des phases ben où tu presses l'adversaire au corps à corps par des coups rapides jusqu'à ce que lui fasse une erreur, en fait. Ce sont des coups qui vont soit lui faire sauter sa garde, soit l'amener à faire une erreur. Et généralement, ce sont des coups qui sont très rapides et qui donnent un bon avantage en garde ou en hit.

Ça veut dire quoi, un avantage en garde et un avantage en hit ?

Alors, en fait, dans le jeu on joue beaucoup avec la *frame data*. Euh après chaque coup, que ce soit en *block* ou en *hit*, euh tu as un bonus ou un malus de *frame*. Donc un avantage, c'est quand tu as un bonus de *frame*. Par exemple, après un *jab* tu vas te retrouver à +2, ce qui veut dire que tu auras l'initiative et donc ça va te permettre de continuer ton *pressing* sans que l'adversaire puisse riposter. En fait, s'il essaie de riposter pendant ton avantage de *frame*, il va se prendre un *counterhit*, c'est-à-dire que ton coup va le toucher avant que le sien ne te touche.

D'accord. Est-ce qu'il y a des personnages qui sont plus difficiles à maîtriser que d'autres ?

Oui. Ça, ça dépend de l'exécution du personnage...

C'est quoi l'exécution, alors ?

L'exécution... Euh... Comment dire ça... euh ben, en fait, c'est 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 en fait l'exécution, c'est la capacité à exécuter tes coups, tes combos, tes punitions.

Ok. Donc il 'a des personnages qui ont une exécution plus exigeante, c'est ça, sur Mortal Kombat ?

C'est ça. Par exemple, tu as Liu Kang, il a beaucoup de *cancel*s, des *cancel*s assez précis, donc ça demande pas mal d'entraînement, tu vois. Euh contrairement à un personnage comme euh comme mettons Sub Zero où lui il a des *timings* qui sont assez larges et donc une exécution pas si difficile que ça, quoi.

C'est quoi, un cancel ?

Un cancel, c'est le fait d'annuler un coup par quelque chose d'autre : tu peux annuler un coup par un autre coup ou tu peux annuler un coup par un déplacement. Ou même par la garde, par n'importe quoi, en fait, c'est juste le fait d'annuler un coup.

Et en quoi c'est important de savoir annuler un coup ?

C'est important de savoir annuler un coup parce qu'en fait, si tu veux, le *recovery* du coup que tu annules euh, si tu veux, il est beaucoup plus court. C'est-à-dire que, par exemple, tu vas sortir un coup, mettons tu sors un coup sans *cancel*, le coup il va mettre un certain temps à récupérer, et si tu *cancel* un coup, ben ce coup il va mettre beaucoup moins de temps à récupérer, en fait tu vois, et tu vas amener ton coup à en faire un autre, en fait.

D'accord, donc le fait d'annuler un coup te permet de pouvoir en sortir un autre plus rapidement que si tu ne l'avais pas annulé le coup précédent ?

C'est ça. Et parfois, euh tu as des combos qui se font par le biais de ces *cancel*s, tu vois. C'est-à-dire que si tu ne *cancel* pas ton coup, tu ne pourras pas faire combo, mais si tu *cancel* ton coup, là tu pourras faire combo.

Ok. Avec ton Liu Kang – là, j'ai observé certains de tes matchs –, dans tes combos des fois tu cancel des boules de feu, c'est ça ?

C'est ça, je *cancel* des boules de feu. Parce que si je fais la boule de feu, euh ben la boule de feu elle touche, en *block* ou en *hit*, et je ne peux rien faire après, quoi. Si je *cancel* la boule de feu, là je peux continuer sur autre chose.

Ok. Je comprends. Donc là on a pas mal parlé de l'exécution, mais on sent que le mindgame c'est vachement important justement. Toi, comment est-ce que tu arrives à lire la tactique de ton adversaire ? Tu me disais en plus que tu étais assez bon là-dessus, que tu passais beaucoup de temps à essayer d'analyser le jeu de ton adversaire, plus les manches allaient être longues (plutôt du FT3 que du FT2) ça te laisserait plus de temps pour analyser le jeu de ton adversaire, comment est-ce que tu fais pour le lire en tout cas, ce jeu ?

Alors moi, j'utilise ce qu'on appelle les *footsies*, comme je te disais, c'est le *mindgame* de *Mid-range* à mi distance avec des *pokes* ce genre de choses-là. En fait, ce que je vais faire, c'est d'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.

Et comment est-ce que tu fais toi pour masquer ton propre projet tactique, ton propre style de jeu ?

Euh pour ça, en fait, faut beaucoup varier son jeu, il ne faut pas répéter les mêmes actions. 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. Voilà.

Ok. Et quand tu regardes l'écran, qu'est-ce que tu regardes à l'écran ?

Les personnages.

Les personnages ? Ok.

Après, des fois, je jette un coup d'œil à la barre de vie, c'est sûr. Mais je regarde surtout le personnage adversaire, plus le personnage adversaire, 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, et voilà. Parfois les barres de *meter* aussi, barres de ex.

Pourquoi elles sont importantes ces barres de ex ?

Parce qu'en fait elles donnent accès euh à des ressources. En fait, tu as des coups ex – les coups ex, 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 ex, ce coup-là il te fait combo, par exemple. Donc tu 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 dans Mortal Kombat d'empêcher l'adversaire d'utiliser son *breaker*. Tu fais un combo, le mec a son *breaker*, tu peux le choper pour l'empêcher d'utiliser son *breaker*, donc ça c'est important. Et à la fin, quand tu as toutes tes barres de remplies, tu peux utiliser le x-ray, le x-ray c'est l'équivalent d'une super dans Street Fighter, donc c'est un coup qui euh qui est très puissant et qu'il faut surveiller.

Ok. Cette barre de ex, cette barre ex, là, tu l'as tout de suite remplie ou elle doit se remplir petit à petit ?

Euh ben dans Mortal Kombat, en fait, euh la première touche elle te remplit tout de suite une barre de *meter*. En fait, à la base, tu commences avec une barre de *meter* et si tu touches en premier l'adversaire tu en gagnes une, c'est-à-dire que tu en as deux et tu as directement accès à ton *breaker*, tu vois, sur une touche. Donc le premier *hit* il est très important dans Mortal Kombat, c'est un truc qu'il faut absolument avoir parce que c'est toi qui vas avoir l'initiative. Donc ouais, si tu as l'initiative ça peut changer toute la physionomie du match, donc c'est très important.

Ok. Donc elle se remplit petit à petit cette barre ?

Elle se remplit petit à petit, ouais. Tu commences avec une barre et après ça se remplit au fil du match.

Elle se remplit si toi tu touches ou si tu t'fais toucher ?

Elle se remplit euh quand tu utilises des coups spéciaux, elle se remplit quand tu te fais toucher et quand tu touches l'adversaire en garde.

D'accord. Ok. Euh est-ce qu'il y a des joueurs contre qui tu trouves qu'il est plus difficile de jouer ?

Euh oui, toujours, parce que tout le monde n'a pas le même niveau, tout le monde n'a pas le même personnage non plus. Donc, en fait, ça dépend du niveau de jeu adverse et du personnage

adverse : est-ce que le personnage adverse a un *match up* qui t'est favorable ou défavorable, est-ce que le mec en face il a un bon niveau ou un mauvais niveau ? C'est ça.

Ça, j'imagine qu'au niveau de l'adversaire tu ne peux rien faire, enfin à part toi te mettre au même niveau, mais si par exemple le personnage de l'adversaire est meilleur que ton propre personnage, on va dire dans le match up, qu'est-ce que tu fais ?

Ben, en fait, disons que quand tu as un *match up* défavorable, ça te ferme beaucoup d'options et, en fait, faut te restreindre à jouer avec le peu d'options que tu as. C'est-à-dire que, par exemple, – bon je prends un cas très général, hein – euh si contre le *match up* adverse tu ne dois pas sauter, ben faudra t'interdire de sauter, en fait, comme si ta touche Haut elle ne marchait plus, quoi. Faut jouer de cette manière-là, ou sinon ce que tu peux faire c'est *counterpick*, c'est-à-dire prendre un personnage qui a un bon *match up* contre l'adversaire, quoi.

Ok. Je me suis toujours posé la question, lorsque vous débutez un match face à un adversaire, et par exemple imaginons : toi tu choisis ton personnage, mais tu ne le lock pas encore, lui tu vois qu'il va partir sur un personnage qui est ton counterpick, imaginons, et qu'il ne le lock pas non plus, donc toi tu vas dire “Ben là, il est en train d'essayer de me counterpick donc je vais counterpick son counterpick”, puis lui il va dire “J'vais counter”... Comment est-ce que vous faites pour démarrer le match ? Dans l'idée, ça pourrait ne jamais démarrer, tu vois...

Ben dans ce cas-là, tu peux masquer la sélection de ton personnage, tu as le jeu qui te permet de faire ça euh ou soit sinon tu peux prendre un arbitre et faire ce qu'on appelle un *blindpick*, c'est-à-dire que tu donnes le nom de ton personnage à l'arbitre et le mec en face aussi et quand vous jouez, ben vous êtes obligés de prendre les personnages que vous avez dit à l'arbitre, quoi.

Ok. Ça t'est déjà arrivé de faire ça ?

Ça m'est déjà arrivé de cacher mon personnage, ouais.

Parce que tu sentais que l'autre il pouvait te counterpick euh...

C'est ça, dès le début. Et d'ailleurs, à la ROF, je n'ai pas caché mon personnage, mais j'ai joué contre un Hollandais et c'est ce qu'il a essayé de faire au début. Au début, tu as une phase de *button check* où tu testes tes boutons, et j'ai vu que le mec avait pris son personnage en fonction du mien. Tout au début, j'avais pris Jax et lui il avait Sub Zero, et Sub Zero c'est un *match up*

défavorable pour Jax, donc une fois que le *button check* il était fini, je suis retourné dans la sélection des personnages et là, j'ai pris Liu Kang, et lui il a changé aussi, du coup. Mais du coup, j'avais le *match up* après.

Ok. Euh je vais maintenant aborder les sensations que tu éprouves quand tu joues et je vais commencer par une première question: est-ce que ça t'est déjà arrivé de ressentir des douleurs pendant que tu jouais ?

Non.

Ou de te blesser à cause du jeu ?

Non.

Ok. Jamais de douleurs aux poignets, aux doigts, au dos, à la nuque ? Non ? Ok. Euh qu'est-ce que tu ressens quand tu joues ? Est-ce que tu t'es déjà posé la question de savoir ce que tu ressentais quand tu jouais et est-ce que là tu as une idée de ce que tu ressens quand tu joues ?

Disons que ça dépend des moments, parce que des fois tu vas éprouver de la joie, parce que tu vas être content d'avoir gagné ou d'avoir réussi une bonne phase, et au contraire des fois tu vas éprouver de la frustration euh parce que rien ne va t'aller, tu vas tout louper ou tu vas tout te prendre. Donc, en fait, ça dépend de la tournure du match. 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.

Est-ce que ça t'arrive d'être fatigué après des matchs ?

Euh oui. Parce que parfois, avec le stress et la pression, ça peut être mentalement très éprouvant, en fait. Parfois, je fais des matchs et je tremble après.

Ah ouais... Toi tu penses que c'est dû au stress, justement ?

Ouais, c'est ça. C'est le stress, la pression, le match il est tendu...

Le match il est tendu, mais est-ce que toi tu es tendu ? Est-ce que si le match il est tendu toi ça te tend aussi ?

Euh non, parce que 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.

Ok. Est-ce qu'il y a des fois où tu te sens moins bon que d'autres fois ?

Ah oui.

Et c'est dû à quoi, selon toi ?

Ben des fois, ça peut être juste par rapport au niveau des autres : toi tu peux stagner et les autres progresser. Ou juste que tu n'es pas dans un bon jour, tu n'arrives pas à imposer ton jeu comme tu le fais d'habitude euh... ouais ça dépend de ces choses-là, en fait.

Mais est-ce que ça peut être dû à de la fatigue aussi ou, je ne sais pas, à un horaire qui ne serait pas bon pour toi pour jouer ?

Ben en fait pour moi, non. Parce que j'ai déjà fait des tournois en étant très fatigué et ça n'a pas joué sur mon jeu. Parce que moi, en fait, moi 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 sur 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.

Ok. D'accord.

Ouais, c'est spécial...

Non, mais c'est vachement intéressant, au contraire. Euh est-ce que tu arrives à ressentir ce qui se passe à l'écran ou tu es totalement... comment dire... en dehors de ce qui se passe à l'écran... Tu vois ce que je veux dire ? Est-ce que tu te projettes en tant que le personnage que tu incarnes ou est-ce que tu es plutôt... On va le dire différemment : est-ce que tu sens que tu es plutôt un marionnettiste qui contrôle une marionnette, donc ça veut dire extérieur tu vois, ou est-ce que tu es plutôt comme dans Evangelion, le personnage qui entre dans la marionnette et qui fait corps avec la marionnette ? Tu vois ce que je veux dire ?

Ouais, je comprends. En fait, ben faut toujours qu'il y ait quand même une synergie entre toi et ton personnage, tu vois. Faut que tu le joues de manière instinctive. Moi j'ai toujours un regard

extérieur par rapport au jeu, je ne m'imagine pas dans le jeu, je suis juste moi qui joue mon personnage, et voilà.

Est-ce que tu penses que le fait de jouer aux jeux vidéo de combat de façon assez compétitive, même complètement compétitive, ça te permet d'acquérir des compétences que tu peux réutiliser après dans la vie de tous les jours ?

Euh oui, l'apprentissage, par exemple. Parce qu'en fait, quand tu joues à un jeu de combat tu as tout un processus où tu apprends le jeu, tu vois, où tu utilises des méthodes, même des tactiques pour apprendre. Et c'est un truc que tu peux utiliser dans d'autres domaines. Tu as ça, et tu as aussi le mental que tu acquiers, tu vois. Tu apprends à rester solide mentalement, à ne pas flancher, et ça ben ça se réutilise carrément dans la vie de tous les jours, en fait.

Ok. Toi ça te sert personnellement, tu te rends compte que tu as perfectionné certaines choses dans ta vie quotidienne grâce à ta pratique ?

Ah carrément, ouais.

Ok. C'est cool ! Euh je te propose maintenant qu'on parle un peu de ton rapport avec les autres joueurs, avec les autres pratiquants. Est-ce qu'il y a beaucoup de monde qui joue à Mortal Kombat ?

Euh en fait, on est un petit groupe de joueurs, on va dire de joueurs avertis, d'*hardcore gamers*. On est moins que des mecs de Street Fighter, mais on est un nombre de joueurs assez conséquent pour arriver à tous progresser ensemble et atteindre le niveau européen.

Ok. Toi tu préfères jouer contre d'autres joueurs ou seul contre le programme informatique, seul contre l'IA ?

Non, moi je ne joue jamais contre l'ordinateur.

Ok. Sauf quand tu pratiques, par contre. Tu me disais quand tu pratiques, là pour le coup...

Non, même quand je *practice*, je *practice* soit contre un *bot* qui est mobile, où je teste mes trucs, ou contre un *bot* qui sera paramétré par moi. Mais je ne joue jamais ou très, très, rarement contre l'ordinateur, parce qu'il n'a pas les réflexes qu'un humain a. Et puis, l'ordinateur il va réagir à la

frame près, il n'a pas forcément les combos, les *set-up* optimisés et donc du coup ça n'a rien à voir avec le *versus* contre quelqu'un.

Ok. Et est-ce que tu préfères jouer contre d'autres joueurs en ligne ou plutôt IRL ?

Non, le mieux c'est toujours de jouer IRL, en *off*.

Pourquoi ?

Parce que les tournois se font en *off*, et du coup tu es directement dans de bonnes conditions. Et en plus, tu 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 ce n'est pas *safe*... comment je punis ça ?" Donc tu récupères beaucoup mieux les informations, en fait. Et puis, c'est plus convivial aussi.

Et est-ce que tu préfères jouer face à face, c'est-à-dire chacun sur votre écran, mais... En fait, je te pose cette question parce que à la Japan Expo vous jouiez face à face, je ne sais pas si tu te souviens, et par exemple à la ROF vous jouiez côte à côte. Qu'est-ce que tu préfères, toi ?

Alors en fait, moi 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 réactions sur la manette. 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. C'est une tactique qui dépasse le jeu, en fait, tu vois ? Parce que le mec il est à côté de toi, tu l'entends bourrer sa manette, tu sais qu'il va faire un truc. Ben ça après c'est subjectif, mais je pense que normalement on ne devrait pas être capable d'utiliser ce genre de tactique-là.

Tu penses qu'il faudrait que ce soit réglementé, par exemple, le fait de... de... On m'a raconté plein de fois cette histoire, de joueurs qui font exprès de faire du bruit avec leur pad sur certains passages pour essayer de déconcentrer l'adversaire. Tu penses que ça, ça devrait être réglementé, par exemple ?

Ben en fait, non ça ne devrait pas être réglementé parce que si je suis à côté du mec ben il fait ce qu'il veut, quoi. Le problème c'est au niveau de la logistique. Pour jouer face à face c'est

compliqué, parce qu'il faut deux écrans euh faut de la place, donc c'est beaucoup plus difficile à mettre en œuvre. Mais dans le meilleur des mondes, ouais, ce serait la meilleure chose à faire.

Je comprends. Parlons un peu maintenant de la communauté des joueurs de Mortal Kombat, mais même plus largement des jeux de versus fighting, enfin des jeux NRS puis de versus fighting. Toi, ça fait combien de temps déjà que tu t'es affilié au forum Finish Him, on va dire ?

Finish Him, depuis 2011.

Pourquoi est-ce que tu es allé les voir, pourquoi est-ce que tu as pris contact sur le forum, pourquoi est-ce que tu t'es inscrit ?

Parce que j'étais intéressé par Mortal Kombat 9, et au début j'étais sur Jeuxvidéo.com, et Jeuxvidéo.com déjà de par son architecture, ce n'est pas un forum qui te permet de retrouver facilement les informations et c'est aussi un forum qui n'a pas forcément une bonne réputation, où tu ne retrouves pas forcément des joueurs qui sont très sérieux. Et 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.

Ok. Ça a été le cas ?

Ça a été le cas.

Ça l'est toujours ?

Ça l'est un peu moins.

Toi, au sein de Finish Him, est-ce que tu as un statut particulier ? Est-ce que, je ne sais pas, tu pourrais être le modérateur euh ou pas du tout ? Au sein de la communauté des joueurs de Mortal Kombat, hein...

J'ai fait partie du *staff* de Finish Him en tant que *user*, mais après, pour pas mal de raisons – bon, ça après c'est en interne –, j'ai décidé de partir parce que globalement la politique du forum ne me convenait plus. J'ai décidé de partir, mais ça ne m'empêche pas d'aller toujours un peu sur le site, sur Finish Him. Mais sinon, dans la communauté, je suis là en tant que joueur *hardcore*, quoi.

(Rire) en tant que joueur hardcore, ok. Et vous êtes nombreux sur Finish Him ?

En fait, sur Finish Him, tu as beaucoup d'inscrits, mais sur ces inscrits tu n'as pas beaucoup de joueurs compétitifs. C'est-à-dire que tu as un peu plus de mille inscrits, je crois, quelque chose comme ça, mais en fait les mecs qui viennent sur le forum ils viennent pour des trucs qui pour moi sont secondaires. Par exemple, le *background*, le mode histoire, les DLC qui arrivent, les astuces ou trucs comme ça. Et du coup, ben tu en as... Dans le lot, tu as quand même des joueurs compétitifs, ben la plupart des joueurs avec qui je joue je les ai connus sur Finish Him, donc voilà ça doit quand même apporter un bon cercle de joueurs, mais on va dire que dans ces joueurs-là on doit être entre vingt et trente.

Ok. À jouer de manière compétitive ? Et donc toi tu opposes un peu finalement les joueurs qui s'inscrivent avec comme volonté plus de connaître ce que tu appelles le background, c'est-à-dire les histoires autour des personnages, et les autres joueurs qui ont une vocation un peu plus e-sportive dans leur démarche ?

C'est ça.

Ok. Est-ce qu'il y a beaucoup de nouveaux joueurs qui entrent dans la communauté ? Qui s'inscrivent ?

Ben en fait, les nouveaux, tu les retrouves surtout à la sortie d'un jeu euh parce qu'il y a beaucoup de pub autour du jeu, il y a beaucoup d'événements et donc c'est là que les joueurs vont venir. Après quelques mois euh tu as toujours des petits joueurs qui viennent, mais généralement le gros de la communauté il est déjà présent, quoi. C'est surtout au début d'un jeu, quoi.

Mais est-ce que les anciens membres, ils occupent un rôle particulier auprès des nouveaux joueurs. Si, par exemple, moi j'ai envie de mieux jouer à Mortal Kombat et que je m'inscrits sur le forum, est-ce que les anciens membres ils vont participer à m'aider ou est-ce que c'est plutôt toute la communauté de manière générale qui va le faire ?

Alors ça, pour la communauté NRS sur Mortal Kombat, si tu es quelqu'un qui veut sérieusement jouer, tu vas trouver des gens. Ça c'est sûr. Ben au début quand RZA il est arrivé, il a pris sa PS4, moi je crois que j'étais le premier avec qui il a joué. Ben au début il n'avait pas le niveau qu'il a en ce moment donc on a beaucoup joué, on a discuté, je lui ai montré pas mal de choses, je lui ai appris pas mal de choses aussi, et du coup ouais on va dire je l'ai un peu encadré pour euh les

compétitions quand il est arrivé, quoi. 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. Tu as beaucoup plus de gens qui vont t'ignorer. Et tu vas devoir te faire un petit niveau par toi-même.

Ok. Donc là, le fait que la communauté ne soit pas très grande finalement, ça entraîne des rapports plus...

Plus privilégiés, on va dire.

Ok. Je comprends. Je vais aborder maintenant un dernier point qui concerne l'agressivité. Est-ce qu'il y a des modalités ou des façons de jouer qu'on considère comme plus agressives dans le jeu ? Qu'est-ce qu'on considère d'agressif dans le jeu ?

Euh ce qu'on considère d'agressif dans le jeu, ben en fait c'est quand tu utilises beaucoup de coups *wake-up*. Les *wake-up*, c'est les coups que tu fais à la relevée qui sont invincibles. Quand tu te relèves beaucoup en *wake-up*, ça veut dire que tu as un style de jeu risqué et agressif. En fait, quand tu as un coup risqué, généralement c'est un très bon coup, tu vois. Et en fait, si tu as une tendance à jouer risqué, tu as une tendance à jouer agressif, en fait. Donc, déjà ça. Si tu restes passif et que tu 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 ne veux jamais t'arrêter de taper, tout le temps reprendre l'avantage, là tu as un style de jeu agressif. C'est aussi une parade d'instinct, si tu as un tempérament euh qui te pousse à agir de manière proactive, on va dire que tu es un joueur agressif.

Ok. Euh donc un joueur agressif, selon toi, c'est un joueur qui va finalement être tout le temps en train d'essayer de prendre des risques, c'est ça, sur les relevées comme tu disais, sur les wake-up, des coups risqués, donc qu'on va considérer agressifs, c'est ça ?

Ça c'est agressif, ouais, ce point-là. Euh quelqu'un qui va tout le temps vouloir te presser, tout le temps vouloir aller au corps à corps alors qu'il n'en a pas forcément besoin. Euh il y a des fois, quand tu as l'avantage à la vie, tu n'es pas obligé d'aller chercher l'adversaire, tu vois. Tu peux l'attendre, jusqu'à ce qu'il fasse une erreur, qu'il vienne à toi, tu vois. Mais tu en as, malgré ce qu'on appelle un *life-lead*, ils vont quand même chercher le corps à corps, ça c'est un trait des joueurs agressifs.

Ok. Et est-ce qu'il y a des personnages qui sont plus agressifs que d'autres ?

Euh oui. 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 euh Jax il est très agressif. Mais après, globalement, c'est un jeu qui est agressif. Tu ne peux pas trop rester dans ce jeu-là à défendre, parce qu'au bout d'un moment ta garde elle va sauter parce que l'attaque est très puissante dans ce jeu-là.

D'accord. C'est marrant parce que toi tu me dis que tu es un joueur plutôt patient, mais par contre les perso que tu cites comme étant les plus agressifs ce sont les perso que toi tu joues. Donc t'es un joueur patient qui joue des perso agressifs ?

C'est ça. Parce qu'en fait, je m'adapte au jeu, même si je suis un joueur patient, ça ne veut pas dire que je sais faire que ça, tu vois. Et donc, du coup, je m'adapte au jeu et je joue tous ces personnages-là. Et là dans un Street, je vais beaucoup plus attendre l'action du type en face, quoi. Là tu vois, ça va tellement vite que c'est toi qui dois prendre l'initiative, c'est toi qui dois presser le mec.

Euh est-ce qu'il existe du taunt ou du troll à Mortal Kombat ? Est-ce que ça existe ?

Ouais, ça existe, ouais.

Sous quelle forme ?

Euh en fait c'est quand tu te baisses et que tu te relèves successivement, en fait. Tu ne fais que ça, tu te baisses, tu te relèves, tu te baisses, tu te relèves... ça c'est un sorte de *taunt*, ouais.

Ok. Ça sert à provoquer l'adversaire, c'est ça ?

Euh ouais, c'est ça, à provoquer l'adversaire.

Et ça t'est déjà arrivé d'être confronté à un joueur qui faisait ça face à toi ?

Euh *online*, ouais.

Mais offline, non ?

Offline, non.

Pourquoi à ton avis pas offline et plus online ?

Ben parce qu'*online* déjà les joueurs sont derrière leurs écrans, et qu'ils se sentent de faire des choses qu'ils ne feraient pas forcément en vrai, quoi.

Ok. Toi si ça arrivait en compétition, si un joueur faisait ça en compétition, tu le prendrais comment ?

Je serais indifférent.

(Rire) ok.

Enfin, tant que ça reste *in game*, ça ne me dérange pas, en fait.

Par contre, s'il y a de la provocation hors du game ?

S'il y a de la provocation en dehors du jeu et que c'est quelque chose de mauvais, ouais ça ne va pas me plaire.

Ok. Ça c'est réglementé, les comportements des joueurs à l'extérieur du jeu, ça veut dire lorsque vous êtes à une compétition ? Dans quelle mesure tu as le droit de provoquer ton adversaire ?

Euh non, c'est vrai qu'il n'y a pas forcément de règles par rapport à ça, en fait c'est... après c'est juste du savoir-vivre, donc je ne pense pas que ceux qui font les règlements des tournois s'attardent là-dessus, ils partent du principe que le savoir-vivre ça s'applique partout et pas qu'en tournoi, quoi.

Ok. À quoi ça sert les brutality et les fatality dans Mortal Kombat ?

Euh à faire le spectacle.

Ok. Parce que moi j'étais très étonné effectivement de découvrir que tu ne faisais ça que lorsque tu avais déjà gagné, en fait. C'est ça hein, les brutality et les fatality une fois que tu as gagné tu peux le faire...

C'est ça, mais ça n'apporte rien on va dire au *gameplay*, c'est juste pour le spectacle.

D'accord. C'est pour ça qu'il y a très peu de gens qui en font en tournoi ?

Ben, les *brutality* c'est très court, donc euh et puis en plus des fois tu les déclenches même sans faire exprès, donc ça va. Mais les *fatality*, en fait, ben c'est juste long... c'est juste long et, à force, tu les as vues cinquante fois et à force tu ne t'y attardes même plus, en fait.

Ok. Et toi est-ce que tu trouves alors que Mortal Kombat c'est violent ou pas ?

Ouais, à la base c'est violent, mais maintenant je n'y fais même plus attention, en fait. Parce qu'en fait je suis tellement focalisé sur le *gameplay*, que ben 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.

Ouais, ça ne changerait rien. On pourrait très bien comme dans Street Fighter changer le sang par de l'encre... Parce que c'est ça, hein, que fait Street Fighter, il n'y a pas de sang, ce sont des traits d'encre comme de la peinture ?

Même pas, c'est juste des impacts.

Ok. Toi ça ne changerait rien, tu continuerais de jouer à Mortal Kombat ?

C'est ça. Mais au début, c'est ce qui m'a fait connaître Mortal Kombat, quoi.

Ok. C'est plus en fait, finalement, un coup marketing cette violence visuelle qu'une utilité au jeu ?

Ben disons que, ouais, c'était la valeur ajoutée, quoi. Parce que sans ça, Mortal Kombat, je ne sais pas si ça aurait marché, quoi. Je suis même presque sûr que ça n'aurait pas marché.

Pourquoi ?

Parce que, à l'époque, il y avait Street Fighter et que Street Fighter c'était vraiment une grosse référence et que ben ça apportait plus de choses que Mortal Kombat sur le *gameplay*, quoi.

Ok. Et là, justement est-ce que tu trouves que Mortal Kombat apporte plus de choses que Street Fighter par rapport à avant ?

Par rapport à avant, oui. Maintenant, je trouve quand même que ça reste très différent.

En quoi c'est différent ?

Parce que ce n'est pas euh ce n'est pas le même tempo, SF c'est beaucoup plus posé, Mortal Kombat c'est beaucoup plus agressif, ce ne sont 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 ce sont surtout des longs enchaînements, et dans Street Fighter des séries de coups que tu relies les uns aux autres. Euh...

Est-ce que c'est un jeu à combos finalement Street Fighter ou ce n'est même pas un jeu à combos ?

Euh non, ce n'est pas vraiment un jeu à combos... En fait, pour moi il n'y a aucun jeu de combat qui ne se base que sur les combos, quoi. Les combos, c'est juste un outil pour concrétiser une ouverture de garde, en fait.

Ok. Après, il y a des jeux où tu as l'impression que tu peux avoir des infinite combos, quoi. Style King of Fighter ou Guilty Gear, tu as l'impression quand même que ça s'enchaîne pas mal, quoi, une fois que le mec il s'est fait...

Ouais, une fois qu'il s'est fait toucher, ouais. Ça, c'est souvent ce qu'on se dit d'un avis extérieur, mais il y a quand même tous les *mindgames* autour, en fait. Donc c'est pour ça, il n'y a pas vraiment de jeu à combos, en fait.

Ok. Donc tu me disais, ouais les différences entre Mortal Kombat et Street Fighter...

Ouais, je te disais : 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 tu as une base de fondamentaux qui est commune. Tu as les *footsies*, tu as les punitions, tu as le jeu défensif, le jeu offensif... et en fait, si tu es bon dans un jeu 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.

Ok. D'accord, c'est une bonne analogie, je comprends bien ce que tu veux dire. Donc, en fait, il y a une base commune à tous les jeux de combat, c'est ce que tu appelles les fondamentaux, mais chaque jeu de combat a ses propres spécificités ensuite, ses propres mécaniques de jeu.

C'est ça.

Ok. Je crois qu'on a fait à peu près le tour. Euh est-ce qu'il y a des choses qu'on n'a pas abordées dont tu aimerais parler ? À ton avis, je ne sais pas, est-ce qu'il y aurait d'autres choses que tu aimerais aborder ?

Ben on a vu pas mal de choses, là.

On a vu pas mal de choses, ouais. Je ne sais pas, il y a peut-être des choses sur lesquelles tu aimerais revenir, sur lesquelles tu n'as pas été assez précis ou tu aimerais revenir dessus parce que ça t'a semblé intéressant et tu aurais bien aimé qu'on en parle un peu plus.

Non, ça va. Enfin, si toi ça te va, moi ça va (rire).

Ben, il y a plein, plein, de choses intéressantes dans ce que tu m'as dit. Effectivement c'est super intéressant...

Donc après, si ça t'aide, hein, tant mieux.

ANNEXE 5
ENTRETIEN JOUEUR WHITEBLACK

ENTRETIEN WHITEBL4CK

Donc ce que je te propose, c'est pour commencer que tu me parles un peu de toi, que tu me dises qui tu es, que tu commences par te présenter, ton âge, tout ce que tu as envie de me dire sur toi, et puis après je rebondirai par rapport à ce que tu me dis.

Ok.

Quand tu veux, à toi...

Ben du coup, moi c'est Maël Vautor euh alias Whitbl4ck. Euh j'ai 27 ans, je suis professeur d'EPS dans la vraie vie (rires). Et ça fait à peu près... quatre ans que j'ai commencé les jeux de combat et surtout que j'ai commencé les jeux compétitifs à un assez haut niveau. Euh... ce que je peux dire d'autre aussi c'est que je suis représenté, je soutiens également une association de Guyane, la CDV, qui m'a permis de pas mal voyager et notamment de faire quatre EVO – à savoir le plus gros tournoi de jeux de combat au monde qui a lieu chaque année à Las Vegas – et qui est une petite association de Guyane qui fait pas mal de choses là-bas.

Qu'est-ce que ça veut dire CDV ?

Communauté des Duellistes Virtuels.

Ok. C'est cool. Et ça fait longtemps que tu joues aux jeux vidéo, de manière générale ?

Ça fait depuis que j'ai au moins 3 ans, 3 ou 4 ans.

Ah ouais !

Mon père est un afficionado de tout ce qui est informatique. Donc on a eu un Atari voire même avant, je sais plus comment ça s'appelait. Euh tout petits, on a déjà des photos avec mon frère et ma sœur où on est en train de jouer à des jeux à la con, Rick Dangerous ou je ne sais pas quoi. Donc ça fait un bail qu'on tourne dessus, et on a toujours un peu joué en famille dessus. La première console qu'on a eue, c'était la Mega Drive avec Street of Rage, Sonic, un jeu de foot, Columns... donc ça fait un bail.

Ok. Et tu jouais avec ton père, tes frères, enfin toute la fratrie ?

Ouais, mon frère, ma sœur, mon père. Et après, avec mon frère.

Ok. Et avec des amis de temps en temps ?

Avec des amis aussi.

À partir de la primaire, collègue, lycée ?

Euh... plus sans doute à partir du collège puisqu'on a plus d'indépendance, qu'on peut aller chez des amis, mais non ouais dès le primaire aussi. Quand on faisait les week-ends, on finissait des week-ends chez des potes, il y avait souvent une console, on jouait à des jeux... Ouais, non, non.

Ok. Et donc le jeu vidéo de combat tu me dis que ça fait quatre ans que tu t'y es mis ou tu jouais déjà à d'autres jeux vidéo de combat quand même avant, non ?

J'ai joué à des Tekken, à des Street Fighter depuis très longtemps, mais sans jamais vraiment prendre en considération le fait que c'était des jeux où il fallait beaucoup d'entraînement pour pouvoir arriver à faire quelque chose. Je savais juste faire ce que la plupart des gens arrivent à faire : à savoir appuyer sur tous les boutons en espérant que ça sorte quelque chose. Voir les *fury*, ça me faisait délirer, mais je ne donnais pas beaucoup de mon temps, plus que simplement jouer contre l'IA, c'était juste pour le délire de faire une boule de feu ou quelque chose comme ça. Et c'est seulement depuis que Marvel versus Capcom 3 est sorti que j'ai commencé à m'entraîner, à apprécier vraiment les jeux de combat et apprécier jouer on va dire... non pas apprécier jouer contre les gens, parce que ça j'ai toujours aimé, mais apprécier les jeux de combat et apprécier m'entraîner.

Qu'est-ce qui a changé avec Marvel versus Capcom ? Pourquoi tout d'un coup tu t'es dit : "Je vais essayer de m'investir plus" ?

Euh j'étais un grand fan de Marvel 2, mais j'étais un peu frustré parce que j'étais un peu plus jeune à l'époque. Et aussi, en Guyane, je n'avais pas beaucoup d'option de pouvoir jouer aux jeux de combat de manière générale. Et avec Marvel 3 qui est sorti il n'y a pas si longtemps que ça, il y a quatre ans, avec l'essor des jeux en ligne et autres c'était un jeu que j'attendais vraiment beaucoup pour son fun, son dynamisme, son esthétisme, les graphismes et tout ça. Et je n'ai pas été déçu, ce

qui fait que quand j'y ai touché j'y étais à fond, à fond, à fond, euh à tel point que sur la première version j'ai été promu au classement européen assez vite. Et c'est comme ça que je me suis dit : “Tiens, faudrait peut-être que je tente quelques classements, quelques compétitions IRL, *offline*”, et c'est comme ça que ça a démarré.

Et comment est-ce que tu as découvert MK, alors ?

Euh Mortal Kombat, c'était dans ma recherche d'expériences différentes. Vu que Marvel 3 n'a pas eu l'essor qu'a pu avoir un Street Fighter 4 en France et en Europe, déjà je me suis intéressé à améliorer ma technicité au niveau du stick en jouant à Street Fighter 4 et je me suis dit : “Bon, Mortal Kombat 10, c'est un jeu nouveau, il faudra absolument que je l'essaie”. Et j'ai acheté une PS4 pour ça, et je me suis dit : “Bon, dans ma logique de continuer les jeux de combat, il faudra que je l'essaie” et c'est comme ça que je m'y suis mis sans vraiment trop savoir à quoi m'attendre. Et au début, c'était un peu particulier parce que le *gameplay* est très différent de ce qu'on peut trouver dans les jeux de combat habituels, chez Capcom ou chez KOF, King of Fighter. Et au final, le jeu il est assez plaisant, il est assez *fun*, il est assez simple aussi, ce qui fait que je me suis rapidement amusé et c'est ce que je recherchais en premier. Et à force de m'amuser, je m'améliore, je m'améliore, et je finis premier au Stunfest (rires).

Tu me dis que le gameplay il est très différent, en quoi justement est-ce qu'il est différent ?

Dans les jeux, chez Capcom comme Street Fighter ou Marvel, chaque touche correspond à un coup, on va dire. Il y a quelques touches + 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, ce sont 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 qu'on peut trouver sur des jeux 3D comme Tekken ou Soul Calibur. Ce qui fait que les combos sont par 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'amène à faire tel ou tel combo, et il n'y a pas de dragon aussi.

Il n'y a pas de dragon ?

Il n'y a pas de dragon sur Mortal Kombat.

Ça veut dire quoi “il n'y a pas de dragon” ?

C'est une manipulation propre aux jeux Capcom, qui consiste à enchaîner la direction Avant-Bas et Diagonale pour réaliser un coup propre aux perso comme Ryu ou Ken...

C'est le quart de cercle, c'est ça ?

Euh le quart de cercle c'est pour faire la boule, le dragon c'est Avant puis quart de cercle. Et il n'y a pas ça sur Mortal Kombat, il n'y a que des directions plus simplifiées Bas ou Bas-Avant ou Bas-Arrière, Avant-Arrière, Arrière-Avant...

Ok. D'accord. Euh rapidement, est-ce que tu peux me donner ton palmarès en compétition ? Tu me disais là que tu as finis premier au Stunfest, mais de manière générale tu as l'air d'avoir fait quand même durant ces quatre dernières années beaucoup de compétitions. Tu me fais un rapide topo de ton palmarès ?

Alors, la première compétition que j'ai faite où il y avait un enjeu véritable, c'était le Bushido Impact, je ne sais plus lequel, où j'avais pu finir deuxième.

C'était sur quoi, sur Marvel versus ?

C'était sur Marvel versus Capcom 3. J'ai enchaîné ensuite avec... euh à l'époque, c'était le... WGC, je crois que c'est ça... le World game...

World Cyber Games ?

Non...

Ah oui, d'accord, le World Games Cup, un truc comme ça ?

Ouais, World Games Cup, c'est ça. Le plus gros tournoi entre guillemets de jeux de combat en Europe et un peu plus parce qu'il y avait des pays d'Asie qui venaient également, où, toujours sur Marvel, j'avais fini premier. Et j'ai enchaîné avec d'autres tournois en France. J'avais fait deuxième au Stunfest, j'avais ensuite gagné l'année suivante. J'ai aussi gagné le Stunfest sur Mortal Kombat, j'ai fait deuxième une autre fois sur Marvel euh j'ai fait deuxième et troisième toujours à la World

Games Cup les années suivantes sur Marvel... Euh j'ai quasiment fait, sur tous les tournois que j'ai fait, des podiums, en fait.

Pas mal !

Donc c'est plutôt productif. Et les derniers en date, ça doit être la Dreamhack en Suède où j'avais pu faire deuxième ; euh un tournoi en France qualificatif avec les meilleurs joueurs de Mortal Kombat où j'ai fait deuxième ; et tout récemment aussi le Paris Games Week où j'ai fait deuxième en perdant face à Mickadi ; et dernièrement le ROF, Republic of Fighter, où j'ai fini premier sur Mortal Kombat.

Ouais, donc à chaque fois tu es, tu es...

Assez bien classé.

Ouais. Carrément. Euh de manière générale, lorsque tu joues, où est-ce que tu pratiques et quand est-ce que tu pratiques ?

Ben plutôt chez moi, c'est plus simple, c'est beaucoup plus simple, sinon c'est le soir quand je rentre chez moi ou les week-ends. Après, ça dépend si ma chérie est là ou pas. Mais... je ne dirais pas dès que j'ai du temps libre, parce que vu que je travaille, il faut aussi que je puisse me ménager un minimum, le côté professionnel passe avant tout. Donc quand je me sens à l'aise sur mon travail ou sur mon emploi du temps, je prends une heure, deux heures, ça dépend, il n'y a pas de rigueur particulière euh hormis avant les compétitions où j'essaie de me mettre un peu plus en *training* – en tout cas à l'époque sur Marvel – et répéter des combos qui sont un peu plus compliqués : répéter, répéter, répéter pour limiter les erreurs possibles en compétition.

Ok. Généralement, tu me dis que tes sessions, ce n'est pas régulier en termes de temps où tu vas pratiquer. Ça peut être une fois tu pratiques pendant deux heures, une fois juste une demi-heure...

Ouais, c'est ça, ça dépend, ça dépend. Après, aussi forcément, quand il y a des compétitions, on ne va pas faire que des compèt', on va passer aussi beaucoup de temps dans les hôtels à jouer entre joueurs : c'est ça qui est aussi intéressant dans ces événements. C'est une des mini salles du temps où on va pouvoir jouer énormément dans des conditions optimales. Parce que bon, c'est

bien d'être chez soi, mais le *online* n'aide pas à la réactivité et il faudra aussi faire pas mal de *offline*, et à ces moments-là on fait beaucoup, beaucoup, de temps de jeu.

Selon toi, c'est quoi les qualités d'un bon joueur de versus fighting ou de MK plus spécifiquement – si tu penses qu'il y a une différence entre versus fighting et MK dans les qualités ?

Non. Non, je n'en vois pas tellement parce que, enfin, quand je vois moi mon parcours, j'ai toujours été intéressé par le côté compétitif des jeux. J'avais fait des compét' sur PES que j'avais pu gagner à l'époque en emportant deux fois le titre de champion de Guyane, euh j'ai fait beaucoup de jeux de tir, de Gears of War, où pareil j'avais toujours un niveau loin d'être ridicule, et je pense que quels que soient les jeux en général il y a une certaine logique d'état d'esprit que l'on pourra adapter et qui permettra de plus ou moins bien s'en sortir. Donc *versus fighting*, Mortal Kombat ou même plus global, il y aura quelques similitudes à un certain niveau. Après, pour les jeux de combat propres, il y a une dimension qui est extrêmement importante, ça va être tout ce qui est les connaissances du jeu, les connaissances du *gameplay*, du *metagame* qui va aider un joueur lambda à terrasser un autre joueur lambda, et ça va être les notions qu'on apprend au fur et à mesure comme le *neutral*, le *spacing*, les *footsies*, euh... les *whiffpunish*... Mais vraiment, je pense que le plus gros, le plus dur, le plus gros, 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. Et les joueurs qui arrivent à continuellement faire ça, ben au final sont ceux qui s'en sortent le mieux. On peut rajouter aussi à ça tout ce qui est forcément les connaissances liées à l'attaque, les options d'attaque, de *rushing* qu'on va pouvoir mettre en place. Mais je pense qu'un très bon joueur de *footsies*, de *neutral* et de *spacing* s'en sortira mieux au bout du compte. Et quand on peut parler d'un joueur comme Daigo qui fait partie sans doute des meilleurs à ce niveau-là, on voit des situations où justement il maîtrise vraiment à la perfection son placement. Et dans un jeu comme Street Fighter 4, on le voit tout de suite parce qu'il va faire tel coup, ça va provoquer un *counter* terrible parce l'autre n'aurait pas dû taper à ce moment-là. Et ça, c'est vraiment intéressant à développer. Ouais, non, le *versus fighting*, développer ces notions qui sont propres au jeu de combat vraiment, c'est plus intéressant.

Pour toi, c'est des fondamentaux, presque, à avoir ?

C'est ça, c'est des fondamentaux à avoir pour être un bon compétiteur, moi je trouve, hein.

Donc ça demande énormément de polyvalence, en fait, finalement... Enfin, tu mets en avant beaucoup de fondamentaux à maîtriser, donc faut être assez polyvalent dans tous les aspects du jeu ?

Ouais, il n'y a pas trop le choix. Quand on voit Daigo qui arrive à faire des *come-backs*, il est bon que ce soit dans les situations où il faut savoir presser, les situations où il faut savoir *pifer* le bon dragon au bon moment ou dans les situations où, au contraire, il faut savoir garder et ainsi de suite ;il faut arriver à multiplier toutes ces bonnes prises de décisions à tous les niveaux. Donc même si, sur un match, on va pouvoir balancer un peu tout en mode “yolo, je m'en tape, je fais ce que je veux” ça va passer, mais sur un tournoi on ne pourra pas gagner. On pourra gagner un round, un match, mais on ne pourra pas remporter le tournoi.

Ok. Donc la régularité aussi est très importante ?

La régularité ouais, et toujours cette notion de prise de risques et récompense à la clef. Ce n'est pas évident de se mettre à la place de son adversaire pour savoir s'il va oser prendre le risque à ce moment-là ou est-ce qu'au contraire, il va me laisser moi garder l'avantage. Ce n'est pas évident. Donc en plus de cette polyvalence des fondamentaux, il faut réussir à se mettre à la place de son adversaire pour contrer son jeu. Et moi, en ce qui me concerne, parfois j'ai l'impression de plus passer du temps à essayer de m'adapter qu'à imposer mon jeu, parfois. J'aime vraiment ça, pouvoir contrer le jeu adverse et détruire son jeu plutôt que forcément imposer, imposer, imposer.

Ok. Tu es plus en lecture finalement de ce que fait ton adversaire...

Quand je suis à l'aise, ouais.

Ok. Est-ce que toi tu as un style de jeu qui est spécifique ? Est-ce que ça serait ça ton style de jeu, d'être plutôt finalement à observer et à t'adapter pour avoir la meilleure réponse possible ?

Euh... (silence) je dirais plutôt qu'il y a des euh... comment dire... des points où on est plus forts que les autres, on va dire. Et d'une manière générale, faut être fort sur tout ces fondamentaux. Mais, par exemple, quand je prends sur Mortal Kombat avec mon personnage principal qui est un très bon jeu de *zoning* où je vais pouvoir pousser l'adversaire à sauter, à faire des fautes grâce à mon jeu de boules euh bon déjà, ça c'est mon plan de jeu habituel : je vais forcer l'adversaire à s'adapter à ça. Et une fois qu'il commence à s'adapter à ça, moi je vais pouvoir déverrouiller autre

chose, me réadapter à un autre plan de jeu. Mais on ne peut pas juste s'adapter, faut quand même avoir un plan de jeu bien équilibré, bien défini, pour pouvoir ensuite forcer l'adversaire à réagir à quelque chose. Et selon les perso, selon la manière de jouer, on va soit être sur le plan où je vais forcer l'adversaire à toujours s'adapter ou soit je vais aussi de temps en temps essayer de voir ce que l'adversaire va me proposer. Et j'essaie de faire un peu des deux.

Ok. Est-ce que tu as des points faibles ?

Euh, oui, je pense qu'on en a tous. Moi les points faibles ce serait, à une époque, une exécution qui serait encore perfectible. Je pense ne pas passer beaucoup, beaucoup, beaucoup, beaucoup de temps à travailler mon exécution au contraire d'autres joueurs. Sinon... mes défauts dans le jeu même seraient... J'aurais vraiment du mal à le voir, je pourrais dire que j'ai fait telle erreur sur un match, mais le défaut en lui-même j'aurais du mal à le faire ressortir. Ce serait plus la prise de décision ou alors peut-être, parfois, je peux perdre patience dans certaines situations où on va ressentir une certaine injustice. Ouais, ce serait peut-être ça mon défaut, ce serait l'impatience que j'aurais du mal à contrôler. Je prends comme exemple : moi, quelque chose qui m'énerve absolument dans les jeux de combat ou même d'une manière générale, c'est comme j'aime bien lire le jeu adverse ou m'adapter, j'ai la bonne lecture, je sais ce qu'il allait faire et pourtant le jeu me donne tort parce que ma réaction était trop faible, parce que la situation ne le permettait pas. Et ça, c'est très, très, très frustrant, ça m'amène parfois à faire des erreurs, et il faudrait que j'arrive à être plus calme sur ces phases où on ne peut pas tout contrôler au final pour rester concentré. Ce serait peut-être ça.

Tu m'as parlé d'exécution. Comment est-ce que tu définirais l'exécution ? C'est quoi ?

C'est dans les jeux de combat, ben par exemple c'est pas compliqué d'appuyer sur une touche, il n'y a aucun problème là-dessus. 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 une touche sur le bon *timing*. Ça, ça fait partie de l'exécution qu'on doit avoir dans les jeux de combat. Elle va aussi nous permettre de faire des combos qui vont occasionner plus de dégâts et donc forcément permettre de gagner. Et ce qu'il y a d'intéressant dans 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 pousse au final le joueur à s'entraîner beaucoup plus, et donc à s'investir, et qui récompense le joueur qui s'investit par rapport au joueur lambda qui, lui, ne veut pas perdre de temps. Et c'est ça qui est intéressant. Donc euh ouais, c'est ça, c'est le fait de devoir

s'entraîner pour pouvoir améliorer la motricité des doigts et l'utilisation de nos sticks arcades ou autres pads pour pouvoir faire de meilleurs combos, de meilleurs dégâts.

Ok. Et toi, est-ce qu'il y a des personnages avec lesquels tu préfères jouer de manière générale, des types de perso ?

Euh alors, ça va être très bête. Il y aura les personnages avec épée, comme sur Marvel où j'avais adoré Dante. J'avais joué qui aussi ? Dante, Vergil, Wesker, des personnages entre guillemets charismatiques, qui dégagent quelque chose assez naturellement, on va dire. On voit bien la différence entre Akuma et Dan, ce n'est pas du tout le même style de charisme qui ressort. Euh donc les personnages avec une aura, qui dégagent quelque chose, c'est plus ceux-là vers qui je tends. Et aussi les personnages qui ont un certain style dans le *metagame* euh par exemple Liu Kang, qui a beaucoup ces espèces de postures très kung-fu, ça me correspond bien. Et aussi les personnages à cheveux longs (rires).

C'est vrai ? Il y a une identification ?

Non, je ne sais pas, c'est avec l'époque Dragon Ball je pense, ça doit être ça. Quand j'ai vu Sangoku Saiyan 3, ça a dû me retourner, ça m'a plu. Et c'est pour ça que Ken, je préférais Ken sur Street Alpha parce qu'il avait les cheveux longs, ça faisait un dragon, ça faisait des flammes. J'aimais bien, c'est tout con, mais c'est comme ça. Et ben aujourd'hui j'essaie quand même de jouer différents types de perso, euh sur Marvel j'avais commencé sur les perso que j'aime physiquement comme Vergil et autres, et je me suis ensuite attaché aux perso forts qui permettent de gérer une pluralité de situations comme Magneto. Donc qui restent aussi charismatiques, il faut que ça allie les deux, et sur Mortal Kombat je me suis mis dernièrement à jouer Kung Lao qui fait partie des meilleurs perso du jeu, qui est très complet et qui m'a permis aussi de me sortir de situations où j'aurais pu perdre et grâce à lui j'ai gagné. Donc j'essaie d'autres choses. Mais il faut quand même qu'il respecte ce côté efficace, stylé et un petit peu complexe.

Ok. Je vais passer un petit peu maintenant sur les compétitions. Est-ce qu'il y a beaucoup de compétitions sur Mortal Kombat, là en l'occurrence ?

Il y en a pas mal. Je pense qu'il aurait pu y en avoir beaucoup plus, mais en France je trouve que les joueurs d'une manière générale ne donnent pas assez de chances et de temps aux jeux qui ne sont pas les leurs et je trouve ça vraiment dommage parce qu'on a eu une pseudo *hype* au début sur Mortal Kombat, qui a été abandonné par beaucoup, beaucoup de gens, alors que le jeu est

vraiment valable à haut niveau. Et ce qui me fait dire ça, c'est que quand on regarde quelqu'un qui a donné énormément de son temps, comme Sonic Fox il a prouvé qu'il était le meilleur, et en utilisant un panel de perso très différents, ce qui prouve que quelqu'un qui comprend le jeu comme lui peut gagner, ce qui prouve que ce n'est pas tu prends ça et c'est fait. Et c'est ce qu'on cherche au final dans les jeux de combat, c'est tel perso peut donner telle solution, il y a telle solution et Mortal Kombat est à ce niveau où même s'il y aura toujours une *tier list* dans les jeux de combat et on peut toujours l'avoir, mais le jeu est frais il est sorti il n'y a même pas un an et il n'a pas été suivi par beaucoup de gens parce qu'il est différent, ce qui fait qu'on n'a pas eu je trouve autant de compétitions qu'on aurait pu ou dû avoir. Et je trouve ça dommage. Je trouve ça un peu frileux de la part des joueurs qui s'y sont mis et qui ont vite abandonné parce qu'ils ne comprennent rien, ils n'ont pas vraiment approfondi.

Tu as l'air de le regretter, ça ?

Ouais, ouais, parce que moi qui viens de Marvel, qui ai développé beaucoup, beaucoup de passion de temps de jeu, qui ai réussi à battre(même si c'était sur de événements *weekly*, donc des événements chaque semaine) un joueur comme Chris G., qui était l'un des meilleurs au monde à son époque quand il jouait à Marvel (preuve que j'avais acquis un niveau assez élevé alors que j'étais en France, en Europe) et au final me rendre compte que j'étais un petit peu entre guillemets le seul(voire on était deux ou trois à avoir ce niveau en Europe), on est véritablement frustré de pas pouvoir continuer de se confronter comme ça ou de voir que les gens finalement abandonnent pour telle ou telle raison (il y en a des bonnes et il y en a souvent c'est parfois un peu du défaitisme). Et sur Mortal Kombat, ben on vit à peu près la même situation où moi je ne pensais pas du tout développer ce type de niveau, j'ai pu affronter des gars comme Foxy Grandpa qui ont fait deuxième à l'EVO, où j'ai pu lui prendre des matchs où c'était ultra-serré et il me bat sur le fil. Et je me dis : "Merde, j'en ai marre de me dire pourquoi est-ce que tout le monde ne veut pas cette philosophie où bon j'essaie de voir ce qui me plaît, ce qui ne me plaît pas, une fois que je suis dedans, et j'y vais à fond et je ne me restreins pas au premier truc qui me gonfle". Moi je sais que je suis déjà en train de péter les plombs sur Street V, mais je ne vais pas m'arrêter à ça, quoi. Il y a toujours cette phase de frustration qui est normale puisque c'est de la compétition et si on ne la dépasse pas, ben on se retrouve avec des communautés qui diminuent, qui diminuent, et ça fait perdre de notre intérêt quoi, c'est un peu dommage.

Je comprends. Lorsque tu vas à une compétition, est-ce qu'il y a des règles à cette compétition et s'il y en a, tu les consultes avant d'y aller ou pas ?

Euh, ouais, je les consulte quand même un minimum, enfin ça dépend lesquelles. Je pense notamment aux compét' *online* qui sont différentes puisqu'il y a la notion de connexion, etc., si l'adversaire est déconnecté, donc forcément j'y jette un œil. Euh on y jette un œil assez léger, mais en général ça reste les mêmes quelles que soient les compétitions. Les seuls points importants qui vont pouvoir rentrer en compte, ça va être est-ce que ce sera des matchs en "premier à trois", en "premier à deux", est-ce que les finales seront en "premier à cinq" ? Donc là, 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, et il y a quelques petits points évidents: si jamais le contrôleur du joueur fait pause ou est déconnecté, ben c'est au choix du joueur adverse de prendre ou pas le match. Il y a tout qui est réglementé à ce niveau-là, après c'est un peu du cas par cas. On a plein de situations où c'est différent et les joueurs réagissent différemment.

Est-ce que les règles évoluent de manière générale ?

Ouais, ouais, elles évoluent. Elles peuvent évoluer grâce à des joueurs qui se plaignent. Je pense notamment à Marvel, qui est un jeu comme je l'ai dit ultra dynamique, ultra rapide. Et sur les premiers EVO, il était en "premier à deux" pour respecter le format de Street Fighter qui est en "premier à deux" parce qu'il y a des rounds à l'intérieur de chaque match. Et les joueurs de Marvel trouvaient ça un peu absurde parce qu'en "premier à deux", entre guillemets, n'importe qui peut battre n'importe qui en faisant un peu le fou. Et le but d'une compétition, je pense, c'est quand même de prouver qui est le meilleur et pas de prouver qui peut battre n'importe qui en faisant n'importe quoi. Et les joueurs ont pesté et on a vu un EVO justement où les premiers matchs de poule ont été faits en "premier à deux" et l'après-midi sont passés en "premier à trois" – ce qui est totalement injuste pour ceux qui ont commencé le tournoi en "premier à deux", mais les règlements avaient évolué pendant la compétition même – sur un tournoi comme l'EVO qui est quand même un tournoi d'une assez grande ampleur.

Et d'ailleurs, là tu me dis que l'EVO est d'assez grande ampleur, qu'est-ce qui fait qu'un tournoi est de grande ampleur, c'est ce qu'on appelle les tournois majors, c'est ça ? Les gars, ils m'ont déjà parlé de ça ? Qu'est-ce qui fait qu'un tournoi est majeur par rapport à un autre ?

Moi, je pense que c'est juste l'enjeu qu'il y a à la clef. Je prendrais même plus en considération le... comment ça s'appelle... le nombre de participants. Parce que, 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. Tu pourras mettre mille joueurs sans enjeu monétaire, ben tu seras le meilleur parmi ce millième, mais face à l'enjeu monétaire la pression n'est pas la même. Bien sûr, il y a aussi la notoriété, le fait d'avoir gagné le tournoi qui est super important. Mais aujourd'hui, ce qui permet véritablement, je pense, d'avoir des tournois *majors* 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.

Ok. Donc c'est la dotation financière qui fait...

La dotation financière, ouais.

Et l'EVO, c'est l'une des plus grosses dotations financières dans les jeux de combat ?

Euh c'est la deuxième, je crois.

C'est quoi la première ?

Le Capcom Pro Tour ou l'ESL aussi.

Le Capcom Pro Tour c'est assez récent, c'est quoi c'est la deuxième année ?

Non, ça fait trois ou quatre ans déjà. Ils l'avaient fait sur Street Cross Tekken quand c'est sorti. Ils l'ont fait trois fois, je crois, sur Ultra Street Fighter 4. Il y a aussi l'ESL qui permet, avec Mortal Kombat, de faire des compétitions, qui récupère des qualifications via des compétitions *online* pour ensuite faire un tournoi avec que des qualifiés, donc tant mieux. Tant pis aussi, puisque les compétitions *online* sont un petit peu biaisées parce que l'expérience n'est pas la même. Mais on retrouve souvent les mêmes joueurs ou parmi les meilleurs donc bon, au final, est-ce qu'il y a une grosse différence, je ne pense pas. Et dans ces tournois on a vu des récompenses monétaires à hauteur de soixante mille dollars, pour le premier.

Et donc les plus gros majors sur Mortal Kombat, c'est quoi ?

Ben y a eu du coup l'ESL avec les différentes phases de qualification en ligne. Et du coup, il y avait trente-deux joueurs qui se sont affrontés dans je ne sais plus quelle ville des États-Unis, euh qui avaient été sélectionnés lors de ces tournois, avec un bon pactole à la clé pour les quatre premiers.

Et sinon, l'EVO qui est bien doté aussi pour Mortal Kombat. Et l'EVO se dote principalement, je crois, en fonction du nombre d'inscrits qui rentrent.

Euh concernant les changements de règles, tu trouves que c'est plutôt positif lorsque la communauté est écoutée pour les changements de règles ?

Ah oui. Dans un sens ce serait bête qu'ils ne le fassent pas, parce que je ne pense pas que les joueurs se plaignent juste pour le plaisir de se plaindre. Il faut penser aussi aux joueurs qui vont payer leur déplacement, qui vont arriver au tournoi pour faire un FT2 contre un mec qui va bourrer tous ses trucs, et il va sortir directement après. Donc si on veut que ce joueur puisse revenir à un autre événement, ben faut lui donner aussi envie. Et ce joueur-là, si ce n'est pas parce qu'il va gagner le tournoi qu'il va venir, ce sera pour quoi ? Ben il faut qu'ils cherchent. Et en changeant le règlement, ben peut-être qu'ils peuvent donner un peu plus de justice au tournoi et faire en sorte que ce joueur soit un peu moins dégoûté. C'est pour ça qu'on voit beaucoup de tournois avec des phases de poules, similaires à ce qu'on trouve en coupe du monde, alors que d'autres tournois sont directement en arbre éliminatif, comme ceux qu'on voit, par exemple, en tennis dans les grands chelems. Et on va dire que les tournois de moins grande ampleur, on va trouver des phases de poules, comme c'était le cas de la ROF, qui permettent aux joueurs de faire des matchs entre eux euh puis de sortir les qualifiés de ces poules-là, des tournois de grande ampleur – où il y aura des tableaux éliminatoires dès les entrées de jeux – qui sont aussi plus injustes en soi. Mais à mon avis c'est plus simple à organiser.

Plus injuste parce que ça déséquilibre ?

Non, pas forcément, parce qu'il y a quand même un système de tête de série qui entre en compte, ce qui fait que le premier joueur mondial, considéré comme le premier, ne pourra affronter le deuxième qu'en grande finale. Euh on arrive à faire ce genre de classement de tête de série par rapport aux résultats des joueurs, donc ça permet quand même de faire en sorte que les meilleurs au classement ne s'affrontent pas dès le début. Mais c'est plus injuste entre guillemets parce que, en termes de ressenti, le joueur qui se sera entraîné pendant des heures et des heures et qui aura perdu ses deux premiers matchs il sera déjà sorti et on n'est pas à l'abri d'un coup de pression, un coup de stress, d'être moins à l'aise et de s'être fait sortir dès les deux premiers matches. Ça, c'est plus injuste en termes de ressenti, mais en termes de compétition, c'est très juste en soi.

Toi, comment et pourquoi tu décides de participer à telle compétition plutôt qu'à une autre ?

Euh dans l'idéal, j'aimerais bien participer à toutes les compétitions que je peux faire. Du coup, ce qui me restreint, ça va être mon emploi du temps et mon plan financier. Si c'est trop cher par rapport à ce que ça peut me rapporter, je ne peux pas me permettre forcément de faire tel ou tel déplacement. Après, il y a aussi le côté de l'expérience vécue, j'ai fait pas mal de déplacements qui étaient à peine rentables, mais c'était intéressant de continuer les expériences dans différents pays et aussi de rencontrer des joueurs qui voulaient absolument qu'on vienne et qu'on puisse les affronter. Sur Marvel, j'ai pu faire comme ça le Portugal ou l'Écosse, parce que les joueurs voulaient absolument que je vienne représenter avec mon niveau qui était l'un des meilleurs en Europe. Mais dans l'idéal, j'aimerais tous les faire.

Ok. Comment est-ce que tu prépares une compétition ? Tout à l'heure, quand on a commencé, tu m'as dit: "je joue quand j'en ai le temps et ce n'est pas forcément très régulier, mais par contre quand il y a une compétition, là je me prépare différemment justement"...

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 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 ben je recommençais. Et ainsi de suite, pour me forcer à ce que mon exécution soit un petit peu plus optimale. Bon, ces temps-ci, je le fais moins parce que bon, Marvel n'existe plus vraiment et Mortal Kombat est un peu moins exigeant dans la technicité. Je pourrais travailler quelques petites choses, mais j'ai un peu plus la flemme (rires). Et, mais sinon, ouais, beaucoup de temps de jeu à jouer contre des gens *online* ou *offline* et beaucoup de temps de jeu *offline* surtout pour être prêt, pour être dans les mêmes conditions, parce qu'on peut s'habituer au *lag* qui existe dans les parties en ligne, ce qui peut poser problème.

Je comprends. Est-ce qu'il y a des moments que tu trouves plus importants dans la compétition ?

Des moments ? (silence)... Ben... Oui et non, je dirais qu'il n'y a pas forcément des moments qui sont plus importants, je pense que tous les moments sont importants dans la compétition. Mais, comme disent les Américains, il y a souvent des moments clés que, si on les loupe, soit ça va te mettre dans un état où tu n'arriveras pas à faire grand-chose, soit ça va te permettre de te transcender. Et ces moments-là, ils arrivent forcément dans une compétition quand l'enjeu entre en compte. À part si... Non, je pense que la nature humaine fait qu'on est forcément confronté à ces moments clés où soit on se transcende soit on perd un peu pied. Et je ne pense pas qu'il y ait

de moments plus importants que d'autres, mais je ne sais pas comment l'expliquer. Par exemple, par rapport à mon expérience personnelle, l'un des meilleurs EVO que j'ai fait sur Marvel, j'ai fini 32^e, j'avais fait un très, très, bon parcours, j'étais resté dans le tableau *winner* tout le long, je suis arrivé contre quelqu'un que je dominais largement : je mène 2-1, j'ai la balle de match, j'ai le combo qui doit me permettre de quasiment gagner et je rate ce combo que jamais je ne rate, je ne rate jamais ça. Et je le rate, j'étais sur le *stream*, je rate, je perds au final, je perds 3-2. Et après ça, j'étais tellement détruit, tellement dégoûté – parce que si j'avais gagné en 16^e *winner*, j'affrontais Justin Wong, qui est aussi l'un des meilleurs joueurs au monde. C'était le parcours que je voulais, que j'avais décidé, et m'être imposé moi-même cette erreur, je n'ai pas réussi à me dépasser par la suite et j'ai fait de la merde. C'était horrible, les matchs qui ont suivi – le match qui a suivi, puisqu'après j'ai perdu. Et *a contrario*, il y a des situations où, alors que tout semble perdu et où on pourrait avoir tendance à baisser les bras, et ben au contraire là tu as le déclic qui fait que ça te transcende et tu joues encore mieux. Tu vois tout, tu comprends tout et tu arrives à battre un mec comme Chris G. sans même avoir compris ce qui se passait dans ta tête. Donc c'est plus réussir à garder le *momentum* ou alors quand ce *momentum* arrive, à le combattre quand il n'est pas productif. C'est plus ça.

Très bien. Je vais te parler maintenant un peu du matériel, parce que j'ai remarqué que vous ne jouiez pas tous avec le même type de périphérique de contrôle. Et même là, tu vois, moi je t'ai toujours connu à la manette, et le fait de te voir avec un stick arcade, ça m'a étonné. Toi, tu préfères jouer à la manette ou au stick ?

Ça dépend des jeux. J'ai commencé à jouer à la manette, sûrement à 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. Et j'ai commencé à apprendre à jouer au stick à cause de Street Fighter 4. 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 des jeux de combat, quand tu vas chez quelqu'un, il y a toujours un stick qui traîne, alors qu'une manette PS3, une manette Xbox, c'est pas forcément ce que l'on va trouver. Et c'est pour ça que je voulais apprendre à jouer au stick. Et je me suis forcé à apprendre à jouer au stick sur Street 4. 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 me débrouille plutôt pas trop mal au stick. Et le côté paradoxal, c'est que sur Mortal Kombat 10 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 Mortal Kombat. Donc je joue au stick sur Street Fighter et je joue à la manette aux autres jeux.

Ok. Euh est-ce que tu joues par exemple avec ton stick à d'autres jeux que Street Fighter ? Est-ce qu'avec ta manette tu joues à tous les autres jeux ou est-ce que c'est ta manette spécifique pour Mortal Kombat, est-ce que c'est ton stick spécifique pour Street Fighter ?

Euh il n'y a que les sticks qui sont spécifiques, sinon mes manettes je m'en sers pour n'importe quel jeu.

Ok. D'accord. Autre question sur le matériel : est-ce que tu penses que la qualité de l'écran influe sur le jeu ?

Euh oui. Oui, oui.

De quelle manière ?

Par rapport au temps de réponse. Il y aura non seulement la qualité de l'écran, et lorsqu'on est dans les compétitions il y a aussi les paramètres vidéo du *stream* ou autres de captures vidéo qui font qu'il y aura un *lag* qui sera rajouté. 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. Donc euh 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, mais le *set up* de *stream* lorsqu'on va *streamer* les compétitions est également important.

Ok. Est-ce que le son du jeu est important dans la pratique ?

Euh sur Marvel il était indispensable, parce que beaucoup de ce que l'on entend on ne le voit pas à l'écran, vu que c'est un jeu qui a une dimension aérienne telle que la caméra bouge dans tous les sens. Ce qui fait que, parfois, on a juste un curseur et on ne voit pas ce qui se passe sur le sol alors qu'un des deux personnages est dans les airs. Et pendant ce genre de temps on peut quand même appeler des *assist'* et on ne les verra pas à l'écran, ce qui veut dire que le fait de pouvoir les entendre va quand même nous permettre de réagir. Dans les autres jeux, je ne sais pas si c'est indispensable, mais c'est quand même un confort très important pour se mettre dans sa bulle, ne pas entendre la foule ou les blagues que les joueurs peuvent se lancer tout le temps. Parce qu'il y a des fois, non seulement les commentateurs, les amis, les spectateurs ça fait beaucoup, beaucoup, beaucoup, de bruit, et le fait d'avoir un bon casque audio qui permette de couper un petit peu tout ça et de se mettre dans son match, d'entendre ce qui se passe, etc., c'est une bonne chose.

Toi, justement, tu utilises un casque lorsque tu joues, à chaque fois ?

Euh en compétition non, puisque ça veut dire l'apporter. Sur Marvel j'avais tendance à le faire, aujourd'hui je fais avec ce que les orga me donnent. Si j'ai le casque de dispo, je le mets tout le temps, sinon je fais sans.

Ok. Je te propose qu'on parle un peu maintenant de la manière dont tu apprends à jouer et dont tu te perfectionnes dans les jeux vidéo de combat, et plus spécifiquement à Mortal Kombat. Qu'est-ce qui, selon toi, te permet de progresser dans le jeu, qu'est-ce qui va te faire progresser ?

Moi je vais parler de choses qui me semblent être du domaine du bon sens. À savoir que là, j'ai fait pas mal de parties sur Street Fighter V contre déjà des gars qui jouent énormément et on voit déjà les meilleurs au classement apparaître. Et vu qu'il n'y avait pas beaucoup de joueurs, j'ai rencontré cinq ou six fois le même gars d'affilée qui me faisait péter des plombs. Et qu'est-ce qui me permet de le battre, une *game* après une autre ? Il m'a battu, je crois, quatre ou cinq fois d'affilée, et la sixième fois je l'ai battu. Et qu'est-ce qui m'a permis de le battre ? Ben c'est essayer de lire son jeu, comprendre les... donc déjà, forcément, utiliser tout le panel habituel des jeux de combat comme on a dit : *spacing* et toutes ces conneries, mais surtout se remettre en question, comprendre pourquoi est-ce qu'on a perdu, comprendre les points forts de tel adversaire pour pouvoir le battre et ne pas hésiter à se remettre tout le temps, tout le temps, en question. Je pense que c'est le plus important, cette capacité à ne jamais se satisfaire de ce que l'on a produit et de toujours vouloir battre son adversaire quel qu'il soit ; c'est à mon avis le plus important pour progresser.

Et comment est-ce que tu fais pour maîtriser un nouveau personnage ou une nouvelle variation – dans le cadre, par exemple, de Mortal Kombat ou quand tu commences un jeu ou que tu veux changer de personnage ? Concrètement, qu'est-ce que tu vas faire ? Comment ça va se passer ?

Alors, en premier, je vais voir sur Youtube les différents combos optimaux du perso qui m'intéresse. Pour ensuite les incorporer, que ça devienne une sorte de mémoire mécanique, de sorte que je n'aie plus besoin de réfléchir au combo pour le sortir au bon moment. Donc une fois que j'ai trouvé mes combos Youtube, je les répète sur mon mode *training* et, une fois que je suis prêt avec ma petite exécution de mes combos, je me lance directement en match. Et à terme, si vraiment le perso m'intéresse, une fois que je maîtrise mes combos, que j'ai commencé à faire pas mal de *versus*, je regarde les joueurs de très haut niveau qui jouent le même perso que moi pour

voir comment eux ils abordent tel ou tel *match up*. C'est-à-dire euh tel adversaire, contre tel adversaire ils font ça, ils ont tel schéma, tel plan de jeu, et j'essaie de l'incorporer à mon jeu.

Et est-ce qu'il y a des personnages qui sont plus difficiles que d'autres à maîtriser ?

Euh ouais.

C'est dû à quoi, en général ?

Ça va être dû à la difficulté. Il y a différents types de difficultés : il y a le personnage qui va être difficile à utiliser parce qu'il n'a pas beaucoup d'armes, et du coup il faudra avoir un très, très, haut niveau sur les connaissances des jeux de combat pour pouvoir en sortir toute sa quintessence, et *a contrario* tu auras le personnage qui a beaucoup d'armes mais très dur à utiliser. Pour faire simple, on va dire un personnage comme Zero dans Marvel versus Capcom. C'est l'un des personnages les plus pétés du jeu parce qu'il a toutes les options, mais pour l'utiliser il faut quand même être capable de maintenir une touche continuellement pendant que les autres doigts font autre chose donc ça demande une exécution, une technicité que tout le monde n'a pas envie de développer. Et dans ce même champ, tu as les personnages comme sur Street Fighter, Evil Ryu, où les combos à réaliser sont plus difficiles, les *timings* sont plus exigeants, ce qui fait que, pareil, on n'a pas vraiment envie de passer autant de temps dedans. Donc, ouais, tu as ces deux types de personnages difficiles.

Ok. Je comprends bien. Euh je voudrais maintenant aborder les sensations que tu éprouves pendant que tu joues. Euh la première question elle va peut-être te paraître rigolote, mais est-ce que ça t'est déjà arrivé de ressentir des douleurs pendant que tu jouais, dues au jeu ? Que ce soit des douleurs aux mains, mais aussi à la tête, au dos, je ne sais pas...Est-ce que des fois tu t'es dis : "Là, j'ai mal, et c'est à cause du jeu" ?

Alors peut-être au dos, à force de mal se positionner, le fait d'être assis toute la journée, ça doit pouvoir aider je pense. Sinon, non.

Et ça ne t'est jamais arrivé de te blesser à cause de ta pratique ?

(Rires) Non. À part quand à force de s'énerver on tape sur son stick et on peut se faire mal à la main, peut-être. Mais non.

Lorsque tu es en train de jouer, qu'est-ce que tu ressens ? Est-ce que tu es plutôt concentré, est-ce que tu es tendu, comment est-ce que tu le ressens ?

Pendant le match ou avant ?

Ouais, comme tu veux : avant, pendant, après, raconte-moi comment ça se passe.

Euh en général, j'ai toujours une grosse, grosse, phase de stress qui arrive avant la compétition ou avant que le match ne démarre. Une grosse, grosse, phase de stress qui va se traduire par le ventre noué, une envie d'aller aux toilettes ou ce genre de choses... Sinon, pendant le match, ce que je vais ressentir euh ça dépend des situations. On ressent tellement de choses ! Forcément, le...le...comment ça s'appelle... la fréquence cardiaque qui va augmenter terriblement en fonction des situations. 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 en train de gagner et on perd pied, et au contraire il faut réussir à rester calme. Donc on ressent ce genre de choses. Et 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. Et lorsque je suis vraiment dans un état où ma concentration est vraiment élevée, j'ai du mal à dormir, entre un mélange d'euphorie et sans doute d'adrénaline, je pense. Je me rappelle quand j'avais fait je ne sais plus quel tournoi, je crois que c'était à New York, quand j'étais rentré il était quatre heures et j'étais tellement shooté de tout ce que j'avais ressenti que je n'avais pas envie de dormir, que j'avais envie de parler ou de jouer, de continuer la dose.

Et après, justement, une compétition où tu as encore de l'excitation, est-ce que tu ressens que tu te relâches par rapport au moment du match ou bien il faut beaucoup plus longtemps que ça pour te relâcher ?

Non, ça 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 doit pouvoir se relâcher, je reste assez tendu le temps de la compétition. Et après 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.

Ouais, comme si tout d'un coup, tu avais oublié que tu avais faim et que, une fois que c'est passé, tout revient et ton corps se rappelle à toi à ce moment-là.

Oui, qu'on avait faim, qu'on avait soif...

Est-ce qu'il y a des fois où tu te sens moins bon ?

Ah oui, oui, oui.

À quoi c'est dû, selon toi ?

À quoi c'est dû ? Ah, c'est dur à dire, j'ai envie de dire que c'est forcément dû à une erreur sur soi-même qu'on a fait. J'ai du mal à croire que le manque de bol peut suffire à perdre... Ouais ça va être... (Silence).

Mais justement, d'où viendrait cette erreur, c'est même ça ma question : est-ce qu'il y a des fois où tu repars d'une compétition en te disant : "Mais là, à aucun moment je n'ai réussi à être dedans, à aucun moment je me suis trouvé performant"... Tu vois, ce côté là ?

Euh il y a très peu de compétitions où j'ai fait des résultats exécrables. Il y en a une seule où je crois que je n'ai gagné qu'un seul match, c'était aux États-Unis. Ouais là, sur celle là, je n'étais vraiment pas dedans. Ben, je venais de gagner un tournoi à New York où justement j'avais battu le prestigieux Chris G. et j'avais acquis une espèce d'aura, qu'on m'avait donnée, de joueur super fort, super *cracké* et je crois que je n'ai pas réussi à gérer cette pression. Et quand je suis arrivé à Los Angeles pour l'autre tournoi, j'ai été un petit peu écrasé par tout ça et je n'ai pas réussi à jouer comme je joue d'habitude. Et en général j'aime bien me mettre dans cette pression quand je suis le *challenger* et moins quand je suis le challengé, et ce jour-là on m'attendait vraiment au détour et ça m'a desservi.

Est-ce que tu penses que le fait de pratiquer du jeu vidéo compétitif ça t'a permis d'acquérir des compétences que tu as pu réutiliser dans ta vie quotidienne ou dans ton travail, dans ta vie professionnelle, ou est-ce que c'est vraiment très différent ?

Euh moi je ne dissocie pas, en fait. Pour moi, que ce soit mon domaine compétitif ou le domaine personnel ou dans le travail, j'ai une philosophie qui est assez similaire. Et pour résumer, quand j'aime, je fais. Et c'est à peu près ça, j'aime bien les jeux de combat donc j'y vais à fond, j'aime bien mon travail donc je le fais plutôt à fond, et je fonctionne beaucoup au *feeling* et au ressenti. Et pour l'instant ça paie, donc je ne dissocie pas, en fait.

Est-ce que tes élèves ils sont au courant que tu fais du jeu vidéo de combat ?

Quelques-uns ouais, enfin pas mal, pas mal. Il m'est arrivé d'arriver avec l'un des tee-shirts de ma *team*, et forcément ils m'ont demandé d'où ça venait parce qu'ils reconnaissaient certains logos comme MadCatz ou autres. Et euh je me suis amusé à leur en parler parce que, dans bien des cas, ils ont des visions un peu erronées de c'est quoi être un *gamer*, c'est quoi être un *geek*. Surtout aujourd'hui, vu l'ampleur que ça prend, on a tendance à mettre tout sous le même chapeau alors que ce sont des notions très différentes. Rien que *geek*, *gamer*, ça n'a rien à voir. Et ça me fait rire de leur en parler parce que je pense à ma sœur qui elle aussi aime bien dire à ses amis que j'ai gagné des tournois assez prestigieux, et on lui pose toujours cette question: "Mais il doit passer son temps à faire ça ?" Et elle dit "Non, non, il est prof, il a un taf, une chérie". Ça n'a rien à voir, et donc j'aime bien leur en parler pour leur prouver qu'on peut se permettre d'avoir ce type de passion et de les amener à un niveau compétitif sans pour autant oublier d'aller à l'école, oublier ses études ou autres, histoire que ça leur serve au moins d'expérience. Il y en a quelques-uns qui m'ont suivi sur les *stream*, d'ailleurs. Je crois même qu'il y en a un ou deux qui me suit sur twitter, donc faut que je fasse gaffe à ce que je poste (rires).

Ouais tu m'étonnes. Euh, je voudrais maintenant te parler un peu de ton rapport avec les autres pratiquants, et notamment les autres pratiquants de Mortal Kombat. Est-ce qu'il y a beaucoup de monde qui joue à Mortal Kombat ou pas ?

Je dirais en Europe une bonne soixantaine, en France on serait une vingtaine, trentaine...

Ok. Toi tu préfères jouer contre d'autres joueurs ou seul contre le programme ?

(Rires) Contre d'autres joueurs. Je me suis forcé à faire le *story mode* pour voir l'histoire, mais l'IA est toujours déplorable dans les jeux de combat, elle ne peut pas être intéressante à jouer, elle ne peut pas.

Pourquoi ?

Soit elle est trop forte, parce que l'IA va analyser et donner des temps de réponse qui sont inhumains – par exemple, elle va voir des trous là où il n'y en a pas, donc elle pourra toujours *pifer* le dragon si jamais elle le voulait –, ou soit elle va être nulle à chier, parce que là d'un coup elle a décidé de tout nous laisser faire. Donc ce n'est pas intéressant.

Ok. Et est-ce que tu préfères jouer contre d'autres joueurs en ligne ou plutôt IRL ?

Plutôt IRL. Vu que, à terme, moi ce que je souhaite c'est faire des compétitions un maximum, donc l'expérience IRL est quand même plus agréable.

Et puis il y a peut-être aussi le problème du lag dans le mode online ?

C'est ça.

Et est-ce que tu préfères jouer face à face ou côte à côte ?

Je dirais 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 être focalisé sur ce qu'on voit à l'écran.

Pour ne pas être gêné par des stimuli qui viendraient dans ta vision périphérique. Euh je vais aborder maintenant un peu plus la communauté, toujours dans ton rapport avec les autres pratiquants. Pourquoi est-ce que tu as décidé de t'affilier, entre guillemets, à la communauté des jeux NRS ? Enfin, parlons plutôt des jeux de combat, vu que toi, ton cas il est beaucoup plus large que seulement Mortal Kombat. Pourquoi est-ce que tu as voulu entrer en contact avec d'autres joueurs de jeux de combat ?

Euh parce que c'est sans doute le seul moyen pour progresser. 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. Et puis, 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.

Avec les CDV, c'était déjà ça ton objectif ?

Avec les CDV, je les avais rencontrés, je ne sais même pas si ça s'appelait CDV à l'époque parce que c'était... Ben j'avais commencé sur un tournoi PES, un peu au pif à cause de mon frère qui aime beaucoup les jeux de foot. Enfin, il n'y avait que ça de disponible, on va dire en compétition,

en Guyane, donc je m'étais lancé et j'avais gagné la compétition. Et j'avais commencé un peu comme ça à tourner avec ce genre de petites associations dans les Caraïbes ou autres. Et l'année suivante, je rentre en Guyane pendant les vacances et je rencontre l'organisateur qui me dit : "Ah, mais faut que tu fasses le tournoi, on refait le tournoi". Ça, c'était en 2007, et je l'avais aussi gagné. Et entre 2007 et 2012, je n'avais pas de nouvelles ou de contact, ni l'un ni l'autre, c'est comme ça que j'avais fait un assez bon résultat sur Marvel au Bushido Impact. J'ai l'un de ces gars que j'avais rencontrés qui me dit : "Au fait, j'ai vu que tu te débrouilles plutôt pas mal sur Marvel. On va faire un voyage à Cannes, est-ce que ça te dirais de porter nos couleurs ?" Je me suis dit : "Ah ouais, pourquoi pas, ce serait sympa, je les connais plus ou moins, ça sera toujours cool d'avoir un groupe, une association, qui sera là pour me soutenir et voir où ça pourra me mener"... Et ils ont été un super, super, soutien. Dès que j'ai gagné, il m'avait dit : "Toi, je t'emmène à l'EVO, c'est obligé !" Et j'avais fait un assez bon EVO cette année-là, j'avais fait vingt-cinquième. Euh je pense que je leur dois beaucoup dans cette mini-carrière que j'ai pu faire, même s'ils ne m'ont pas défrayé sur tous les événements, ils m'ont toujours soutenu et m'ont aidé à voir pas mal de choses, et c'est vraiment génial à ce niveau-là. Voilà comment ça s'est fait.

Ok. Qu'est-ce qui fait que les Américains sont plus forts sur certains jeux, les Japonais sont plus forts, tu vois. Pourquoi est-ce que les Français sont moins forts ?

Oh, je pense que c'est à relativiser parce que quand on voit Luffy gagner un EVO ou quand on voit des Cuongster (ou même moi-même) qui arrivent à faire des top 25 ou 32 à l'EVO, voire un peu plus, je ne pense pas qu'ils soient forcément plus forts, je pense surtout qu'ils sont plus nombreux. Après, en ce qui concerne les Japonais, c'est un petit peu à part parce qu'ils sont aussi nombreux je pense que les Américains, voire un peu moins, mais ils ont une philosophie d'entraînement des jeux de combat qui fait qu'ils sont un peu plus avancés que nous, je pense, à l'heure actuelle dans les notions du jeu de combat que sont le *spacing*, le *trade*, etc. Ils sont déjà un petit peu plus habitués à ça, mais à l'heure actuelle le niveau est très homogène. Il est difficile de dire lorsqu'on verra, par exemple, même à la Capcom Cup qui a eu lieu récemment, même s'il y avait des favoris, le niveau était très, très, homogène. Et on voit de plus en plus de joueurs européens arriver à battre des meilleurs joueurs au monde américains ou japonais. Donc c'est plus la quantité de joueurs qui leur permet d'avoir au final plus de joueurs haut placés.

Je te posais cette question parce que je me souviens au Stunfest de l'année dernière sur le tournoi Street Fighter, je crois que c'est le top 8 ou le top 7, il n'y avait que des Asiatiques, principalement japonais et quelques Coréens, et c'était assez frappant. Surtout, ça faisait parler beaucoup de monde, je me souviens que personne ne s'attendait à ça, notamment vu que Luffy avait gagné

l'EVO l'année d'avant. Tout le monde s'attendait à ce que ce soit un peu plus mélangé en termes de répartition des nations dans les meilleurs. Et en fait, de revoir tous les Asiatiques devant, ça m'avait étonné comme beaucoup de monde, en fait, finalement quoi.

Mais ce qu'on peut voir – alors, je ne sais plus ce que Kazunoko a fait à l'EVO –, mais globalement, plus que de dire c'est les Japonais, les Coréens ou les Américains qui sont les premiers, c'est souvent les mêmes qui sont les premiers au classement, c'est souvent ça. Daigo, on le verra rarement finir en 32^e, ou Kazunoko ou Momochi ou Poongko, on aura souvent une même base, en tout cas pour Street Fighter 4 on a eu quasiment à chaque fois une même base de joueurs qui finissaient dans le top 8.

Est-ce qu'il y a beaucoup de nouveaux joueurs qui se mettent aux jeux vidéo de combat ?

À mon goût, pas assez. J'espère qu'avec Street Fighter 5 ça va changer la donne, mais à mon avis il n'y aura pas une grosse, grosse, grosse, différence sur les compétitions. Parce qu'il y a toujours une frontière à franchir : il n'est pas évident de vouloir investir de l'argent dans des déplacements pour aller se faire bourrer dans des tournois qui peuvent vite se terminer, et tout le monde n'est pas prêt à faire ça.

Ok. Et est-ce que les anciens, entre guillemets, ceux qui sont dans la communauté du jeu vidéo de combat depuis assez longtemps, ils occupent un rôle particulier pour ces nouveaux ou, au contraire, on va pas dire qu'ils s'en fichent, mais ils n'y prêtent pas forcément attention ? Ma question sous-jacente un petit peu c'est : est-ce que si moi je suis un nouveau joueur et que je ne comprends pas trop tout ce qui se passe, est-ce qu'il va y avoir des gens qui vont s'occuper de m'expliquer ou est-ce que je vais être laissé à mon triste sort, entre guillemets ?

Je pense que c'est quand même mieux de chercher soi-même les réponses pour s'améliorer. Parce que la solution donnée mâchée n'est pas la même que la solution sur laquelle le joueur aura travaillé pour la trouver. Après, 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. Mais 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.

Toi, tu partages avec les autres joueurs ?

Oui, moi je partage avec d'autres joueurs. 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. Et je n'hésite pas à le questionner aussi parce qu'il y a des fois où je trouve... Il m'a battu deux fois de suite et après, tu ne sais pas pourquoi, il s'est pris dix matchs d'affilée. Et j'essaie de temps en temps de le questionner là-dessus.

Ok. Tu essaie de le rendre plus régulier, finalement, de le stabiliser.

C'est ça.

Ok. Ça me paraît pas mal, je vais aborder le dernier point qui concerne l'agressivité. Déjà, première chose, là je vais vraiment rester sur Mortal Kombat pour cette question : est-ce que tu trouves que Mortal Kombat, c'est un jeu qui est violent ?

Euh oui. Oui, parce qu'on voit des choses à l'écran qui sont violentes. Mais d'une manière générale, il faudrait à ce moment-là 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.

Et toi, tu la vois cette violence pendant que tu joues ou c'est quelque chose que tu oublies parce que c'est devenu très récurrent ou que, au contraire, ce n'est pas du tout ça que tu regardes, et ça passe bien après ta pratique compétitive ?

Ben, il y a des moments où elle fait quand même assez plaisir cette petite violence parodiée quand on aime bien, pas *taunter* son adversaire mais pouvoir le battre en marquant le coup, on va dire. C'est un peu comme sur Street Fighter et les effets spéciaux qui se lancent sur les super *fury*. Ben, sur Mortal Kombat, on va avoir des *brutality* qui vont apparaître en remplissant telle ou telle condition et ça va permettre de, un petit peu plus, dominer son adversaire. Et c'est le seul moment où il y a un petit côté jouissif, mais sinon on n'y fait pas tellement gaffe. Mais c'est vrai que finir un match sur une *brutality* en tournoi ça a toujours son petit côté qui dénote.

Et brutality, fatality, ça a le même effet ? Ou la brutality vu que ça nécessite d'être un...

La *brutality* est plus... surprenante parce qu'on ne s'y attend pas forcément. Alors que la *fatality*, c'est vraiment dans Mortal Kombat le joueur qui aura voulu la faire pour conclure. Et on ne les voit quasiment plus dans les compétitions. On voit quelques *brutality*, mais en général, les joueurs n'aiment pas perdre de temps, ce qui fait qu'ils appuient start, ils font *rematch* et on ne voit même plus... très peu de *brutality* et très peu de *fatality*.

Toi, tu aimes bien faire des brutality encore quand tu en as l'occasion ou pas ?

J'aime bien faire les *brutality* aussi, ouais avec certains perso, j'avoue que j'aime bien les placer.

Euh tu as employé deux, trois, fois le terme, mais est-ce qu'il existe du taunt ou du troll dans les jeux vidéo de combat et dans Mortal Kombat spécifiquement ?

Euh ben, dans Mortal Kombat oui, oui, on va pouvoir le faire. 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.

Toi, ça t'est déjà arrivé d'être confronté en compétition à des joueurs qui tauntaient ?

En compétition même, non.

Est-ce que c'est bien vu, est-ce que c'est mal vu ?

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.

Ok. Est-ce qu'il y a des modalités ou des façons de jouer qui sont considérées comme plus agressives que d'autres dans le jeu ?

Oui, oui. Il y a des personnages qui ont plus d'outils pour *rusher* l'adversaire que d'autres, de par des *divekicks*, de par des 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 perso, différents styles de jeu en fonction du coup.

Donc un joueur qui est agressif c'est un joueur qui va utiliser un personnage agressif ou c'est un joueur qui a une façon de jouer qui est agressive avec n'importe quel personnage ?

Ça va être plutôt la deuxième, je pense, parce que... Et puis, ça dépend des *match up*, hein. On va dire qu'un perso comme Yun qui est comme ça, un perso plutôt agressif sur Street Fighter 4, on ne pourra pas forcément agresser un Zangief comme on agresse un Ryu parce que le *match up* ne le permet pas. Donc en fonction des situations, un joueur agressif il a un plan de jeu assez agressif. Il faudra quand même qu'il adapte ce plan de jeu en fonction de la situation.

Alors, c'est quoi un plan de jeu agressif ?

Ça va être celui qui va... le joueur 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...

Ok. Et un personnage agressif, alors, c'est quoi un personnage agressif ?

Un personnage agressif, ça va être le personnage qui a les mêmes options d'agressivité à savoir pour réduire rapidement la distance. Donc ça va être des déplacements plutôt rapides, ça va être des options pour presser l'adversaire dans le coin. Voilà, on associe souvent rapidité, des perso avec des *divekicks*, des perso avec des *pressings* assez longs assez chiants et un *gameplay* qui tend vers justement devoir coller l'adversaire. Donc, pour exemple, on aura Cammy qui est plutôt de type agressif parce qu'elle n'a pas d'outil pour maintenir l'adversaire au loin, au contraire de son *divekick* qui lui permet de casser la distance et de prendre l'avantage en attaquant. Alors qu'un autre perso comme Dhalsim qui, lui, n'a pas tout ça, ben au contraire il aura des outils pour maintenir la distance.

Ok. Ben je crois qu'on a fait le tour. Est-ce qu'il y a des sujets qu'on n'aurait pas abordés que tu aimerais aborder ? Ou est-ce que tu trouves qu'il y a des sujets qu'on a abordés, mais que tu trouves qu'on n'a pas assez approfondis et que tu aimerais approfondir ?

Je ne sais pas trop. Euh non, je pourrais juste finir peut-être en précisant ma pensée. Quand tu demandais c'était quoi être un bon joueur de jeu de combat, je crois ouais que c'est vraiment cette notion de ne jamais se satisfaire et de se remettre en question. Je repense à ce... il jouait Rachid. J'avais envie de péter des plombs, et je me revois : "Mais pourquoi je ne gagne pas, pourquoi je ne

gagne pas, qu'est-ce que je dois faire ?” à chercher le truc, et finalement je l'ai battu et je peux te dire, j'étais content. Et je ne savais pas vraiment dire ce que j'ai changé, je sais que j'ai changé quelques petits trucs, je commençais à repérer les *patterns* du joueur et moi-même aussi je me remets en question parce qu'à un moment donné tu as envie de péter un plomb, tu as envie de sauter sur l'adversaire, tu as envie de ne plus rien respecter. Et c'est là que tu te fais couiller. Et cette faculté des meilleurs joueurs à pouvoir se remettre en question au bon moment c'est primordial pour tous ceux qui souhaitent faire les meilleurs résultats.

Ok. Ben, je comprends bien. Il y a un truc que j'ai oublié de te demander, on a parlé tout à l'heure de l'exécution et puis toi, tu as abordé un peu le côté metagame, c'est le terme que tu as utilisé, mindgame aussi justement. Toi, tu m'as dit que ce que tu cherchais à faire, c'était décrypter ce que voulait faire ton adversaire : comment est-ce que tu fais pour décrypter ce qu'il fait ? C'est-à-dire, quelles informations tu vas repérer à l'écran, sur quoi tu vas porter ton attention à l'écran pour comprendre ce que fait ton adversaire ?

Euh ben, sur Mortal Kombat, pour prendre exemple avec Liu Kang qui a des options de boule de feu, de *zoning*, l'adversaire en général il a un certain type de réponses. Soit il bloque, soit il saute, pour faire simple. Et face à ça, qu'est-ce que moi je vais faire pour lire la suite ? Est-ce que j'en relance une autre pour le forcer à sauter ou est-ce que j'attends ? Est-ce que j'attends qu'il saute, etc. Et à force de répéter ces situations, on voit apparaître moi ce que j'appelle des *patterns* euh qui sont plus durs à distinguer chez les très bons joueurs, puisqu'ils évoluent pendant le combat. Donc ça devient difficile de pouvoir voir ce *pattern*, mais il y a des *patterns* qui ressortent plus facilement dans telle ou telle situation. Euh pour l'exemple de la boule de feu qui arrive sur toi et on a pas envie de la bloquer, ça c'est un *pattern* simple. Mais on va dire qu'une fois que mon adversaire va bloquer quatre boules d'affilée, est-ce que moi je vais oser en relancer une autre parce que je me rends compte qu'au final il ne va pas sauter, c'est là où ça devient plus compliqué de lire son adversaire. Donc c'est là que je vais m'appuyer sur ce genre d'éléments que j'ai déjà acquis au fur et à mesure des expériences de jeux, où je sais qu'une majorité des gens vont faire ça donc je vais me baser sur ça pour ensuite essayer de l'adapter au match même, pour rapidement voir si l'adversaire est plus dans tel type de jeu ou tel type de façon de réagir. Et c'est pas toujours évident, mais l'avantage c'est quand on arrive à trouver le *pattern* de l'adversaire, c'est là qu'on impose son style de jeu et qu'on est plus à l'aise dans le jeu même.

Ça fait penser un peu à des notions de probabilité ce que tu racontes. C'est-à-dire, en termes de probabilités, comment va réagir ton adversaire si tu lui fais ça...

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. Et en général, quand j'ai vu toutes les solutions faisables, soit au final je prends un pif, ce qui arrive, ou soit il prend une des trois solutions et je sais quoi répondre à l'une des trois solutions. Et 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. Donc on n'est plus du tout sur son propre *spacing*, on est vraiment focalisé sur le moindre mouvement que va pouvoir faire son adversaire pour pouvoir le contrer tout de suite. Et ça demande une concentration très rapide.

Et toi, comment est-ce que tu fais pour masquer ton propre projet tactique ? Vu que tu essaies de décrypter le projet de ton adversaire, j'imagine que lui aussi il essaie de décrypter le tien. Comment est-ce que tu mets en place des techniques pour justement faire en sorte qu'il ne puisse jamais s'habituer ?

Ben là, ce que j'essayais de voir un peu avec Street Fighter 5, c'était justement de changer de style de jeu. Soit à un moment je suis très, très, très, défensif ou au contraire je me mets à prendre beaucoup plus de risques, à sauter, à varier ces situations, du coup. Et pour l'empêcher lui-même de trop s'adapter.

Ok. Euh est-ce qu'il y a des choses qui te servent de repères à l'écran ? Alors, tu me dis que tu regardes beaucoup l'autre joueur, mais est-ce qu'il y a d'autres éléments à l'écran que tu prends en compte ou tu es vraiment que focalisé... Je pense notamment aux barres de vie, aux barres de super et tout ça.

Oui. Oui, oui. Enfin, en tout cas pour... ben quels que soient les jeux, hein, sur Marvel, Mortal Kombat ou Street Fighter, les options ne sont pas les mêmes en fonction des ressources dont disposent les personnages et notamment dans Street 5. Maintenant, on peut utiliser ces ressources soit pour faire des anti-airs très importants ou pour s'extirper d'un *pressing*. Donc, à terme, en fonction de ces éléments, on sera obligé de tenir compte de ça pour pouvoir attaquer. Donc non seulement il y a le positionnement de son adversaire, mais il y a toutes ces notions de barres de vie. Dans Mortal Kombat, c'est pareil. Par exemple, dans Mortal Kombat, on peut interrompre n'importe quel combo à partir du moment où on a deux barres de ressource à son actif. Ce qui veut dire qu'un combo qui peut tuer pourra être interrompu s'il a deux barres. Ce qui fait que, pour éviter ça, au lieu de finir un combo par un coup on peut finir un combo par une

chope qui, elle, ne peut pas être contrée. Et dans bien des situations, ça permet de gagner un round.

Micka m'a dit la même chose. Et dernière question : est-ce qu'il y a des joueurs contre lesquels tu trouves qu'il est plus difficile de jouer ? Et si oui, pourquoi il est plus difficile de jouer contre ces joueurs-là ? Je parle vraiment des joueurs.

Je ne pense pas avoir encore suffisamment d'expérience pour pouvoir dire s'il existe tel type de joueurs... Moi, j'ai plus la difficulté liée au *match up* plutôt qu'au joueur. C'est plus le personnage en face qui va me poser problème, que l'adversaire en face, en vérité.

Donc il n'y a personne contre qui tu te dis : "Là, ça va être compliqué de jouer contre lui" ?

D'une manière générale, je ne me dis jamais que ça va être facile, donc je ne me dis jamais que ça va être compliqué. Je me dis qu'il faut que je le fasse, surtout. Et je ne me pose plus la question de ce que je vais faire pour y arriver, plutôt que de me demander si ça va être facile ou difficile.

Ouais, tu ne sous-estimes jamais un adversaire, comme tu essaies de ne pas le surestimer pour ne pas te mettre une pression supplémentaire...

C'est ça. Après, on n'est jamais à l'abri, hein. Mais dans l'idéal, j'essaie quand même d'avoir à l'esprit : "s'il faut que je le batte, qu'est-ce que je dois faire?"

Ok. Très bien, super ! Moi, j'ai fini. Je pense ne rien avoir oublié. C'est parfait, je te remercie.

ANNEXE 6
GUIDE D'ENTRETIEN ORGANISATEUR

GUIDE D'ENTRETIEN ORGANISATEUR

Je vais tout d'abord commencer par me présenter et vous exposer brièvement mon travail. Je m'appelle donc Nicolas Besombes, et dans le cadre d'un mémoire de recherche en STAPS (fac de sport), je m'intéresse au sport électronique.

Mon principal objectif est de comprendre les similitudes et différences entre le monde du sport et celui du sport électronique, notamment à travers le rôle des institutions dans ces deux pratiques.

1. LA STRUCTURE ET RÔLE DE L'INTERVIEWÉ DANS LA STRUCTURE

- J'aimerais dans un premier temps que vous me parliez de la structure dans laquelle vous travaillez.

- Relances : Depuis quand existe-t-elle ? Où est-elle établie ? Combien de personnes travaillent au sein de cette structure ?

- Quel est le nombre de licenciés et clubs affiliés à cette structure ?

- Quel est votre rôle au sein de cette structure ?

- Quels sont les objectifs de cette structure ?

- Vous êtes-vous inspiré d'autres expériences ou d'autres modèles déjà existants ?

Lesquels ?

- Comment la structure est-elle financée ? (Affiliations, subventions...)

2. L'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

- J'aimerais que vous me parliez des compétitions que vous organisez... Concrètement, comment ça fonctionne ?

- Combien d'événements organisez-vous par an ? Combien y a-t-il de participants en moyenne lors de ces événements ?

- Comment sont répartis les événements au cours de l'année ? Existe-t-il une saison e-sportive ? Existe-t-il des temps forts ou un point culminant pendant l'année ?

- Vous êtes-vous inspiré d'autres expériences ou d'autres modèles déjà existants ?
Lesquels ?

- Comment ces événements sont-ils financés ? (Inscriptions, sponsoring, mécénat...)

3. LA MISE EN PLACE DE RÈGLEMENTS

- J'aimerais que vous me parliez de la réglementation des compétitions... Comment sont définis les règlements ? Qui les construit ?

- Comment le respect des règles est-il assuré lors des compétitions ?

- Quel type de formation suivent les arbitres ?

- Avez-vous déjà été confronté à des cas avérés de triche ? Comment y remédiez-vous ?

- Avez-vous déjà rencontré des comportements de joueurs nécessitant la mise en place de sanctions ?

4. LE CHOIX DES JEUX PRATIQUÉS

- J'aimerais que vous me parliez de la façon dont les jeux sur lesquels sont organisées les compétitions sont choisis... Organisez-vous des compétitions sur beaucoup de jeux ?

- Selon vous, pourquoi avoir choisi ceux-là ?

- Souhaiteriez-vous organiser des événements sur de plus nombreux jeux ?

- Quelles relations entretenez-vous avec les éditeurs de jeux ?

- Est-ce difficile de faire des choix parmi les jeux existants ?

5. LES RELATIONS AVEC LES AUTRES FÉDÉRATIONS E-SPORTIVES FRANÇAISES

- J'aimerais que vous me parliez des autres fédérations e-sportives françaises... Combien en existe-t-il en France ?

- Votre structure se distingue-t-elle des autres fédérations ?
 - Relance : A-t-elle une spécificité ?
- Quelles sont vos relations avec les autres structures ? Les rencontrez-vous régulièrement ?
- Faites-vous des choix différents des autres structures ? à quel propos ?

6. LES AUTRES FÉDÉRATIONS E-SPORTIVES DANS LE MONDE ET LE MINISTÈRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

- J'aimerais que vous me parliez des autres modèles fédéraux à l'étranger... Y a-t-il un modèle sur lequel vous prenez exemple ? La KeSPA en est-elle un ?
- Votre structure se distingue-t-elle des autres fédérations ?
 - Relance : A-t-elle une spécificité ?
- Existe-t-il une fédération internationale ?
- Entretenez-vous des relations avec le ministère de la jeunesse et des sports ?
- Y a-t-il des critères requis pour être affilié ? Et des enjeux à vouloir y être affilié ?

7. BILAN

- Comment l'institutionnalisation du sport électronique a-t-elle évolué depuis que la structure dans laquelle vous travaillez a été créée ? Qu'en pensez-vous ?
- Selon vous, quelles sont les réussites de la structure pour laquelle vous travaillez ?
- Reste-t-il des défis à affronter ? Que reste-t-il encore à dépasser ?
- Si vous deviez définir le sport électronique, comment le feriez-vous ?
- Désirez-vous aborder un sujet dont nous n'aurions pas parlé ?
- Pensez-vous qu'il y ait des personnes que je devrais contacter ?

ANNEXE 7
ENTRETIEN ORGANISATEUR HAZU

ENTRETIEN HAZU

Donc, dans un premier temps, ce que je te propose, c'est que tu te présentes toi, que tu me dises qui tu es, ton âge ton parcours, ce que tu fais. Et puis après, dans un deuxième temps, que tu me présentes la structure pour laquelle tu travailles et avec laquelle tu as organisé la ROF ce week-end.

Ok. Alors, moi c'est Bruno, Hazu mon pseudo. J'ai 27 ans, j'en ai bientôt 28. Et je suis un joueur de toujours. Je crois que c'est en 6^e que j'ai vraiment commencé à jouer. Sur un peu le PC au début. Parce que j'habitais en Martinique, j'ai habité seize ans là-bas, et euh donc on avait un ordinateur à la maison, on jouait vite fait, etc. Et quand Internet est vraiment arrivé, en 98, ben 98 c'était aussi la sortie de Counter Strike, Starcraft. Donc j'ai commencé à m'y mettre avec Half Life, machin... Et ben, j'ai joué en ligne tout simplement sur goa.fr à l'époque, qui était un peu la plateforme numéro une des... des... des jeux en ligne à l'époque. Donc tu avais toutes les communautés qui se réunissaient dessus, sur des chats, et hop on lançait des parties des serveurs euh il y a eu plein de jeux qui ont vécu là-dedans. Notamment euh T4C La Quatrième Prophétie, qui était un MMO on va dire très précurseur, qui était énormément adoré, et qui est un peu mort quand goa est mort. Donc voilà, c'était vraiment rempli de jeux et donc moi j'ai pas mal connu de gens là-bas. Sur ma petite île où moi j'étais un gros joueur, il n'y avait personne autour de moi pour jouer. Je ne pouvais pas trop... je ne pouvais pas parler de ma passion des jeux comme ça... parce que autour de moi ça n'intéressait pas les gens. Eux, c'était sorties, foot euh, etc. Donc du coup, moi je me suis pas mal exprimé *online* au début. Et euh donc c'est sur le PC. Et en fait, comme le PC était dans la chambre de mon frère, ben quand lui l'utilisait, ben moi je devais faire autre chose. Donc soit c'était les mangas, soit c'était la Playstation quand on l'a eue, après Playstation 2, Dreamcast, etc. Donc j'ai toujours un peu joué aux deux mondes, PC et console, parce que je sais qu'il y a parfois des guéguerres ou euh des machins, mais moi je men fiche, un bon jeu c'est un bon jeu, un mauvais jeu, c'est un mauvais jeu. Si tu veux jouer à Call of Duty, tu joues à Call Of Duty, à LoL, etc. on s'en fiche, tu joues à ce qui te fait plaisir, quoi. Du coup, j'ai toujours joué aux deux et toujours euh... j'ai vite voulu être bon. Alors, je ne sais pas d'où ça m'est venu, parce que je passais énormément de temps sur les jeux et je me suis... ça m'est peut-être venu... En fait, au début de goa tu avais des *rankings*. Si tu faisais des bons *frag* à CS toute la semaine, à la fin de la semaine tu avais ton pseudo dans le top 10. Et je l'ai eu un jour, et peut-être que ça m'a donné, tu vois, une sensation de bien-être ou de reconnaissance que je n'avais peut-être pas à l'époque. Et du coup, ben c'est de là un peu ben que j'ai commencé à suivre des tournois, ou à un peu regarder ce qui se faisait, à regarder comment les autres jouaient, machin...

Et c'est à peu près au même moment que j'ai découvert un cyber café en Martinique, l'un des seuls qu'il y avait, où les gens se réunissaient – ils faisaient des LANS, jouaient, machin – et où je me suis vite rendu compte en fait que j'étais pas si bon que ça, mais qu'il y avait moyen d'apprendre. Et, en fait, quand je suis arrivé dans le monde des LANS en Martinique en 2004, c'est là que... qu'un mec, Yoan, euh avait organisé l'ESWC, les qualifications ESWC en Martinique, Antilles-Guyane euh, voilà. Donc tu as une équipe qui est partie en 2004, une délégation qui est partie pour CS, PES il me semble et un ou deux autres jeux. Qui sont parties donc en France à l'ESWC. C'était vraiment le tournoi mondial des jeux PC, de l'e-sport, et donc moi j'arrivais un peu en débutant, je regardais, je n'étais pas trop encore conscient de ce qu'était l'ESWC, etc. Et en un an, en un an, j'ai pas mal joué, j'ai un peu squatté le cyber café, etc. Et du coup, en 2005 j'ai été dans l'équipe qui s'est qualifiée pour aller à l'ESWC.

C'était sur quel jeu ?

Sur Counter Strike. Donc on s'est qualifiés en battant l'autre équipe de Guyane, en remportant le tournoi. Et on est allés donc en France et c'était génial, c'était au Carrousel du Louvre euh... Enfin, super expérience. Moi je rencontrais des joueurs que je voyais en vidéo depuis des années : Heaton euh, machin... Bref, c'était vraiment impressionnant, une très belle expérience, et ça m'a donné goût à la compétition. Et après ça, j'ai continué à faire des tournois en Martinique. J'ai eu une petite période où j'ai arrêté de jouer. Euh DoTA1, qui est un peu mon jeu de cœur sur PC, mourrait un peu, de par les plateformes qui ne suivaient plus... En fait, Dota 1 c'est un mode de Warcraft 3 et euh comme Warcraft 3, le battlenet on n'allait pas là pour jouer à DoTA, du coup on passait par une plateforme extérieure. Ben du coup, quand les plateformes extérieures sont mortes, ben le jeu est un petit peu mort. Donc du coup, j'ai un peu arrêté de jouer, j'ai joué un peu occasionnellement à la console des jeux, machin... Et en 2008, quand Soul Calibur IV est sorti, je me le suis pris, j'étais à Montréal à l'époque. Donc pareil, je m'entraîne, je me crois bon, je joue un peu *online*, etc. Et en 2009, j'arrive en France et donc là, je... je m'intéressais un peu à la communauté Soul Calibur en France. J'avais choisi Bordeaux parce qu'il y avait une bonne communauté, et aussi parce que mon école d'ingé était là, à l'époque. Donc j'y vais. Et euh... Donc j'y vais confiant, machin... Et première semaine où j'arrive, le week-end, il y a une session, donc un regroupement de joueurs...

Une session off ?

Offline, exactement. Une session *offline* en fait, avec un petit tournoi, un petit tournoi *ranking*. C'était organisé par l'ASWGA, donc l'asso dominante dans le Sud-Ouest. Donc moi j'y suis allé.

J'ai joué avec Malek, donc Malek je voyais un peu qui c'était puisqu'il avait gagné l'EVO, donc le plus gros tournoi de jeux de combat au monde euh en 2009. Il avait gagné sur Soul Calibur IV, donc le seul EVO où il y avait Soul Calibur IV, et il avait en fait tué tout le monde. Les Américains, tous les étrangers qu'il y avait, enfin bref, il était vraiment au-dessus... Et donc je joue contre lui, il me met 10-0, je ne prends pas un round, enfin un truc comme ça, donc petite claque. Mais petite claque qui a fait du bien parce que, du coup, je me suis dit : "Ok. Je ne suis pas si fort que ça, mais je peux m'entraîner." Et pendant des mois, je rentrais chez moi, après les cours je bossais un petit peu et de je jouais deux à trois heures par jour pendant le *training mode*, parce que le mode *online* était tout pourri, donc en *training mode*, à tester, à m'entraîner, à regarder ce que les mecs faisaient en vidéo, à trouver des nouveaux trucs, etc. Et vraiment quotidiennement parce que je voulais... Ben chaque vendredi quand on se retrouvait à l'asso, je voulais battre, alors pas Malek, parce qu'il n'était pas de Bordeaux, mais Maxou, un autre très bon joueur, je voulais le battre, etc. Et à Bordeaux, ils organisent souvent des événements. Il y en a qui s'appellent les « hivers des gamers », « rentrée des gamers », etc. Et euh... d'ailleurs, ce week-end il y en a un... Et donc Malek venait souvent. Parce qu'il nous aimait bien. Et à chaque événement on faisait des défis, on faisait des défis en 10, 5 ou 10 et au début, je fais 10-0, 10-2, 10-machin... Et un jour, il y a eu 10-8 et puis après j'ai gagné. Et vraiment, tu vois, en quelques mois j'ai pas mal progressé, et je me suis intéressé à toute la scène, et je montais régulièrement sur Paris. Il y avait beaucoup de tournois, des « Gnouz Ranking » on appelait ça, tous les trois, quatre mois, donc je montais sur Paris. J'arrivais le matin, je faisais le tournoi, je repartais le soir, parce qu'à l'époque je ne connaissais pas trop, j'arrivais dans la communauté. Après, je dormais chez des amis, que j'ai rencontrés d'ailleurs grâce à la communauté. On faisait des sessions, on jouait à d'autres jeux euh à d'autres jeux de combat ou pas, c'était vraiment, vraiment intéressant. Et donc c'est ça mon parcours et après je suis arrivé sur Paris et euh...

À la fin de tes études ?

Alors du coup, c'est un peu compliqué parce que j'ai arrêté les études...

Tu faisais des études de quoi ?

Ah oui pardon, je n'en ai pas parlé. Je faisais des études d'informatique, donc tu vois dans le milieu geek. Je pense que c'est un peu les jeux vidéo et le fait que je me suis un peu euh comment dire... retransché dans l'ordinateur pour un peu peut-être fuir quelque chose dans ma vie réelle. Parce que j'étais un Blanc, tu vois, j'étais un peu un Blanc dans un monde de Noirs, en Martinique, et ça n'était pas toujours évident, surtout que j'étais un petit peu isolé. Ma mère était

fonctionnaire donc logement de fonction, donc c'était un peu un cadre isolé. Je n'ai pas pu trop me mêler et je pense que ça a pas mal joué dans le fait que j'avais besoin d'amis et d'un monde dans lequel m'exprimer. C'est pour ça je pense que je me suis un peu abîmer dans l'ordinateur, et du coup pour moi les études d'informatique, c'était juste la suite logique des choses, quoi.

Ok.

Donc voilà, j'ai fait trois ans : un an en Martinique, un an à Montréal, un an à Bordeaux. L'année à Bordeaux... c'est un cycle de cinq ans... l'année à Bordeaux s'est mal passée, à cause de l'école, pas mal de dramas internes, etc. Donc j'ai arrêté, j'ai essayé de faire un BTS. Et en fait, je suis venu sur Paris pour justement faire ce BTS-là, à la base. Et après, j'arrive dans l'école, et deux mois après, le BTS – c'était un BTS IG, donc euh informatique de gestion, et tu avais deux branches, Dév' et Réseau, moi je voulais faire Réseaux – et deux mois après mon arrivée, un nouveau directeur supprime cette branche-là. Je me dis : "Bon ben, je vais arrêter, hein ! Parce que le dév' ne m'intéresse absolument pas". Et bon ben, arrivé sur Paris, voilà ce qui se passe. Après, j'ai pris un peu une année sabbatique, puis j'ai commencé à bosser, dans l'informatique, dans les SS2i. Et donc euh j'arrive sur Paris, je continue toujours à jouer et euh... Et donc il y a une asso, donc qui est Gnouz, qui est une asso un peu dominante pour Soul Calibur. Le président...

Comment tu l'écris ?

G-N-O-U-Z. Le vrai nom, c'est Gnouz Corporation.

Ça marche. J'te remercie.

Donc il y a pas mal de vidéos. Alors, ils avaient un forum, mais il est *down*...

Et ça, c'était une commu' Mortal Kombat ou euh...

Euh alors, Mortal Kombat, il n'y avait pas...

Euh pardon, pas Mortal Kombat, euh, Soul Calibur !

Soul Calibur. Ben en fait, c'est une grosse corporation, hein. Le président, c'est MF Doom.

Ah, oui, ben ça c'est un nom que j'ai déjà entendu.

Sûrement, ouais, c'est un mec assez connu dans les communautés. En fait, je ne sais plus trop en quelle année, 2006 peut-être ou un truc comme ça, il n'y avait plus trop de tournois et il s'est dit : "Ben allez, je vais en faire". Et il a réuni toutes les communautés, il a fait des *events* pour toutes les communautés Guilty Gear, Street 3, CVS 2 je crois, Street 4 quand... non, il n'a pas fait du Street 4 je crois, enfin peut-être... Soul Calibur, Tekken...

Il a essayé de fédérer un peu tout ça...

Un peu ouais, un peu... Ben il voulait que tout le monde ait son petit tournoi, sa petite place, et ça a pas mal bien marché pendant des années, et puis à un moment lui il en a eu marre. Enfin, professionnellement, dans sa vie il faisait autre chose, il a un peu changé de vie on va dire, du coup il a passé le relai, donc à des nouveaux, à Malek, à d'autres joueurs de Soul Calibur qui voulaient prendre le relai. Et donc c'est là que la Soul Arena, entre guillemets, a été créée. Donc l'asso dont je suis le président actuel. Donc une asso qui s'occupe que de Soul Calibur. Donc on est arrivés sur Paris, eux avaient déjà euh... avaient déjà repris ça et avaient commencé à faire des tournois, et moi je les ai rejoints parce qu'au début c'était... Dans les événements, tu viens et tu veux donner un coup de main en temps que joueur parce que les mecs tu les vois ranger les tables, des écrans, et tu dis : "Ben, je vais vous aider". Et je me suis rendu compte qu'en fait j'aidais plus, en fait, que les gens de l'asso, que certaines personnes dans l'asso. Ben à un moment je me suis dit : "Ben, écoute, je vais rentrer dans l'asso et je vais bouger un peu le truc." Donc moi j'ai organisé au début des euh ce qu'on appelle des *biweekly's*, des tournois toutes les deux semaines, donc assez quotidiens, etc. Les joueurs on bien apprécié, c'était streamé, euh... que sur Calibur...

C'était déjà streamé ?

Ouais, c'était déjà streamé.

C'était quand ? En 2010, c'est ça ?

Ouais, c'est ça 2010. 2009, 2010. Euh, pardon, non, non, non, non. Euh, je suis arrivé sur Paris il y a trois ans et demi, donc ouais 2012, même 2011 carrément. 2011, 2012, à peu près.

Ok. Et donc en fait quand il n'y avait plus trop de tournois, est-ce que ce n'est pas la période post 2008, juste post-crise ?

Ben non, pas trop, parce que Soul Calibur est sorti du coup en 2008, Soul Calibur IV, et donc Soul Calibur IV a vraiment connu, vraiment une bonne période. Il était représenté dans pas mal de tournois, en France, Cannes c'était un major où tu avais beaucoup d'étrangers qui venaient, des Russes, des Américains, on a eu des Singapouriens... Euh il n'y a pas eu de Japonais à Soul Calibur IV parce que le jeu n'a pas trop marché chez eux, mais euh... C'était vraiment un jeu porteur, pour Soul Calibur en tout cas. Et donc en fait, entre 2011 et 2012, Soul Calibur V était annoncé, on savait quand il allait sortir : début 2012, donc les joueurs ont un peu perdu de l'élan... En plus, il y a eu des versions qui tournaient un peu dans des salons, dans des petites sessions organisées par le *community manager* de l'époque Ayato, ouais. Donc les gens perdaient un peu d'intérêt pour Soul Calibur IV.

En attendant que le V sorte...

Ouais, ce qui est tout à fait compréhensible. C'est normal.

Ouais, ce qui arrive à peu près sur tous les jeux...

Voilà, ouais. Il y a toujours une période euh... Comme là, Street 4...

Ouais, plus trop personne ne joue à Street 4...

Il n'y a plus grand monde, ou alors les gens continuent de jouer mais bon là, la beta elle est sortie, tout le monde joue à Street 5 ce week-end. Et dans trois semaines, plus personne ne jouera à Street 4. C'est d'ailleurs un sujet très intéressant, qui fait pas mal d'émules ces temps-ci. Street 5, Street 4, etc.

Ah ouais ? C'est quoi alors...

En gros, il y a les joueurs de Street 4 qui ont dosé le jeu pendant sept ans et il y a un nouveau jeu qui arrive, qui est entre guillemets beaucoup plus simple. Et pour eux alors, pour beaucoup, le jeu ne va pas durer longtemps. Euh, il y a Tokido –qui est l'un des meilleurs joueurs japonais, j'ai envie de dire, à Street 4, mais il joue à tous les jeux et il est bon partout – qui a dit récemment qu'il pense que le jeu va durer un an, un an, un an et demi, et qu'après les Japonais retourneront

sur Street 4. Parce qu'il a peut-être plus de profondeur, plus de complexité, etc. Alors moi je n'y crois pas, dans le sens où je pense que les gens préféreront peut-être sur le long terme Street 4, peut-être, mais on n'en sait rien. Là, Street 5 c'est juste une bêta, pour l'instant on n'a pas encore touché au vrai jeu, et ils vont sûrement rajouter des trucs, acheter des options, des techniques, de la profondeur, donc on ne sait pas encore...

Et est-ce que ce n'est pas une volonté aussi du développeur de rendre le jeu plus... un peu plus accessible pour tout le monde ?

Exactement, c'est vraiment ça. C'est même annoncé, hein, c'est même dit par Capcom. Eux, ils veulent ouvrir le jeu pour que plus de gens puissent y jouer et que la communauté, ben grandisse.

Après, ce n'est pas forcément... le jeu peut être plus simple à appréhender et être tout aussi complexe à maîtriser...

Exactement. Ben, en fait, c'est Combo Fiend– un gros joueur des États-Unis, de jeux de combat depuis des années, depuis dix, quinze ans, il est dans la communauté, c'est vraiment quelqu'un de respecté – qui a été embauché par Capcom pour un peu être le CM du jeu, ou en tout cas de Capcom, c'était vraiment un *community manager*, c'était vraiment le lien avec la communauté et Capcom. Donc il était sur tous les panels, vraiment il faisait un très bon boulot, et il disait que les bons joueurs gagneront toujours, mais que les mauvais joueurs ils ne gagneront pas contre les bons joueurs. Alors ils prendront plus de plaisir, parce qu'ils arriveront à faire des trucs qu'ils voient, que les bons joueurs arrivent à faire et que eux n'arrivaient pas à Street 4. Parce que Street 4 avait quand même un *skill gap* vraiment très, très important, qui était très dur à dépasser. Mais à Street 5 non, du coup ils vont s'amuser sur le jeu, ils vont jouer, mais par contre ils ne gagneront pas comme qu'avant. Et c'est à ce moment-là que Street 5 peut être bien. C'est-à-dire que les nouveaux joueurs *casual*, ben ils vont s'intéresser au jeu, ils vont jouer plus souvent, plus longtemps, et les bons joueurs, ben joueront toujours compétitivement et gagneront toujours. Ce qui est pour moi un bon jeu. Un jeu est bon si un bon joueur gagne tout le temps, enfin, tout le temps entre guillemets...

Oui, s'il n'y a pas trop d'aléas, pas trop de hasard, parce que tu n'es pas là par hasard. Je comprends, ouais, l'équilibrage de jeu c'est un débat super important.

C'est clair.

Revenons à l'asso, justement...

Donc voilà, moi j'arrive sur Paris, donc je reprends un peu l'asso. On fait des petits événements, on fait Cannes, etc.

Quand tu dis que tu t'investis dans l'asso, ça veut dire que tout de suite tu... tu prends un rôle... un statut au sein de l'asso ?

Ben en fait, moi je suis arrivé avec un projet, en fait. Je suis arrivé avec le projet des *biweekly's*, donc vraiment des tournois toutes les deux semaines, et je leur ai dit : "Voilà, je ne suis pas forcément dans l'asso" (comme il y avait des petites réticences à mon intégration au début)... je leur ai dit : "Moi je m'en fiche, hein, moi je veux faire ça avec votre aide, sous couvert de l'Arena, mais après, que je sois membre ou pas... je m'en fiche un petit peu." Donc du coup, ils ont dit ok, je suis rentré dans l'asso, j'ai pas mal bougé les gens parce que pendant les réunions parfois ça pataugeait, il y a des gens qui ne s'investissaient pas dans les événements... Du coup, ben j'ai un peu ouvert ma gueule, j'ai un peu bougé les choses et puis comme moi je me bougeais, ben ceux qui ne se bougeaient pas à un moment ben ont juste arrêté, parce qu'ils ont vu que ça ne servait à rien ce qu'ils faisaient. Et d'autres qui aimaient bien m'ont aidé et ont continué avec moi. Et au fur et à mesure, il y a l'ancien président qui a un peu décroché sur Soul Calibur et tout ça, et donc les autres membres ont trouvé normal que je sois le président. Et donc c'est comme ça que je me suis retrouvé président et on a continué à faire des événements, juste Soul Calibur. À un moment, on a essayé un petit peu un partenariat, enfin un cross avec... on faisait du Soul Calibur et du Virtua Fighter, qui était un jeu qui se rapprochait un peu de Calibur. Ils avaient un peu peur de dépasser l'image... de dépasser le cadre des jeux 3D et de faire du Street ou d'autres jeux. C'était vraiment un tabou "voilà, on ne veut pas faire ça ", mais moi je m'en fichais. Moi, j'ai toujours pensé qu'une communauté a le droit d'avoir des événements pour son jeu. Surtout s'ils veulent que euh ben, qu'il y ait des tournois et des événements. J'ai toujours eu ce principe-là et je l'ai encore. Moi, ce que je dis aux communautés quand elles viennent me voir pour savoir est-ce qu'il y a la ROF et s'il y a leur jeu, c'est "Ben, montre-moi qu'il y a un intérêt, et moi j'te mets des consoles, j'te fais un événement, y'a pas de souci. Comme ça s'est passé pour Guilty Gear à la ROF winter : ils sont venus me dire : "Alors nous, c'est un nouveau jeu", alors on lui a donné sa chance, on fait toujours ça. Et euh, ils se sont inscrits, ils nous ont dit : "Ok, on préfère du 2V2", nous c'était un tournoi solo à la base, après on a dit : "Ok, on vous fait un 2V2 en tournoi principal". Et au final, ils ont été trente. Ce qui est entre guillemets du jamais-vu pour un tournoi Guilty en France, ou en tout cas depuis des années. Et apparemment à la Summer – donc qu'on va faire le 11 et 12 juin – ben, ils vont revenir et j'espère qu'on va dépasser les trente et qu'il y aura

peut-être même des étrangers, etc. Donc c'est cool, tu vois, de voir des communautés qui répondent présentes et euh qui apprécient ce qu'on fait. Donc voilà, Soul Arena donc, on fait un petit peu... on s'essaye aux multi-jeux, et donc je rencontre Deadpool et Karma, qui sont les deux présidents, les deux coprésidents de l'Alpha Arena, donc la deuxième asso de la ROF, deuxième asso fondatrice de la ROF. Donc eux, en fait, ils ont un parcours un peu différent de moi et de Soul Arena, parce qu'en fait ils viennent du monde FPS, FPS consoles. C'est eux les précurseurs des tournois Call of Duty, Halo, Rainbow Six en France. C'est eux qui ont un peu posé les bases, et pendant cinq, six ans ils étaient vraiment réputés, c'était vraiment eux qui... c'était vraiment leur tournoi où il fallait être, en France, en tout cas... Et ils ont arrêté : la vie, les études, etc. et ils se sont un peu remis ensemble il y a quelques années, ben pour faire du deo... du dead... du Dead or Alive, je vais y arriver, excuse-moi. Et donc ils n'avaient pas d'écrans, ils n'avaient pas de matos. Donc ils sont venus me voir. Nous qui avons un parc d'écrans, ils nous ont dit : "Ben nous, on veut faire un petit tournoi, est-ce que c'est possible ?" Ben, moi je les ai rencontrés pour un peu voir qui c'était. Et puis, j'ai bien vu qu'ils n'étaient pas dans le milieu du jeu de combat. Donc je leur ai expliqué pas mal de choses, euh certains codes, certaines personnes euh, pourquoi ça fonctionne comme ça, pourquoi il y a ça. Ils étaient vraiment très... très...

Très réceptifs ?

Réceptifs. Et j'ai vu qu'ils ne venaient pas juste là parce qu'il y avait un phénomène de foire ou un phénomène de mode ou quelque chose. Ça les intéressait vraiment. Ils aimaient bien le jeu Dead or Alive et ils voulaient faire vivre le jeu, et donc moi j'ai apprécié ça. Donc on s'est dit ben pourquoi pas faire un truc Soul Calibur et Dead or Alive et pourquoi pas d'autres jeux, quoi. Et donc on ne leur a pas monté une asso tout de suite, on a juste gardé les deux asso et on a créé une entité qui est donc la Republic of Fighters. Et c'est là que la ROF un peu a pris naissance. Et c'était ça en... 2012, je crois. Fin 2012.

Et donc là, vous avez déposé des statuts au sein de la préfecture ?

Alors depuis, oui. Depuis, oui. Mais pendant deux, trois ans, l'asso n'était qu'une association de nom. Ce qui est légal, en fait. Tu peux être une asso, et te déclarer asso, sans te déclarer à la préfecture. Tu n'as juste pas le droit à certaines choses, comme avoir un numéro de siret, pour encaisser ou faire des factures, etc. Mais légalement, tu peux te revendiquer asso comme ça. Et donc on a organisé la ROF 1 en janvier 2013, c'était vraiment notre premier événement. Euh, donc moi je m'occupais de Soul Calibur parce que forcément c'est notre jeu. Donc Alpha Arena, Karma et Deadpool de Dead or Alive. Et on a contacté deux autres asso, euh, avec qui je

m'entendais bien, enfin des gens que je connaissais, pour un peu euh... Parce qu'en fait, nous on voulait faire du multi-jeux, on voulait que la ROF soit un événement multi-jeux qui prenne de l'ampleur et qui réunisse un peu toutes les communautés de Paris. Parce que comme je te l'avais expliqué, plein de communautés de jeux de combat sont éparpillées, sont dans leur coin et font un petit tournoi à vingt, trente, dans leur coin. Et nous on s'est dit : "Ben on va réunir tout ça et faire des événements à deux cents personnes, trois cents personnes, ça va prendre de l'ampleur, on va avoir plus de moyens, des sponsors, et ça va vraiment être génial".

Et il y avait vraiment une volonté jeux de combat ?

Ouais, ouais, à la base, ouais.

C'était plus le FPS sur console euh...

Ben, c'est vrai qu'eux avaient un petit peu quitté ce monde, et ce n'était pas leur ambition d'y revenir tout de suite euh... On en a reparlé depuis, et après c'est compliqué parce qu'il y a des instances qui sont un peu créées autour de Call of Duty et qui sont vraiment très dures à déloger, en termes de... de concurrence. Si nous on veut se mettre à Call of Duty, par exemple, ce sont des moyens énormes qu'il faut mettre en place. Voilà, donc on s'est dit après, moi le jeu de combat c'est ce que je connais. Moi pendant des années j'en ai bouffé, des forums, des twitters, des reddits, des streams, des vidéos... Vraiment, le jeu de combat je connais plein de trucs et je connais pas mal de jeux de combat. J'me suis intéressé à beaucoup de jeux de combat pour un peu connaître toutes les règles des jeux, voir comment tel jeu marchait, pourquoi il marchait comme ça, pourquoi ça, ça fait ça, etc. Et euh... Et voilà, je m'y connais un petit peu et moi je veux faire le jeu de combat. C'est pas une question de je n'aime pas tel ou tel jeu, c'est juste que j'ai envie que le jeu de combat grandisse et soit aussi fort que l'e-sport, LoL, Dota, Starcraft, etc. C'était un peu ma volonté, et eux la partageaient à l'époque – encore aujourd'hui, mais ils la partageaient –, du coup on s'est lancés. On est allé voir donc d'autres asso qui, comme je dis, faisaient leurs *events* dans leur coin et on leur a proposé notre projet. Ils ont plus ou moins adhéré. Après, on a plus ou moins regroupé tout le monde sous l'égérie ROF pour que ce soit plus facile pour le public de comprendre ce qu'il se passe. Au lieu de voir oui, c'est Alpha Arena, Soul Arena, Signed by R, Gameline qui organise ça... euh ben non, c'est la ROF qui organise. Par contre ROF, c'est ça. Donc on a un peu pris cette démarche-là qui a plutôt bien marché, les joueurs ont bien compris. Voilà, pour notre premier événement on n'a pas fixé de nombre de *slots* maximums pour les tournois et du coup on s'est retrouvé avec une salle pleine.

C'était où ?

C'était... Ça n'était pas à Gambetta, c'était pas loin de Gambetta. Euh parce que nous, on fait nos événements Soul Calibur dans une salle de danse à Gambetta, au Kim Kan, qui fait 90 mètres carrés. Enfin voilà, c'était sympa, pour cinquante joueurs, soixante joueurs, c'était plutôt sympathique. Et là, on a vu qu'on allait dépasser ça, et on a dit "Ben il nous faut une salle plus grande" Donc on a pris une autre salle de danse qui fait 150 mètres carrés, et voilà, on a fait salle pleine. Les joueurs ont bien apprécié, malgré qu'ils étaient un peu serrés et tout, mais ils ont bien apprécié l'ambiance, et puis de voir un peu ben les autres jeux, les autres communautés, etc. de nouveaux gens, un nouvel événement, c'est toujours sympathique, donc ils ont bien apprécié. Et après, on a enchaîné. On a enchaîné les événements comme ça, plus ou moins gros, avec notre plus gros qui était de 430 joueurs avec une qualification MLG européenne, la seule, pour Melee.

C'était quand, ça ?

C'était en mai 2014.

Et comment tu avais pris contact avec la MLG ?

Alors, c'est le même principe, en fait. On avait donc réuni une association, l'association forte de Melee, Smash Bros Melee en France qui était le French Melee, Le French Melee, c'est le nom. Et euh... Et Slhoka, l'ancien président, avait pas mal de contacts avec tous les TO – donc TO pour *tournament organizer* – donc tous les TO européens et certains américains de Melee. Parce que Melee, c'est vraiment une communauté très soudée dans le monde parce qu'ils ont vraiment été le chat noir des jeux de combat.

Ouais, on se moquait d'eux...

Exactement. C'était "Ah, vous n'êtes pas un vrai jeu, etc." Et quand ils ont explosé à l'EVO, à la MLG, tout le monde un peu les a reconnus. Moi, j'ai toujours trouvé ça intéressant compétitivement. Par contre, c'est un des jeux auxquels je ne m'y connais pas très bien. On m'a pas mal expliqué, mais ce sont vraiment des règles différentes donc je ne m'y connais pas très, très, bien, donc je me réfère toujours ben à BSeeD ou Slhoka. Donc Slhoka connaissait ça, et dans leur groupe de TO Facebook ils avaient la question de la qualification MLG européenne : qui va la faire, etc. Donc t'avais des gros tournois, comme le B.E.A.S.T. en Suède, qui étaient envisagés, et nous on a dit : "Ben écoutez, on va faire un tournoi en septembre euh, pardon, en mai. Et on

pense qu'il va être gros, on aura une salle de ouf, on aura plusieurs *stream*, un amphithéâtre de ouf euh donc, pourquoi pas nous ?"... Slhoka a milité, finalement on l'a eu. Euh donc tous les joueurs sont venus, vraiment tous les gros joueurs, Armada, L3ff3n... tous les joueurs européens sont venus. On a même eu un Japonais, aMSa, un joueur de yoshi qui a fait sensation, il est venu via un *crowdfunding* de la communauté... Donc vraiment intéressant, vraiment intéressant, ça a été un peu notre plus gros tournoi international. Il y a eu des internationaux à Street, à Soul, à... Y avait Injustice, mais je crois qu'il n'y a pas eu d'internationaux, le tournoi était un petit peu... ce n'était pas un flop, mais il n'y a pas eu beaucoup de joueurs, pas eu beaucoup de machin, parce que c'était un peu la transition, MK10 qui arrivait... Euh la communauté n'était pas très, très active ou vivante à l'époque. Marvel aussi s'est bien déroulé. Alors KOF, c'était... King of Fighter, c'est un peu le jeu qu'on a depuis le début, via une des asso qu'on avait. Mais c'est un peu un jeu maudit, la communauté est assez toxique, tous les organisateurs de KOF, donc qui sont des joueurs de KOF et qui font partie de la communauté, on arrêté. Ils ont dit "Allez, *fuck it*, j'en ai marre, vous êtes des cons !", et ils sont tous partis. Voilà, donc on arrive là, et euh... et donc on en arrive à la saison ROF de 2016 où on fait donc deux événements, la Winter et la Summer, et la grosse qu'on va faire en septembre, et qu'on espère être très grande, avec des étrangers, etc.

Ok. Bon, ça fait une bonne présentation, ça. Déjà tu as survolé beaucoup de sujets... Euh donc, généralement, vous essayez d'organiser deux événements par an...

Trois, même.

Trois. Donc, janvier, mai... et septembre ?

Alors du coup, janvier, juin et septembre. Ouais. On a vu un peu que niveau dates ça laissait deux, trois, quatre mois entre tous les événements et ça nous laissait aussi à nous le temps de nous reposer, de redémarcher des gens, de refaire de la communication, des inscriptions, etc.

Ok. Et donc, en moyenne, en termes de participants tous jeux confondus, tu me disais celle où il y avait le plus de monde c'était en gros 430 participants, c'est ça ? Et en moyenne vous tournez autour de 200 participants, c'est ça ?

Alors, la ROF 1 a fait 150, la ROF 2 a fait 200, la ROF 3 qui était la plus grosse a fait 430, après la ROF 3 les événements qu'on a faits c'est la ROF Winter 2015, la winter session, qui était à 42 et on a fait le plein, on a fait 330 joueurs, on a arrêté les *slots* à Street... Donc tu vois, on n'a pas de moyenne, parce qu'on est en constante évolution. On n'est pas encore arrivés à un plateau où on

voit qu'en fait ça stagne. Là, même la Winter on pensait faire peut-être moins de chiffres, c'est hors Street machin, et au final on a 400 participants.

Ouais, c'est pas mal.

C'est pas mal, c'est assez énorme. Melee et Smash Bros wii u, on a eu 96, surtout Smash Bros wii u, on a 96 joueurs, on a bloqué 96 et il y avait encore 30 personnes qui voulaient s'inscrire. MK10 qui a fait tournoi plein, Guilty qui a fait le plein quasiment... Enfin, tu vois, on n'a pas encore atteint le plateau et c'est en constante évolution. Donc c'est cool, ça.

Ok. Et est-ce que dans votre orga, enfin dans votre modèle organisationnel, vous vous inspirez d'autres événements. Est-ce que, par exemple, l'EVO, dans le milieu de Versus Fighting fait modèle de référence, et est-ce que vous vous en inspirez ? Ou est-ce que ça ne fait pas du tout office de référence et en tout cas, est-ce que vous vous inspirez d'autres modèles, quoi ?

Alors, c'est marrant comme question parce que... Donc moi comme je t'ai dit que je m'intéresse à beaucoup de tournois, et depuis que je suis orga', 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 un 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 y'a une sortie de poule et là on a un arbre double élim' ou simple élim', selon les jeux, etc. Euh à l'EVO, par exemple, ces poules-là n'existent pas. C'est vraiment double élim' depuis le début. Alors, ils masquent le double élim' direct par des poules qui sont elles-mêmes en double élim', mais au final, c'est juste la même chose. C'est juste que tu découpes ton arbre en blocs et que tu exploites ces blocs, mais au final tout le monde... Bref, c'est la même chose. Mais c'est plus lisible, ça c'est vrai. On pense faire un peu ce système-là de blocs pour nos tournois. On l'a fait à la ROF 2 et ça avait bien marché. On avait fait des espèces de poules 1 à 4 et ça commence à 9 heures, poules 5 à 8 ça commence à 11 heures, et ça nous a bien échelonnés... Donc voilà, on s'inspire un peu de tout ce qui se fait autour, notamment au niveau des règles. Certains jeux... Moi, par exemple, je ne me connais pas sur MK10, donc je suis un peu allé voir ce qui se faisait ailleurs, j'ai demandé à Rhezous, on a un peu comparé, Melee pareil, donc on regarde un peu ce qui s'fait ailleurs... Après, la vraie question, c'est en termes de format de jeu, format pardon de tournoi : double élim, poule, etc. Et euh après, les règles spécifiques au jeu. Par exemple, Melee, c'est quatre stocks, trois minutes, enfin quatre stocks et je ne sais plus combien de minutes, etc.

C'est quoi des stocks ?

Alors en fait, c'est des vies, le nombre de vies, dans les Smash Bros. Donc dès que tu es éjecté du terrain, tu perds une vie et tu reviens. Donc quatre stocks tu as quatre vies, et si tu as perdu quatre vies tu es mort, tu as perdu la manche. Et dans Smash Bros wii u, il y a un grand débat depuis la sortie du jeu c'est : deux ou trois stocks ? Trois stocks, les gens considéraient au début que c'était trop chiant, trop long à regarder. Euh les Américains font énormément de deux stocks, l'EVO fait deux stocks, mais l'EVO est un peu à part en termes de règles parce qu'ils imposent et tout le monde dit ok. Ben c'est l'EVO, on n'a pas le choix. Ils sont pas mal décriés sur certains jeux et certaines règles. Enfin voilà, mais on s'inspire un peu de tout le monde, je pense. Euh après, on essaie de faire un peu nos trucs à notre manière, pour nos événements. Ben, c'est un peu la plus-value, tu sais, lors des interviews, des *stream*, des *overlay*, l'animation du *stream*... Voilà, on s'inspire un peu de tout le monde et on essaie de faire notre sauce, et je pense que pas mal de tournois font ça. Et c'est bien, je pense.

Ok. Je reviendrai sur les règles un tout petit peu plus tard. Euh tout à l'heure, tu me disais que, par exemple, Alpha Arena ils t'avaient approché au tout début, parce que vous aviez des écrans à Soul Arena. Justement, par rapport à ça, comment est-ce que vous financez vos événements ? Et est-ce que ça a évolué ? J'imagine peut-être oui, entre Soul Arena et ROF en 2016, que votre moyen de financement a changé, vos partenariats... Comment est-ce que ça se fait que là, par exemple, sur le tournoi MK vous arriviez à avoir huit écrans BenQ comme ça disponibles ? Comment ça se passe ?

Alors, en fait, nous ben au début, être une asso inconnue, où on ne fait pas beaucoup de nombre de visiteurs ni de chiffre de *stream*, c'est très dur. Historiquement, moi j'étais en bonne relation avec Namco, donc le *community manager* nous avait approchés en 2011 et nous avait dit: "Voilà, il y a le jeu qui va sortir". Donc on a gardé de bonnes relations, c'est un pote maintenant. Donc Namco nous a historiquement suivis grâce à ça.

Et Namco, c'est...

Soul Calibur et Tekken. Historiquement donc, il y a certains éditeurs qui suivent comme ça. Capcom aussi qui a recruté un CM (CM pour *community manager*) et le CM est venu nous voir et s'est investi vraiment. Du coup, là on a aussi une bonne relation avec Capcom. Après, comme on vient du monde console, c'est un peu plus dur d'avoir des sponsors. Parce que le monde PC, ben t'as Intel, t'as LD, t'as NVidia, t'as machin...

Razer ?

Voilà, Razer, tous les constructeurs de matos. Bah, sur consoles c'est un peu plus dur et particulièrement pour les jeux de combat, tu n'as pas les manettes Scuf, des trucs comme ça qui se vendent par milliers. Nous c'est MadCatz. Alors MadCatz, c'est un sponsor important en France. MadCatz, ils font sticks, casques, souris maintenant, manettes, etc. Ils ont pas mal aidé au début 2009-2010, la World Game Cup à Cannes, il y avait un stand et tout, ça ne s'est pas bien passé. Alors, je sais plus, je venais d'arriver, mais de mémoire ça ne s'est pas très bien passé euh je ne sais pas pourquoi, comment etc., mais ça ne s'est pas bien passé. Du coup, ils n'ont pas réitéré leur expérience d'avoir un stand sur place, vente directe, je ne sais pas pourquoi, mais voilà. Sinon, ils ont toujours été là pour les événements en nous donnant des lots euh, plus des lots, d'ailleurs... Ils ne nous donnent pas d'argent, clairement, c'est un frein pour nous, mais ils nous donnent des lots. Par contre, il y a eu un petit problème à la ROF 2, on avait donc huit tournois. Donc huit tournois, nous on veut quand même donner des lots pour les deux premiers. Donc on a dit : "Voilà, (donc on parlait au CM) on a huit tournois, ben on veut au moins seize lots, normal, même si c'est une petite souris", il nous a dit ok. Et une semaine avant, on reçoit les lots et on a... deux sticks.

Et d'autres lots ou seulement deux sticks ?

Non, juste deux sticks. Tu vois...

Donc incompréhension...

Alors, incompréhension totale. Il peut rien faire, il n'a pas de stock, machin... Ben on lui dit : "Ok, mais nous on ne peut pas faire comme ça..." On est allés voir donc Hori, qui est un autre constructeur de sticks et manettes...

Ça s'écrit comment ?

H.O.R.I. C'est une marque japonaise ou chinoise, mais bon, c'est... Et ils ont été super *open*, super réceptifs, et en deux semaines je crois qu'ils nous ont envoyé de quoi donner à seize personnes, super, machin... Donc très réactifs. Et donc on a dit à MadCatz : "Ben écoutes, tu comprends, on ne va pas donner tes lots, on peut même te les renvoyer parce que tu comprends, tu nous as un peu plantés et Hori, non". Donc c'est un peu parfois le jeu des sponsors. Voilà, c'est un peu dur d'avoir des sponsors, surtout de l'argent, en tant qu'asso, ils aiment pas trop donner

ça, parce qu'ils pensent que c'est un peu amateur et euh... Mais après, nous, comme on a commencé à prendre de l'ampleur, il y a le *stream*, il y a... ben le nombre de joueurs qu'on propose et on voit clairement que c'est en évolution. Moi, je vais dans tous les salons : Paris GamesWeek, Paris Mangas, Gamescom (enfin, j'y suis allé l'année dernière) pour un peu faire des contacts, dans les soirées presse aussi... Je donne ma carte, j'explique le projet, je rencontre des gens... Après ben, on les contacte, on leur propose le projet et ils disent : "Ok, c'est cool, je vais vous aider" ou "Non, on ne peut pas" ou "On ne peut te donner que ça", "Ben, moi ça ne me va pas", etc. Et après, j'ai approché Kayane aussi, qui est une figure emblématique dans les jeux de combat en France. Pour l'aider au début, à faire ses événements, et en fait c'est devenu la marraine de la ROF. Et son manager euh est devenu un bon ami, et du coup on s'échange pas mal de contacts comme ça. C'est vraiment du réseautage, quoi. C'est gros réseau, du coup j'dis : "— Ah tiens, j'ai besoin d'écrans. Tu n'as pas un mec de ASUS, BenQ ou je ne sais pas ?" et il me dit : "— Ben ouais, tiens ben je te file son numéro" et après je les contacte, je viens de sa part et ça marche comme ça, tout ce qu'il y a de classique, etc. Et donc là, on commence vraiment à peser dans le *game*, j'ai envie de dire (rires), parce que là on est allés voir BenQ, on leur a dit: "Bon, ben voilà, vous avez une gamme d'écrans, nous on a un parc de cinquante-quatre écrans." Alors, on les avait les écrans, en fait. Nous on a un parc d'écrans... Ah, tu parlais – excuse-moi – du financement de l'asso, etc. C'est... Au début, c'était des fonds propres. Donc tout le monde un peu a mis la main à la pâte et a acheté des écrans. Donc ça représentait peut-être 2 000 à 3 000 euros, euh on était peut-être six, sept, huit à mettre un peu euh et on a acheté trente-six écrans *no lag*... pour l'asso. Donc c'était un gros investissement. Après, tout ce qui est câble, HDMI, rallonges, etc. ça a aussi un coût, qui a un peu été amorti par les événements, heureusement. Donc au début, on a acheté quelques consoles aussi... Après, les consoles, c'est un peu plus dur parce que c'est plus cher, c'est moins facile d'avoir des réductions et bon, c'est un peu contraignant. Du coup, on a approché Microsoft à l'époque, pour leur louer un parc de consoles : ça revenait moins cher que d'acheter des consoles et beaucoup moins chiant. Donc on a fait ça, ça a plutôt bien marché, eux étaient réceptifs. À un moment, ils ont envoyé des lots, donc c'était cool. Hum... Voilà, c'était fonds propres au début et là on commence à... à faire des prestations payées pour des boîtes, pour des événements, etc. Donc on commence un peu à avoir une trésorerie pour l'asso, et là on a acheté huit PS4 pour l'asso, en début d'année, euh... Et les écrans, en fait, on s'est dit – parce qu'on a à peu près quarante à soixante écrans avec l'aide de Kayane, qui elle-même a un parc d'écrans. Et avant, on fonctionnait comme ça. On avait ces soixante écrans-là, et on en demandait peut-être dix à des amis, à une autre asso pour compléter si jamais on en avait besoin, et on marchait comme ça – Et là, je ne sais pas pourquoi, on s'est dit: "On va un peu apporter du cachet et on veut aussi des lots". Donc on est allés voir à la base BenQ ben pour des lots, et du coup ils nous ont proposé le parc d'écrans parce qu'on leur avait dit

qu'on en avait besoin, ils nous ont dit ok. Et voilà, c'est un peu comme ça que ça s'est passé pour BenQ, donc il y avait 54 écrans BenQ. Tous les écrans étaient BenQ pour la scène, etc. super *no lag*.

Ouais, c'est... Les joueurs avec qui je m'entretenais jeudi me disaient que c'étaient des super écrans...

Ouais. C'est une gamme *gamer*, un peu pensée pour *gamer*, donc ils sont pas mal beaux. Donc voilà, c'est vraiment cool. Pour les consoles aussi... Et là, on est dans une aire... Ben on change d'aire, on passe de la Xbox à la PS4 ou le PC... Donc on a acheté huit consoles pour la ROF, et il fallait trouver trente autres PS4. Donc c'était un peu la galère, on s'est dit "Qu'est-ce qu'on fait ?" Alors, on a démarché Sony, Sony qui a pris du temps à répondre, il y a eu pas mal d'incertitudes. Finalement, ils ont répondu et ils nous ont loué euh... je ne sais plus combien... Alors, finalement, on a réussi... Rhezous, qui nous a sauvé le coup, a réussi à trouver huit consoles pour MK10 (parce que faut des *season pass*, faut des perso DLC, faut des perso débloqués, ça c'est très, très, chiant, en parc d'ordinateurs, qu'il n'y ait pas de mode tournoi, même si c'est genre un... ou *season pass* qu'ils nous filent, ça c'est très, très, chiant, c'est vraiment bloquant, notamment pour DoA ou MK10 où c'est l'enfer pour les patcher, les DLC, bref). Donc Rhezous nous a sauvés en nous trouvant huit consoles. Donc, en fait, on avait finalement que huit consoles à trouver en plus et Sony nous en a loué douze avec du SPARE, donc on était bien. Voilà, donc c'est vraiment on contacte quelqu'un, on présente le projet, le projet plaît et on voit un peu ce qui peut se passer, ce qui peut se faire. Malheureusement, aujourd'hui, c'est un monde associatif, et l'associatif est un peu vu comme des amateurs, comme de l'amateurisme, donc ils ne veulent pas mettre d'argent. Et souvent, ce sont des jeux qui sont sortis ben deux, trois ans après... depuis deux, trois ans, et par exemple Capcom n'a plus de budget pour Street 4. Ce n'est même pas qu'ils ne veulent pas, c'est qu'il n'y a plus de budget. Pareil sur Soul Calibur V, il n'y a plus de budget. Donc je ne peux pas aller voir Namco et dire : "Voilà, sponsorisez-moi un tournoi machin", c'est... On n'est pas aussi gros que l'EVO, qu'une Dreamhack ou MLG pour dire : "Voilà, Namco, si vous voulez votre jeu à la MLG, c'est tant !" Là, Namco va dire : "Ah, oui, putain, ça les vaut..." Ben nous, on ne peut pas dire comme ça : "Voilà, Namco, si vous voulez votre jeu à la ROF, c'est tant !", ça ne marche pas. Surtout qu'historiquement on l'a toujours fait. Donc je pense qu'ils s'attendent aussi à ce qu'il y en ait et à ce qu'on le supporte gratuitement. C'est quelque chose aussi, moi j'ai un peu parlé avec pas mal de présidents, en France, d'associations, de jeux de combats principalement, et on se dit ben faut arrêter la gratuité. Pas pour gagner de l'argent, parce que de toutes façons à l'asso on ne touche donc pas d'argent nous, on ne peut pas le reverser, mais faut faire comprendre aux gens que ce qu'on fait c'est du travail, qu'on le fait très bien, on s'implique

énormément, et tout travail mérite salaire. Alors, pas pour nous, pour l'asso, pour qu'on puisse réinvestir dans des événements, dans autre chose. Donc on essaie d'instaurer ça, on essaie de dire voilà, quand on fait une presta pour des gens il faut les faire payer, sinon on ne va pas s'en sortir. Et si eux voient que telle asso fait ça gratuitement, ils iront les voir directement. Donc voilà, on essaie de mettre ça en place, et sinon ça reste des fonds propres quand il y a des gros achats.

Et les inscriptions des joueurs ?

Alors, nous les tournois, on a la chance que les tournois s'autofinancent, on n'a eu aucun événement en déficit, pour l'instant.

Ça veut dire que, par exemple, le lieu dans lequel vous avez fait la ROF, l'École 42, avec les inscriptions des joueurs vous pouvez payer...

Alors l'École 42, c'est un peu spécial parce que c'est gratuit. Eux ils prônent la gratuité, s'ils aiment bien ton événement, tu demandes les locaux, ils voient s'il y a une date dans leur calendrier, et allez hop. Mais, par exemple, la ROF 3 qu'on a fait à l'ESIEE, une école d'ingénieur à Noisy-le-Grand, elle a eu un coût qui était dans les 7 000 euros, et ça, fallait l'amortir, et on pouvait difficilement nous, membres de l'asso, se permettre de sortir 7 000 euros. Du coup, l'événement s'est autofinancé super. On a appliqué des tarifs pour que l'événement soit rentable, ou en tout cas à l'équilibre. Donc on a augmenté les prix. Il y a plein de joueurs qui nous l'ont reproché, mais au final les gens ont kiffé, c'était un très bel événement.

Tu peux me rappeler combien c'est, à peu près, l'inscription à la ROF ?

Alors, ça dépend de chaque événement. La ROF 3, c'était 25 euros par jeu. Donc dans les 25 euros étaient compris les frais d'entrée, et après il y a une partie qui va au *cash prize* et une partie qui va aux frais de gestion d'événement. Donc là, par exemple, la ROF Winter c'était... Alors, on va prendre depuis le début. Alors, la ROF 1 c'était genre 5 euros par jeu, par personne, la ROF 2 c'était 10 euros, je crois, ou 5 euros, 5-10 euros. On avait fait 5 euros l'entrée et 5 euros le tournoi. Du coup, tu payais 5 euros et après tu payais 5 euros ton jeu. Voilà. Donc ROF 3, 25 euros. Entre les deux, quand même, il y a eu une ROF session 2014 où je ne me rappelle pas exactement des prix mais c'était peut-être 10 euros. Voilà, on essaie quand même d'augmenter parce qu'on pense qu'on gagne en qualité et que plus on accueille de gens, plus il faut que ce soit qualitatif et donc ça engendre des frais. Et il faut aussi que les joueurs – malheureusement, c'est triste à dire – mais il faut qu'eux aussi aient leur rôle à jouer dans le développement de leur scène. Et,

malheureusement, ça passe par eux qui payent de plus en plus cher, mais ça reste un tarif pour moi raisonnable et trop bas dans le monde de l'e-sport. Quand on voit, par exemple, qu'aux États-Unis, dans ce qu'on appelle un major – un major, aux États-Unis, ils considèrent un major un tournoi international, mais pas comme l'EVO. C'est plus dans une région. En gros tu as huit majors aux États-Unis. Huit tournois, vraiment très gros tournois, qui réunissent des gens de tous les États-Unis et d'ailleurs, c'est pour ça qu'ils s'appellent majors – c'est 10 euros les *venue fees*... Donc rien que pour entrer dans l'événement, le visiteur paie 10 euros, et tous les joueurs doivent payer les *venue fees* et acheter leur tournoi 40 dollars chacun, chaque jeu. Donc tu vois, on est dans des prix totalement différents de ce qui se fait en France. Sauf que, eux, ben ça marche. Il y a du gros cash, il y a des sponsors qui suivent, il y a les joueurs qui s'impliquent, etc. Donc nous, on est un peu limités par ça, par les joueurs qui refusent de payer trop cher, etc. Donc voilà, pour nous, c'est 25 euros la ROF 3. Ça a un peu rouspété, mais c'est passé. Et là, on est à 15 euros le jeu à la ROF Winter, en 2016, et je pense qu'on fera les mêmes tarifs pour la Summer et...

Donc vous avez baissé les prix, alors ?

Parce qu'en fait, on estime qu'une ROF Winter est moins qualitative et moins... moins euh... moins grosse et c'est un moins gros enjeu pour l'asso et pour les joueurs qu'une ROF 3, par exemple, où vraiment tu avais euh où on avait un peu essayé de faire quelque chose de gros. On voulait faire deux petits tournois, donc la ROF Winter et la ROF Summer, à des tarifs un peu plus bas, qui préparaient aux gros événements. Et on s'est rendu compte qu'en fait les gens ont répondu présents, venaient et ont surkiffé et limite prenaient ça comme un gros tournoi. Et nous dans l'asso on se disait que c'est une petite Winter tranquille, et en fait, non. Alors, ça n'empêche pas qu'on fait les choses très bien, on s'implique énormément et on fait les choses euh... T'as bien vu, les staffs ont tous très bien travaillé. Et ça fait plaisir, parce que nous on voyait ça un peu comme un tournoi à la cool, et au final les gens le prennent très au sérieux. Mais on veut quand même garder cette histoire... cette relation petit événement/gros événement pour pouvoir faire un tarif différent et inviter des joueurs étrangers grâce à ça. On veut, on tient, à garder cette différenciation, même si les joueurs ne la font pas forcément. Ils la feront je pense dans quelque temps quand ils verront les différences de salles et d'ampleur.

Donc là, pour la ROF, en juin, les tarifs seront un peu plus élevés, les tarifs d'inscription ?

Du coup, en juin, non : c'est la ROF Summer, je pense qu'on fera les mêmes tarifs... Par contre, en septembre, il y aura sûrement des tarifs plus élevés. Parce que là, on va prendre une autre salle

qui coûtera plus cher. Et donc voilà, faut un peu suivre ça, et aussi comme je te l'ai dit on a des ambitions différentes pour cet événement-là : on veut inviter des étrangers, on veut faire les choses bien, on veut donner plus de choses aux joueurs, donc ça a des coûts.

Euh... Tout à l'heure, tu m'as parlé des règlements. Justement, je voulais y revenir à cette réglementation des compétitions. Comment est-ce qu'ils sont définis les règlements ? Qui les définit ? Qui les construit ? Comment ça se passe aujourd'hui dans le milieu du versus fighting ?

Dans le milieu du *versus fighting*, c'est chacun fait sa sauce. Euh ça dépend des jeux... Melee, par contre, Smash Bros Melee qui est un jeu qui existe depuis dix, quinze ans, qui est joué compétitivement depuis dix, quinze ans, euh pendant des années, ils ont essayé beaucoup de règles, beaucoup de règlements différents, etc. et ils sont arrivés, à un moment, à un règlement "c'est le meilleur et on prend celui-là". Et du coup, tous les tournois maintenant appliquent ce règlement. C'est une communauté très soudée, et qui est très régie par Smash Boards qui est un site machin. Enfin bref, il n'y a pas un site référent, il y en a plusieurs, et les règles sont connues et sont appliquées. Des jeux comme, par exemple, Soul Calibur... En fait, il faut savoir qu'à chaque itération de jeu – Soul Calibur IV, Soul Calibur V, etc. – les règlements changent parce qu'il y a de nouvelles mécaniques, de nouveaux perso, il faut peut-être passer en BO3 ou BO5 selon le jeu, la rapidité du jeu, etc. Par exemple, Soul Calibur III... euh IV, pardon... on ne faisait que du BO3, parce que les matchs étaient plus longs, il y avait plus de *mindgame*, c'était plus intéressant et c'était trop long en BO5. Donc on appliquait le BO3 au début à Soul Calibur V et on s'est rendu compte que parce que c'était en BO3 il y avait une part d'aléatoire. Donc on a préféré rajouter en BO5 pour rajouter les matchs, pour qu'au final l'aléatoire s'élimine un petit peu et aussi parce que le jeu est plus rapide que Soul Calibur IV. Aujourd'hui, il y a beaucoup de jeux, c'est un peu chacun fait sa sauce. Euh... tu as l'EVO qui est arrivée, qui a dit "Voilà, c'est ça nos règles"... Euh... donc t'en a beaucoup qui copient leurs règles, pour pas se prendre la tête. En France, nous, on a un peu de mal, je ne sais pas pourquoi – par chauvinisme, fierté, ou je ne sais pas – à accepter les règles des autres, donc sur beaucoup de jeux... Alors, Street non, parce que du coup si les mecs voulaient aller à l'étranger, il fallait qu'ils se plient aux mêmes règles – après, c'est un jeu qui ne demande pas beaucoup de règles spécifiques –, mais pour d'autres jeux, on aime bien faire nos trucs.

Mais quand tu dis "nous" c'est vous la ROF ou est-ce que c'est les membres de chaque communauté ? Par exemple, vous, lorsque vous avez organisé la ROF, c'est un tournoi avec plusieurs communautés, est-ce que vous demandez à chacun des experts de chaque communauté de vous proposer un règlement ou c'est vous qui avez déjà une idée assez globale du règlement que

vous allez mettre sur tel et tel jeu parce que vous avez une expertise sur chacun des jeux ? Ça peut être aussi les deux réponses...

Euh... Quand je dis "nous", c'est plus nous les écosystèmes *versus fighting* en France, où on fait un peu nos propres règles un peu partout, selon aussi la taille des communautés. Par exemple, les communautés à 30, je comprends qu'ils fassent des poules en *round robin*, alors que nous quand on a 90 joueurs, ben on fait double élim. Après euh, dans les règles, il y a le format, donc, qui est double élim, poule, etc. BO3, BO5, et les règles spécifiques au jeu – est-ce qu'on va interdire un perso, un stage, etc. Le format, c'est un peu sujet à débat, mais bon, c'est un peu classique pour beaucoup de jeux. C'est plus les spécificités qui parfois tendent à diverger selon les régions, machin. Moi, je n'ai pas la prétention de bien connaître tous les jeux. Donc les jeux que je connais, par exemple Soul Calibur, ben les règles, je les fais moi-même. Et après, pour Street, je ne me prends pas la tête, je prends l'EVO, parce que c'est de toute façon des règles assez universelles, comme je te dis il n'y a pas de spécificités, donc hop. Des jeux comme Mortal Kombat, je n'ai aucune expertise sur le jeu, la communauté, rien, je ne sais même pas quel perso est dedans ou pas... donc je vais voir Rhezous, Finish Him, et je leur demande : "Voilà, quels sont vos règles ?" Alors, moi je leur dis : "Ben du coup, ce tournoi je le vois plutôt en double élim ou avec des poules". 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, et on veut quand même que les joueurs prennent du plaisir, donc on ne va pas forcer du double élim alors que les joueurs veulent des poules, etc. Donc moi, je leur dis : "Voilà, j'envisage du double élim pour ce tournoi-là. BO3, BO5, à toi de me dire. Est-ce qu'il y a des perso à bannir, des stages, machin..." Et ils me font donc un retour avec des règles. Moi je les mets en forme, je les mets sur le site, et voilà, c'est les règles de la ROF. Donc voilà, j'essaie d'aller... on essaie d'aller voir des experts dans chaque jeu, que ce soit dans notre asso ou même des joueurs qui connaissent plutôt bien, parce que tu as beaucoup de joueurs qui connaissent les règles, on essaie de voir un peu les joueurs qui s'y connaissent pour ne pas faire des règles n'importe comment parce qu'on n'a pas l'expertise, quoi. Mais sinon, pour répondre à la fin de la question, il n'y a pas de règles dominantes à tous les jeux, au niveau mondial, qui seraient reconnues par une fédération ou l'éditeur... Capcom a créé la Capcom Cup. Eux ont établi des règles de la Capcom Cup, et vu qu'ils ont un peu englobé tous les événements sous l'égérie Capcom Cup, il fallait être premier event, tu vois, il fallait être un événement Capcom Cup pour être un bon événement. Du coup, ils ont forcé leurs règles pour Street 4. Ils ont dit : "Voilà, nous, nos règles, vous ne jouez pas sur *training stage*, vous jouez en mode *random*..." C'est marrant, parce que tous les joueurs compétitifs jouaient en *training stage* sur Street 4 et quand Capcom est arrivé, il a dit : "Nous on s'en fiche, nous le *training* on en a marre, vous faites en *random*, c'est dans les règles."

Maintenant, c'est pour ça que le *stage* est différent sur Street 4, c'est forcé. Après, c'est le seul spécifique que Capcom ait apporté, mais par contre ils avaient un format de règles spécifiques que tout le monde a dû appliquer. Mais, par exemple, tu n'as pas ça pour Soul parce que Namco n'est pas assez gros, ne fait pas de Namco Cup, etc. Voilà, mais tu n'as pas de truc mondial et reconnu.

Ok. Donc chaque tournoi, chaque jeu, a son propre règlement comme tu disais, puisque chaque jeu a ses propres perso et ses propres particularités. Mais est-ce que vous, en plus, en tant que ROF et organisateurs de l'événement, vous avez des règles communes ? Et là, notamment, sur le comportement des joueurs, ou est-ce que ça encore c'est différent pour chaque jeu ? Il y a des jeux où les joueurs ont obligation, par exemple, – je dis des bêtises – de se serrer la main, ou pas ? Est-ce que le trash-talking est autorisé ou pas ? Est-ce que... voilà, des choses comme ça, vraiment sur le comportement des joueurs, en dehors du jeu.

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, quoi. 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 plein de règles comme ça qu'on établit. Pareil, là c'est un peu chacun fait ce qu'il veut. Mais je t'avoue que moi, en peut-être dix ans de tournois, que ce soit PC, console, FiFA, PES, jeux de combat, je n'ai jamais vu de violence physique d'un joueur envers un autre. Alors il y a peut-être une ou deux fois où ça s'est bagarré, où ça s'est frappé, mais toujours pour des histoires en dehors du jeu, ce n'était pas pour une défaite. Et j'ai beaucoup vu de violence physique envers le matériel. Un joueur qui perd et qui éclate la manette. Ben, je suis un peu connu pour ça, d'ailleurs.

C'est vrai ?

Ouais. C'était peut-être aussi mon moyen d'évacuer ma frustration, je défonçais mon Pad. Mais je serrais la main, par contre, je serrais la main, toujours dans le respect, et après je faisais mon truc. Parce que c'était plus à moi que j'en voulais ou au jeu qu'à la personne qui m'avait battu. Et je n'ai jamais vu de violence physique. De 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. Et on met ça, nous, dans les règlements parce qu'il le faut. S'il se passe quelque chose et que quelqu'un vient nous dire que ce n'est pas dans le règlement... Donc voilà, on fait quand même attention à mettre plein de points importants. Euh... Il y a un truc que tous les organisateurs mettent, c'est que l'organisateur se laisse le loisir de modifier ou de prendre des décisions, comme ça si on veut sortir quelqu'un, dans le

règlement, c'est... Alors, à juste titre, tu vois, faut que ce soit justifié, mais tu as toujours cette petite phrase pour ça.

Pendant le tournoi, justement, qui fait appliquer le règlement ? Qui s'assure du respect des règles ? Est-ce que c'est vous en tant qu'admin' ou est-ce que c'est de l'autogestion ? Moi, mon sentiment vu de l'extérieur – et c'est en ça que je trouve que la communauté est mature – c'est que j'ai l'impression qu'il y a beaucoup d'autogestion, mais peut-être que je me trompe...

Tu as tout à fait raison, il y a beaucoup d'autogestion. Ben, les joueurs ils 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 là juste 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 – ben ils arrêtent, ils ne reprennent pas. En général, si l'arbitre est derrière eux, ils se retournent, ils demandent : "Qu'est-ce qu'on fait?" et là, on se fie au règlement. Mais c'est plus quand il y a des litiges. Euh 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 ne le lisent pas. J'ai très peu de joueurs qui lisent le règlement, et du coup qui posent plein de questions pendant l'événement et avant l'événement, alors qu'on écrit tout.

Est-ce que vous l'affichez ?

Alors ça, non. On ne le fait pas, on l'a fait une fois, mais on ne le refait pas. C'est juste une histoire d'organisation et je pense qu'on le fera la prochaine fois. Et donc, c'est plus quand il y a un litige, et donc l'arbitre n'a plus trop le rôle de policier, mais plus d'admin' durant le tournoi. C'est-à-dire qu'il va lancer les matchs, il va s'assurer que les matchs se déroulent bien, qu'un joueur joue, qu'un joueur ne fait pas perdre son temps à l'autre joueur, au *stream* dans le tournoi, le déroulé... C'est vraiment plus de la gestion, c'est moins policier. Ce qui est plus sain, plus sympa.

Et c'est qui ces arbitres, généralement, c'est des membres de l'association ?

Des bénévoles. Nous, à chaque événement, deux, trois, mois avant, deux mois avant, on fait une petite campagne de recrutement, et on trouve toujours deux ou trois personnes qui viennent, motivées...

Il faut obligatoirement être spécialiste du jeu ou...

Non. Nous, on accepte tout le monde. Parce qu'en fait, concrètement, ce n'est pas dur de gérer un tournoi, en fait ce qui est dur, c'est de le préparer en amont. Après, toi tu arrives, tu as une liste de joueurs, tu fais un briefe au début, tu dis voilà, je suis sur la poule 1 et 2, et après tu appelles tes joueurs : "2 Pac ? Ok, tu viens. Luffy ? Hop, vous jouez." Donc en fait, toi tu n'as pas du tout besoin de connaître... À part, bien sûr, si on leur dit : "Voilà, tu vas te taper Street 4. Regarde les règles, comprends les règles, demande-nous, on est là pour ça." Et il y a toujours des *main admin*, moi ou Deadpool, ou des gens en qui on a confiance sur chaque jeu, qui sont là pour répondre aux questions et pour épauler les gens.

Et s'il y a règlement, j'imagine que vous avez aussi un répertoire de sanctions qui est lié à ce règlement. Ça veut dire, j'imagine, que tu peux perdre un round, tu peux perdre une manche, tu peux perdre carrément la partie, te faire éliminer. Comment ça se passe ?

Alors ça, c'est quelque chose, je t'avoue qu'à la ROF on ne s'est pas trop penchés sur le cas. Il y a des trucs *obvious* comme le start, ben tu perds le round euh... si tu tapes quelqu'un, ben on te disqualifie, ça c'est clair et net. Ça, par contre, ouais... on n'a jamais eu à le faire, mais bon... Un truc aussi, c'est les retards. On fait un appel, deuxième appel dix minutes après, si tu n'es pas là – l'admin cherche les gens, hein – mais si tu n'es pas là, on te passe en *looser*, on te fait perdre : si tu es *winner* on te passe en *looser*, si tu es en *looser*, tu es éliminé. Voilà, c'est très important ça. En France, c'est très laxiste. Les plus gros tournois comme le Stunfest et Cannes ont eu du mal à faire appliquer ces règles-là, et du coup ça engendrait des retards de ouf. Au Stunfest, par exemple, bon là moins parce qu'ils se sont professionnalisés, mais il y a eu des tournois qui se sont finis à 4 heures du mat. C'était horrible pour les joueurs, pour tout le monde. Mais c'était l'ambiance...

Moi, c'était mon premier Stunfest cette année, et j'ai bien vu que ça pouvait finir tard, hein !

Et pourtant, c'est mieux aujourd'hui que ça ne l'était avant.

Et pourquoi, alors ?

Parce qu'il y a eu un renouvellement de gens, de bénévoles, et c'est un peu plus sérieux. Mais sinon, on n'a pas de liste de sanctions genre si tu insultes quelqu'un tu perds la partie, etc. Mais c'est marrant parce que PixelLan, l'asso qui nous a aidés à gérer sur la Bros wii u sur la ROF Winter, eux ont un peu ce système-là, et du coup à un moment, on parle d'un joueur qui s'était

absenté, qui faisait chier par rapport à un règlement spécifique, les *mii* – parce que sur la Bros wii u, tu peux créer un *mii*, et en fait c'est assez controversé dans wii u parce que tu peux créer n'importe quoi, donc tu peux mettre des tailles différentes, des poids différents, des forces différentes, etc. Donc on a dit on autorise et on crée un *mii* moyen, un *mii* pré-fait, mais il faut utiliser que celui-là. Et donc un joueur voulait celui-là, mais avec une couleur. Donc il a créé sur la console un *mii* pareil à celui qu'on avait fait, mais avec une couleur. Et en fait, quand les arbitres ont vu ça, ils ont dit : "Ben, non, c'est le *mii* normal que tu peux utiliser, pas le tien". Donc du coup, le mec a perdu la manche sur ça. Mais c'est très dur à mettre en place, parce qu'il faut du coup un œil sur chaque console. À moins qu'un joueur dise : "Ben non, il a fait ça !" , mais en fait les joueurs sont très arrangeants ou n'osent pas. Et du coup, ils ne vont pas dire : "Eh, il a ajouté une couleur différente !" Ils vont juste se dire : "— Eh, tu déconnes, c'est autorisé ?" "— Ouais, t'inquiète !" , ça se passe un peu comme ça, tu vois. Donc après, si un joueur vient me dire : "Ouais, il utilise une couleur différente !" , moi je dirais : "Ben écoute, tu n'as pas le droit. C'est son droit de demander à ce que tu ne joues pas avec ce costume-là, parce qu'il n'est pas autorisé." Et voilà. Mais c'est très rare, je l'ai peut-être fait deux ou trois fois dans toute ma carrière. Après, ça fait aussi un an et demi, deux ans, que je n'arbitre plus les tournois. Je suis plus en supervision globale de l'événement, donc j'ai plus trop ce rôle-là...

Pour finir, justement sur les règlements, dernier cas qu'on n'a pas évoqué, est-ce que vous avez déjà été confrontés à de la triche et à des gens qui trichaient ? Et qu'est-ce que c'est, déjà, tricher dans le versus fighting ? Et si jamais ça vous est déjà arrivé, comment est-ce que vous y avez remédié, comment ça se passe ?

Alors, 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, t'appuie sur Carré, tu lâches ta manette et ça le fait tout seul. Donc c'est interdit, parce que ce n'est pas loyal et ce n'est pas sportif, ça n'est pas dans la compétition. Donc ça, c'est quelque chose de très vite banni dans tous les jeux de combat.

Et c'est facile ça, à voir ?

Non, très dur. Mais tu sais après que telle ou telle manette est programmable... Alors, les sticks c'est plus compliqué, mais bon... Moi, je n'ai jamais vu non plus de macro, je n'ai jamais entendu

non plus de joueurs dire : "J'ai utilisé une macro"... Les joueurs, tu vois, en eux-mêmes ils trouvent ça pas noble. Donc s'ils ont un doute, ils le sentent vite. C'est compliqué à mettre en place, je pense, de bien camoufler ça et de repérer aussi. Ce n'est pas un tabou, mais c'est aussi un *ban* que tout le monde comprend et accepte. C'est aussi le beau jeu, quoi, tout le monde veut avoir sa chance et veut que tout le monde participe à égalité-égalité. Ton autre question, c'était...

Les différents cas de triche...

Ah oui. Après, il y a la triche basique, physique : tu pousses le mec... Ça c'est interdit. Si le mec fait ça, il est...

Ça veut dire que dans le règlement il y a écrit que tu n'as pas le droit d'avoir de contact pendant ton jeu avec ton adversaire ?

Ouais, c'est ça.

Donc même quand ils sont côte à côte, ils ont interdiction pendant le temps de jeu de...

Volontairement, ouais. 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. Mais c'est aussi un truc, en en parlant, qui fait qu'on gagne à se professionnaliser, parce qu'il y a certaines règles qu'on a du mal à appliquer. Le retard aussi, on est très laxistes, un peu trop, moi je suis un vrai nazi. Donc à tout le staff que je coache je dis : "Les gars, il y a un retard, vous n'hésitez pas, vous l'éliminez, on n'a pas de temps à perdre." Il faut aussi éduquer les joueurs, leur faire comprendre que ben s'ils payent 15 euros pour un tournoi, c'est qu'ils doivent aussi jouer le rôle du joueur, du compétiteur. C'est-à-dire être là à ton match, être à l'heure à ton match, préparé ou pas c'est son problème, mais il doit être là, il doit jouer son match, respecter les règles, etc. Voilà, donc c'est pour ça que je pense qu'on peut se permettre, nous, d'être assez exigeants parce que ben eux doivent l'être aussi envers eux-mêmes. Ouais, donc les cas de triche, c'est la triche physique, mais ça j'ai très peu vu aussi, volontairement ou involontairement. Euh... euh... Ouais, c'est à peu près tout. Après, il y a eu un cas de triche qui a éclaté il y a quelques années sur Street 4. En fait, les joueurs de stick font beaucoup de bruit. Et du coup, il y a des joueurs qui écoutaient le bruit des sticks des autres. Donc, par exemple, à la relevée, tu mets quelqu'un à terre et tu fais des boutons, et ces boutons-là correspondent à une option de relevée.

Et du coup, si le mec entend ça il se dit “Ok je vais bourrer, je vais par exemple faire un dragon à la relevée, comme ça j’aurai raison, parce que lui a fait un coup”. Du coup, il y a des Japonais qui ont développé ce qu’on appelle le MT button. Donc en fait, sur les sticks MadCatz il y a huit boutons. Donc Street 4 tu as les poings en haut, les poings (sic : pieds) en bas, les six premiers et les deux derniers. Ben, tout le monde les désactivait ou mettait des raccourcis, trois points trois pieds. Donc en fait c’est Daigo qui a commencé à faire ça, quand il faisait un truc à la relevée, au lieu de faire le bouton de point, il faisait le MT button, le dernier bouton qui n’avait aucune fonction, du coup le mec dit “Oh putain, il a fait un bouton, hop, je ponds mon dragon” et lui il bloque le dragon et il punit. Donc c’est vraiment un *metagame* intéressant à voir, ça. Donc ça n’a pas été considéré comme de la triche, même si ça l’est en soi pour moi – euh, c’est comme si tu regardais l’écran de ton adversaire à Counter Strike ou Starcraft, tu sais ce qu’il va faire avant sans avoir un *mindgame* derrière ou une intuition – ça n’a pas été interdit, ça n’a pas été machin par les organisateurs, c’est très dur à voir que le mec écoute, tu vois. Donc voilà, c’est un peu les cas... Après, nous, comment on décèle ça, c’est un peu compliqué...

Vous, au sein de la ROF, ça vous est déjà arrivé d’être confrontés à un cas de triche sur toutes les éditions organisées, ou jamais ?

Euh... Il me semble qu’il y a eu une ou deux fois où il y a eu un peu un arbitrage à faire... euh... mais ce n’était pas de la triche vraiment, c’était plus il a mis start. Il n’y a pas trop de triche vraiment. Pareil, bienséance euh... En fait, la triche, c’est assez difficile quand tu y réfléchis, à part les macros où ça peut être dur à voir, le reste c’est très mal vu et pas très fait.

Très bien, ben je crois que sur le règlement on a à peu près fait le tour. Tu as envie de rajouter des trucs sur le règlement ?

Euh, non, non, ça va.

Euh... Je voulais passer au choix des jeux pratiqués. De manière générale, je ne vais pas te poser toutes les questions que j’avais notées, parce qu’on a bien compris que vous organisiez des jeux de combat, et que c’est pour ça que vous les choisissiez. Peut-être tu peux me redire pourquoi plus tel jeu de combat qu’un autre. Est-ce que c’est lié à sa popularité, ou au contraire parce qu’il manque de popularité et vous aviez envie de lui en donner, je ne sais pas ?

Alors nous, à la ROF, au début, on a voulu réunir un peu tous les jeux. Donc on a pris au début Soul, DOA, Street 4 et KOF qui étaient un peu les quatre jeux forts en France, et puis après on

s'est ouverts à d'autres jeux et on a un peu été voir ce qui se faisait. Injustice, MK9, Marvel, Smash Bros, etc. C'est un peu moi qui ai poussé pour Smash Bros parce que je considère que c'est un jeu qui valait le coup, donc j'ai vraiment voulu l'intégrer à la ROF. Ça s'est bien passé, c'est une réussite. Ça se voyait, c'est un jeu porteur qui est énormément joué, il y a des communautés qui y jouent depuis dix ans, qui n'arrêtent pas et t'as des nouveaux joueurs qui rejoignent les communautés, c'est incroyable. Et moi, j'ai dit : "Putain, c'est un jeu qui est laissé à l'abandon alors que c'est un super jeu et une super communauté". Voilà, déjà je pense à cette communauté-là qui a répondu présente. Après, c'était un peu les nouveaux jeux qui sortaient, quand MK9 est sorti, on s'est dit pourquoi pas l'intégrer à la ROF, donc on est allés voir Finish Him, on leur a proposé le projet, ils ont accepté. Sinon, maintenant, la question qui se pose c'est un peu quel jeu on garde et quel jeu on enlève. À la ROF, il y a un peu des jeux de cœur, Soul Calibur, DOA, qui font pas forcément beaucoup de joueurs, ils font moins de trente joueurs là, à la ROF Winter, mais c'est des jeux de cœur et on pense qu'on va les garder parce que moi c'est mon jeu de cœur et je n'ai pas envie de trahir entre guillemets ma communauté et de l'enlever. Et je pense que même s'ils sont vingt, c'est quand même un jeu qui mérite d'être là. DOA pareil, et après c'est Street, forcément, parce que c'est incontournable, les Smash Bros maintenant sont incontournables, et après on a deux, trois *slots* pour des nouveaux jeux ou des jeux, ben comme MK10 qui nous ont suivis depuis le début et dont on tenait quand même à remercier la communauté et leur donner un *spotlight*. Pareil, ça a bien marché, donc vraiment cool. Et les jeux qui ont marché avant, qui ont marché pendant un événement, on se dit qu'ils ont le droit au moins à un deuxième événement, si celui-là ne marche pas on verra, mais voilà, au moins un deuxième et puis on voit ce qui se passe. C'est plus comme ça, on voit ce qui se fait, quel jeu sort et s'il y a une communauté qui suit derrière. Comme pour Guilty Gear, comme je t'avais dit, le jeu est sorti, moi je sais qu'il y a des joueurs qui jouent en France, euh, on avait un peu un doute sur le nombre de joueurs, on pensait faire dix, quinze, au final on fait trente parce qu'ils ont répondu présents et c'est peut-être aussi le premier événement en France sur Guilty Gear, dans Paris en tout cas, et je me dis que c'est peut-être aussi la nouveauté. Les joueurs, ils viennent à un tournoi, ils viennent à un deuxième et puis le troisième "Ouais, oh c'est... bon, j'en ai marre..." Donc à voir. Mais c'est cool. Donc voilà, c'est plus qu'on donne sa chance au jeu, et on a nos jeux de cœur, et après il reste des *slots* à remplir.

Ok. Et euh... tu m'en avais parlé la dernière fois, mais je te repose la question parce que j'ai trouvé ça très, très intéressant, c'est quelles relations vous entretenez avec les éditeurs de ces jeux ? Est-ce qu'ils vous aident, est-ce qu'au contraire ils ne veulent pas du tout s'en occuper ? Comment ça se passe ?

Alors, tu as différents cas de figure. Aujourd'hui, il y a Capcom qui eux aident pas mal, parce que eux ils ont compris que le communautaire peut aider les ventes, etc. Tu le vois avec Capcom Cup, c'est totalement vrai. Donc eux, ils nous aident plutôt matériellement, ils nous filent des jeux, ils nous filent des lots, euh... c'est à peu près ça. Donc pas de thunes. Les éditeurs de jeux ne donnent pas de thunes. Alors, peut-être que pour le Street 5 on va en avoir parce que c'est un jeu qui sort, parce que c'est machin, et on pourra peut-être gratter quelque chose la première année. Parce que c'est vraiment là que le budget marketing est dilapidé, la première année. D'autres, comme Namco, par exemple, nous aident depuis des années, mais à petite échelle, jamais de thunes, et des lots, alors parfois des lots sans valeur, des jeux promotionnels auxquels tu ne joueras jamais, que tu vas mettre dans la poubelle, genre Ride, Rise... des jeux vraiment à la con que tu n'achèterais jamais, même en promo sur Steam. Donc ils nous ont filé pas mal de ça pendant des années, et un jour moi je suis allé voir Namco et je leur ai dit : "Écoutez, moi vous me filez ces jeux-là depuis deux ans. Depuis deux ans, ce sont les mêmes jeux qui tournent, dans tous les événements français, les joueurs en ont marre." Moi, je donne ça à un joueur, j'ai mal au cœur, ça m'fait chier, tu vois, je suis vraiment embarrassé. Donc j'ai dit : "Arrête. Si c'est pour me filer des jeux comme ça c'est pas la peine, on arrête." Donc au début : "Oh, ok" et ils ont commencé à envoyer des jeux un peu plus sympas : Witcher 3, plusieurs copies de Witcher 3, des jeux Tales Of, donc des jeux commerciaux, qui ont une valeur marchande et une valeur pour les joueurs. Donc là, ils commencent un peu à faire ça, mais ça je pense qu'il fallait voir avec les gens et dire : "Voilà, si c'est pour faire de la merde ben on ne fait rien et on va aller voir ailleurs." Euh... Mais toujours pas de thunes, et c'est le problème principal pour moi. Euh Warner pareil, on avait un bon contact avec eux, mais eux ils n'ont pas de thunes apparemment et ils ne nous ont même pas donné de *season pass* pour MK10. Donc tu vois, tu as des éditeurs qui sortent un jeu, ils s'en occupent un an, ils font la DreamHack, ils font des événements, machin, ils sont très liés à la communauté et puis après c'est un autre jeu qui arrive. Tu vois, chez eux, c'est le chef produit le *community manager*, donc ils ont des priorités. Donc un an, pour un jeu, c'est un jeu mort pour eux. Ils passent à un autre jeu, du coup il n'y a plus de suivi sur l'autre, il n'y a plus de budget pour l'autre. Voilà, ça se passe comme ça. Et nous, on est là à se dire : "Merde, ben en fait on ne peut pas compter sur les éditeurs". Et maintenant, tu as le cas Nintendo, qui est le pire de tous. Donc Nintendo, Smash Bros wii u marche bien. En fait, en Europe, aux États-Unis aussi, ils avaient une politique où les événements Nintendo doivent être gratuits. Donc si tu vas les voir en leur disant : "Voilà, j'ai un événement, est-ce que que je peux avoir des lots, du *cash prize*, etc.", la première question qu'ils vont te poser c'est "Est-ce que c'est gratuit? Eh ben, on vous interdit de le faire." En fait, publiquement, officiellement si tu les contactes pour avoir des lots pour un événement et qu'il est payant, ils sont dans l'obligation de te le faire annuler. C'est leur charte. Et vu que ce sont leurs produits, qu'on utilise leurs jeux pour faire des événements, on doit s'y plier.

Donc vous ne leur dites jamais que vous réalisez des événements sur leurs jeux ?

Publiquement, non. Mais moi, j'ai déjà eu contact avec Nintendo pour leur demander s'il y avait moyen, et ils m'ont expliqué tout ça et je leur ai dit : "Putain, enfin, c'est nul !" et ils sont d'accord, mais ils ne peuvent rien faire, c'est au-dessus, quoi... Et en fait, aux États-Unis, quand il y a eu Melee pour la première fois à l'EVO, il y a eu un gros drama quelques jours avant le tournoi. Et les mecs ont dit : "Ben, on va peut-être devoir annuler le tournoi Melee." Enfin, ils n'ont pas présenté ça comme ça, ils ont dit : "On ne va pas pouvoir *stream* le tournoi." En réalité, c'est que tout le tournoi a failli se faire annuler parce que Nintendo a vu ça, ils se sont réveillés une semaine avant, et ils ont dit : "Ben les gars, arrêtez tout, quoi."

C'est l'année où Melee est arrivée par crowdfunding ?

Oui, voilà, c'est ça, exactement. C'est l'année où Melee a percé et après a été... Et donc voilà, l'EVO je sais qu'il y a une délégation Twitch, Capcom, l'EVO, enfin plusieurs mecs assez importants dans le milieu aux États-Unis, qui sont allés voir Nintendo en disant : "Ben nous, c'est simple, on a 1500 joueurs sur Melee, c'est un tremplin énorme pour vous." Ils les ont convaincus, ils ont eu droit de le *stream* et de faire leur tournoi payant. Et donc depuis, les États-Unis ont une politique ouverte sur ce sujet-là et aident des événements. En Europe, je sais qu'il y a des gens qui veulent changer ça chez Nintendo, mais ça n'est pas près d'arriver tant qu'on n'a pas un événement très, très gros, à mon avis.

Est-ce que ça peut arriver qu'un éditeur – là tu prends le cas de Nintendo – mais qu'un éditeur dise "Non, non, tu ne fais pas jouer mon jeu à ton tournoi."

Jamais. Jamais. Moi, j'ai déjà eu des euh...

Au pire, ils s'en désintéressent totalement ?

Exactement. Exactement. Ou un suivi très léger, mais jamais "je t'interdis". Parce qu'après, légalement on n'a pas le droit... on n'a pas le droit de faire un tournoi sans l'accord de l'éditeur, il faut le savoir ça. Mais aucun éditeur ne fait valoir ce droit. Par contre, ça a failli se faire à un moment. Namco a failli reconnaître un événement comme officiel en France. Et si ça s'était passé, tous les tournois auraient pu être forcés d'annuler pour un jeu, Tekken ou Soul Calibur, je ne sais plus ce que c'était à l'époque. Donc ils ont le droit, ils ont le droit de faire ça, mais ils ne le

font pas parce qu'ils savent aussi très bien que ça les arrange que leurs jeux soient joués, mis en avant, etc. C'est très bien pour eux, c'est de la pub gratuite.

Effectivement. Tu es au courant qu'il y a des fédérations qui sont...

Ouais, ouais. Il y a eu aussi la FFJV qui n'est pas la FFJV actuelle qui, en 2006-2007 – je ne sais plus exactement, je n'étais pas dans le milieu encore, j'ai *catch up* après... L'organisateur de la World Game Cup qui est Asenka s'est un peu allié à d'autres organisateurs en France pour faire la FFJV, la fédération française des jeux vidéo – la FFJC pardon, des jeux de combat – ça a énormément été décrié. Ils ont fait leurs trucs, ils ont fait des tournois avec leurs propres règles, qui allaient un peu à l'encontre d'autres événements. C'est d'ailleurs à ce moment-là que Gnouz corporation s'est un peu construit pour un peu faire leurs propres trucs pour les joueurs, pas en mode FFJV, etc. Ça a fait un gros flop, ça s'est cassé la gueule un an après je crois... C'est un peu le seul... la seule tentative de fédération dans les jeux de combat. Donc je suis au courant qu'il y a la FFJV qui existe, une autre fédération je crois, machin. Mais c'est très flou, moi je trouve que leur communication est très... opaque. Si tu n'es pas dans le jeu qui est concerné, les structures, tu ne sais pas ce qui se passe, tu ne sais pas combien c'est l'adhésion, etc. Ils ne se mettent pas trop en avant, je trouve, sur les médias entre guillemets normaux, ou plus généraux dans les jeux vidéo. Un choix de leur part, j'imagine, mais pour moi c'est très flou et je ne sais pas trop comment ça se passe. Je pense qu'ils sont fédération, mais qu'ils ne sont pas reconnus par les communautés et les joueurs parce que tu as les entreprises ou des organisations plus grosses qui font des tournois qui sont, eux, reconnus par les... Par exemple, Call of Duty, tu as des organisations qui sont reconnues par Activision, et du coup ce sont ces tournois qui sont importants, pas les tournois qu'une fédération va organiser. Et après, la fédération, je pense que c'est dur à mettre en place dans les jeux vidéo, dans l'e-sport, parce que le produit, le sport, par exemple, le foot ça n'appartient à personne, alors que Soul Calibur ça appartient à Namco et Street Fighter appartient à Capcom. Et il ne peut pas y avoir de fédération sans l'aval de Capcom, puisque légalement tu ne peux pas. Et du coup, Capcom s'est dit : "Ben, on va le faire nous-mêmes !" Du coup, voilà, ça se passe comme ça, et ça se passe maintenant beaucoup comme ça. Mais sauf que, eux, à la fédération, ils ne veulent pas créer une fédération Capcom, ils veulent juste un circuit où c'est eux les maîtres. C'est pour ça que la fédération ne marchera jamais dans les jeux vidéo e-sportifs, parce que c'est les éditeurs qui sont maîtres de leurs jeux et de leurs événements maintenant, comme on peut le voir avec Valve, Riot, etc.

Et justement, Capcom qui organise sa Capcom Cup, on aurait pu imaginer qu'ils décideraient de faire en sorte que tous les autres événements qui utilisent les jeux Capcom, qui sont présents à la

Capcom Cup en tout cas, qu'ils leur demandent de ne plus exister et tout ça. Mais apparemment ça n'a pas l'air d'être le cas...

Non. Mais c'est très compliqué. Tu ne peux pas dire à un événement qui existe depuis trois ans, quatre ans : "Voilà, vous ne faites que du Street." C'est pas non plus dans leur intérêt à eux. En termes de vues, de publicité, ils toucheront moins de gens, etc. Donc ils acceptent le jeu, qu'il y ait d'autres jeux, d'autres marques qui profitent de leur publicité, de leurs moyens. Mais bon, ils en sortent gagnants, je pense.

Ouais. Plutôt que de parler de fédérations, ce que je suis en train de me dire, ce qui peut être intéressant, c'est de vous comparer, en tout cas de voir quelles sont, vous à la ROF, les similitudes et les différences que vous pouvez avoir avec 3 Hit Combo, justement. Vu que là vous êtes sur le même public, les mêmes types de jeux. Est-ce que vous, vous avez une spécificité par rapport à ce que fait 3 Hit Combo avec le Stunfest ? Quels sont vos liens avec eux, s'il y en a ? Raconte-moi...

Alors en fait, le 3 Hit Combo c'est plus eux qui ont des spécificités par rapports à toutes les asso en France. À savoir qu'eux, ça fait très longtemps qu'ils existent, qu'ils ont toujours existé, que Aymeric, leur président, a toujours été là – officiellement, il n'est plus président, mais il est toujours un peu dans l'ombre, il gère le truc –, qu'ils font du très bon boulot. Et euh ils ont eu la chance de connaître quelqu'un à la mairie qui a pas mal facilité les choses, et Aymeric a travaillé à la mairie donc ça a pas mal facilité les choses pour, en fait, les moyens mis en place, etc. Ce qui a très bien marché. Les joueurs ont toujours répondu présents et, en fait, eux se sont vite orientés dans le festival. Donc il y avait le tournoi de jeux de combat qui était central et tu avais plein de trucs autour : du *chiptune*, du *moding*, de l'arcade, du rétro, plein de trucs comme ça. Eh voilà. C'est vraiment le seul événement en France qui relie tout ça et qui marche très bien. Donc tu as pu le voir au Liberté, je crois, la salle, c'est une salle géniale, plus grande salle de Rennes...

C'est fantastique ouais, j'ai passé un week-end de folie ! J'ai découvert ça, ça a été une vraie révélation : l'ambiance qui pouvait émaner finalement de cette salle, la disposition, le choix de mettre des transats...

Les transats, c'est historique au Stunfest, il y en a toujours eu.

Ça donne une vraie atmosphère très particulière...

Exactement. Tu parles d'atmosphère, le Stunfest c'est une atmosphère en fait. Ce n'est pas un événement, c'est un moment que tu passes. Et ils arrivent à garder ça et à le faire vivre à de plus en plus de monde, je crois qu'il y avait dix mille ou quinze mille visiteurs cette année, donc ça grossit de plus en plus, et ce qui est bien, comme je disais, c'est qu'ils ont gardé l'atmosphère Stunfest. Pendant deux ans, avant le Liberté, ils étaient à l'INSAA de Rennes, beaucoup d'anciens ont arrêté de venir parce qu'ils trouvaient que l'atmosphère se perdait. C'est vrai que ça avait changé un petit peu. En gros, les joueurs de baston ils disaient : "Putain, je sors de mon tournoi et je vois une mère avec poussette et enfants qui passe dans mon événement et qui va acheter une galette saucisse !" Et il y en a beaucoup qui ont dit : "Mais c'est n'importe quoi, c'est nul, ce n'est plus Stunfest, ce n'est plus ce qu'on a connu avant dans le parking." Parce qu'historiquement, en fait, ils ont fait des événements dans les parkings, et ça a beaucoup marché. Et maintenant, ils ont retrouvé un peu le truc. Beaucoup d'anciens reviennent et disent : "Ah, c'est bien maintenant, gg Stunfest, etc." Donc super. Euh... euh... La relation qu'on a nous avec... que la ROF a avec 3 Hit, elle est plus via moi. Moi, ça fait quatre ans que j'y *staffe*, donc au début staff normal. Ben comme dans mon asso, je me suis vite bougé le cul, j'ai vu que des gens ne faisaient pas ça "Bon, ben je vais le faire, quoi" ; il y a un problème, personne ne s'en occupe ? "Bon, ben je vais le faire, quoi". Et au fur et à mesure, ben normal quoi, quand tu vois quelqu'un se bouger tu t'intéresses à lui, donc j'ai beaucoup parlé avec des gens. Je connaissais des gens qui connaissaient un peu le bureau, des amis à moi, donc on m'a présenté. J'ai eu un peu des entrées, enfin entre guillemets. Ça n'est pas difficile de les connaître, mais vu qu'on... que ben Malek connaît très bien le président et le vice-président, et donc comme je connaissais bien Malek et que j'allais aux événements avec lui, et ben voilà, de fil en aiguille je connais un peu tout ça. Et du coup, moi je tenais chaque année à venir les aider. J'allais sur Soul Calibur, je leur apportais beaucoup de matos, pour les tournois, des consoles, des écrans. Par deux fois, je leur ai apporté quarante écrans et ça les a pas mal aidés. Donc voilà, moi j'ai une relation avec 3 Hit assez bien. Alors maintenant c'est bizarre, parce que l'année dernière au Stunfest 2015, je suis arrivé et j'ai dit : "Ben, je dors où moi ?" à un staff et lui m'a dit : "Ben, t'es qui ?"... Tu vois, c'est un peu bizarre parce que ils ont renouvelé le bureau, il y a des nouveaux gens, là cette année il y aura d'autres gens... Du coup, j'ai dû dire : "Ben, je connais Aymeric, machin, je suis sur la liste..." Enfin, bref, c'est un peu bizarre. Eux prennent une dimension très grosse, et du coup ça perd un peu l'aspect communautaire. Avant, c'était "Ouais, tu viens, tu as une chambre, t'inquiète je t'en trouve une..." Il y avait un problème, tu connaissais tout le monde... Maintenant c'est plus pro, ce n'est pas plus mal, c'est bien au contraire. Mais moi Stunfest, c'est historique, j'y vais... Alors, je n'irai peut-être pas cette année, je ne sais pas encore s'ils me demandent ou pas. Je ne sais même pas si j'irai en tant que joueur, ou peut-être, mais bon, je ne sais pas encore... Mais c'est... c'est... Après, eux après m'ont souvent proposé de l'aide pour la ROF. Le problème, c'est qu'on n'a pas

les fonds pour faire venir des gens, héberger des gens, etc. Du coup, je leur ai toujours dit non. Mais comme d'autres asso m'ont demandé ça aussi, m'ont proposé ça, et j'ai toujours dit : "Malheureusement ce serait un plaisir que vous veniez, mais on ne peut pas"... Et puis, c'est dur à mettre en place. C'est compliqué à mettre en place, et aussi je préfère peut-être aussi avoir des staffs que je connais et que j'ai sous la main à Paris et c'est plus simple à gérer, mais bon, ça c'est autre chose. Mais voilà, très bonnes relations avec 3 Hit euh... Et c'est marrant parce qu'en 2014, il y avait Stunfest donc début mai, premier week-end de mai et nous notre événement était deux mois après, deux semaines après, pardon. Et euh il y en a beaucoup au début qui disaient : "Oh, la ROF veut concurrencer Stunfest..." Il y a quelqu'un en particulier que je ne nommerai pas qui a un peu créé un drama là où il n'y en avait pas. Qui a dit à des gens : "Ouais, la ROF ils veulent vous niquer, machin, etc." Moi je l'ai pris à part, je lui ai dit : "Arrête tes conneries, etc.", voilà. J'ai appelé le Stunfest, je leur ai dit : "Alors, qu'est-ce qu'il se passe ? Nous on n'avait pas de choix pour la date, je sais que vous non plus vous ne l'avez pas, mais nous c'était la seule dispo qu'on avait, sinon c'était trois mois après"...Enfin bref, ils ont parfaitement compris. Les deux événements se sont bien déroulés. Des réussites pour les deux. Les joueurs euh... Certains ont fait un choix. Normal, certains qui venaient par exemple de Marseille, s'il va à Rennes ça a un coût et s'il va à Paris ça a un coût, donc certains ont fait le choix entre les deux. Mais personne n'a été lésé, je pense. Voilà, donc c'est très bien. Bonnes relations.

Euh... Est-ce que tu entretiens des relations avec le ministère de la Jeunesse et des Sports ?

Pas du tout. Pas du tout. Mais c'est pas une volonté de ma part de ne pas le faire, c'est juste que de un, je ne sais pas du tout comment les approcher, etc. et de deux, euh, je pense qu'avant ça servait à rien de le faire parce que l'e-sport c'était un peu la blague. Je me rappelle, l'année dernière j'ai fait une demande de salle pour un gymnase et on m'a envoyé : "Ben non, les équipements, machin, sont réservés pour les sports." Et j'ai dit : "Ok !"

Ok. Bon, je te propose qu'on entre dans la dernière partie pour faire le bilan un peu de tout ce dont on vient de parler. Toi avec ton recul, vu que ça fait longtemps que tu es dans ce milieu, selon toi, qu'est-ce que tu penses de l'évolution du versus fighting, sous forme e-sportive hein, je parle, depuis que tu y es investi et depuis ton regard privilégié, depuis ta structure ? Quel regard tu portes sur cette évolution de l'e-sport et du versus fighting ?

Moi, je pense que les jeux de combat en tout cas en France vont avoir du mal à vraiment passer e-sport parce qu'on n'a peut-être pas de... Pour moi, un jeu e-sport c'est un jeu qui brasse beaucoup de joueurs, qui est reconnu, amène beaucoup de structures. Et après, un jeu entre

guillemets qui a l'implication, physique, mentale, etc. préparation, etc. Mais du coup, je pense, pas mal de gens considèrent un jeu e-sport comme un jeu comme LoL, qui est vraiment gros, qui brasse beaucoup de trucs... alors que nous c'est plus des jeux communautaires. Et donc, oui dans l'idée on fait de l'e-sport, on pratique des jeux e-sport, mais on n'est pas une compétition e-sport. Tu vois un peu ce que je veux dire ?

Je ne suis pas certain.

D'accord. Moi une compétition e-sport c'est comme je t'ai dit quelque chose de vraiment gros, qui brasse, etc. Et ce n'est pas du tout péjoratif, mais des communautés qui ne se connaissent pas parce qu'elles sont trop grandes. C'est comme le foot, tu vois, tu as énormément de joueurs, énormément de machins, de gens, ils ne se connaissent pas tous, par contre ils ont une passion commune. Ben nous, les jeux de combat malheureusement on se connaît tous. Donc c'est un cercle fermé, on ne peut pas grossir, on ne peut pas grandir, donc on se ferme beaucoup de portes par rapport à ça... et euh... On est e-sport parce qu'on pratique un jeu e-sport, mais la compétition en elle-même n'est pas assez grande pour être considérée comme de l'e-sport, par l'État, les partenaires, par le public, le grand public, etc.

Malgré l'ampleur du Stunfest ?

Ouais. Le Stunfest ça serait entre guillemets pour moi la seule compétition e-sport, mais qui pour moi ne l'est pas parce que... enfin, c'est compliqué... C'est de l'e-sport parce que Capcom est arrivé et a mis des thunes dedans et a un peu officialisé le tout. Mais ça reste un événement fait par les joueurs, pour les joueurs, une petite communauté, etc. J'ai du mal moi à envisager... Alors peut-être une notion de l'e-sport un peu fautive ou un peu différente, mais des événements très gros, très pros, pour moi c'est e-sport, avec une grosse plus-value média, de grosses valeurs ajoutées, des stands de professionnels, des caméras, une scène, une mise en valeur du joueur, etc. Nous, en France, on n'a peut-être pas les moyens ou on n'a peut-être pas le savoir-faire pour le faire. Le Stunfest c'est génial, ils font une scène géniale depuis deux ans, les joueurs sont bien mis en avant, donc c'est un peu un événement qui se e-sportise (c'est marrant, d'ailleurs, de voir l'évolution, qu'ils ont eue : ils ont commencé dans un parking et maintenant ils sont premier event d'un Capcom tour. Les Japonais viennent, la ville s'intéresse et les soutient depuis des années, BenQ les aide aussi), mais il n'y a pas euh... Je trouve qu'il manque encore un petit truc, il manque peut-être un... Mais après, c'est le côté festival qui fait que ça ne peut pas être un événement e-sport, une compétition e-sport, je pense.

Comme s'il était nécessaire pour le versus fighting, afin d'avoir le maximum de visibilité, comme s'il ne se suffisait pas à lui-même, qu'il était nécessaire de l'envelopper avec un papier cadeau de festival vidéoludique.

Voilà, c'est ça. Donc nous, nos événements s'autosuffisent, mais à notre mesure, à notre stade. Et si on veut aller plus haut, ben là on aura du mal. Niveau finances et public, etc.

Et tu ne penses pas qu'il est possible de toucher un public plus large ? Je parle à la fois en termes de compétiteurs euh et en termes d'audience. Ce n'est pas possible selon toi ?

Ça va sûrement être possible. Mais je pense qu'on n'a ni le savoir-faire – enfin on ne sait pas le faire ou on se dit qu'on ne sait pas le faire, on ne s'en donne pas les moyens. Parfois, on n'a juste pas les moyens d'avoir un spot à la télévision, dans un journal, une radio, ce genre de trucs qui peuvent ouvrir notre spectre d'audience. On n'a pas forcément ces moyens-là ni le savoir-faire... Et puis après, comme beaucoup ne le font aussi pas en semi-pro, mais en amateur parce que c'est du bénévolat, donc ils font ça après leurs cours, tu as peut-être une implication qui suit pas dans certaines asso, du coup le projet stagne ou avance très lentement, ce qui fait que ça retarde aussi l'avancement et tout ça. Ce qui est après le problème du milieu associatif. C'est un peu chacun met du temps quand il veut, quand il peut... Voilà.

Est-ce que tu ne penses pas que, parmi tous les sports électroniques, toutes les disciplines du sport électronique, le versus fighting c'est quand même l'un de ceux qui est le plus appréhendable pour le public ? Dans le sens où il n'y a pas besoin de mode observateur déjà, à développer de la part du développeur puisque tout est présent à l'écran à la fois pour les joueurs et pour les spectateurs, et que c'est peut-être l'un de ceux qui est le plus lisible, le plus compréhensible. Parce que finalement même quand tu n'y comprends rien, il y a une barre de vie qui est à 100 % : quand elle est à 0 % tu as compris que tu as perdu, quoi ! Est-ce que tu ne penses pas que c'est un aspect positif pour la démocratisation du versus fighting, justement ?

Alors oui, c'est lisible. Et non, parce que tu as des jeux qui sont très durs à suivre, et même si tu as toujours des barres de vie, à un moment ton cerveau dit : "Non, j'en ai marre quoi, ça me fait chier" ou "je ne comprends rien à ce qui se passe à l'écran", donc tu décroches. Le mode observateur, oui et non c'est une bonne chose, parce que du coup oui tu es obligé de te déplacer à un événement pour regarder – aux États-Unis, ça marche très bien, tu as des gens qui viennent juste pour voir et qui remplissent les sièges... En France, on n'a pas cette euh, même en Europe on n'a pas cette notion de sortir à un événement ben juste pour regarder des gens jouer, même si

c'est un jeu qu'on aime. Euh... Il y a aussi une différence, c'est que, par exemple, un événement e-sport PC, du LoL, tu as du LoL toute la journée, tu sais que tu vas avoir du LoL. Tu viens, par exemple à une ROF, tu sais que tu vas avoir du Street Fighter, du Melee, du machin, etc. Tous les jeux vont passer, parce que nous, on essaie d'offrir un temps de scène égal à tous les jeux. Du coup, le mec se dit : "Bon ben, je vais faire une heure de trajet, je vais voir trois heures de mon jeu sur scène, après je me ferai chier, je ne pourrai pas forcément jouer parce que je n'ai pas envie de jouer, du coup je rentre, et c'est une journée niquée entre guillemets pour rien." Donc les joueurs n'ont pas trop cette démarche-là, et ça freine un petit peu. Alors que déjà des jeux PC, ben à Dota, qu'est-ce que tu fais ? Il y a une compétition, tu te connectes sur internet chez toi et tu regardes le match direct ! Tu n'as même pas besoin d'aller au stade ou d'aller sur Twitch, etc. Donc ça aide, ça encourage les gens à regarder le jeu, à apprendre un petit peu ce qui se passe dans le jeu, etc. Mais c'est... c'est compliqué, parce que le problème du *versus fighting* c'est qu'il y a plusieurs jeux différents avec des règles toutes spécifiques et toutes différentes les unes des autres. Du coup, c'est dur tu vois de... Et c'est ce que Street Fighter 4 a fait à la Capcom Cup. C'est : il y a un gros jeu qui fait deux mille joueurs, qui est assez simple visiblement, visuellement, on comprend vite "Bon, ben là il a fait un coup, il a fait un combo", les combos ne sont pas très longs, "Oh, il y a une ultra, il y a des effets, c'est super il a perdu la barre"... Tu vois, et Street Fighter, c'est peut-être le jeu porteur, le jeu le plus e-sport dans les jeux de combat je pense, avec Melee et Smash Bros, parce que MLG et Nintendo supportent pas mal, donc c'est peut-être ces trois jeux-là qui vont vraiment porter l'e-sport dans les jeux de combat parce qu'ils ont les moyens et qu'en fait, l'éditeur aide, en fait. C'est simplement ça.

Ok. Euh, je voudrais revenir à ta structure. Selon toi, c'est quoi les plus grandes réussites de la ROF, de votre asso ?

Moi, il y a une réussite personnelle, c'est que j'ai recruté des gens dans mon asso, des bénévoles qui... Et l'asso les a aidés, en fait, dans leur vie personnelle. Peut-être un peu pour certains que ça leur a apporté une stabilité, pour d'autres ça leur a apporté des amis, des rencontres... Donc moi, en fait, plus que le côté événement –on a réussi à faire un million de vues, on a réussi à inviter les Japonais –, c'est plus le côté asso, que je ne connaissais pas trop – et j'apprends encore de ce milieu-là – et les rencontres que j'ai faites grâce à ça, et les rencontres que j'ai pu créées avec les joueurs ou avec les staffs. C'est plus ça, en fait, ma réussite. Nous, on voulait réunir une communauté, on voulait vraiment réunir les joueurs et les gens pour qu'ils passent un bon moment et on voit que ça marche plutôt bien. Tu as par exemple WhiteBlack qui, lui, à la base jouait à Marvel, ben il s'est mis à Street, il s'est mis à machin, et quand il vient au ROF, ben il fait trois jeux différents, il kiffe et du coup il s'est intégré à la communauté Street Fighter 4, à la

communauté MK10, Marvel, etc. Alors, c'est pas forcément grâce à nous, parce qu'on ne fait pas des événements quotidiens et réguliers tu vois pour que vraiment ce soit la ROF qui lui ai permis ça, mais euh...

Vous lui permettez de s'exprimer.

Exactement. Et quand il s'exprime, ben il se fait voir et ça encourage les autres joueurs à aller le voir, aller lui parler, etc. Donc c'est aussi une petite réussite ce qu'on avait en tête au début. On voulait créer UNE communauté de jeux de combat en France et...Alors, je ne dis pas que c'est en passe de réussir parce tu as quand même des communautés qui restent entre elles, mais c'est plus une bande de potes qui ne jouent pas forcément à d'autres jeux, donc qui ont du mal, qui logiquement ne s'investissent pas dans les autres, mais tu as beaucoup de communautés qui se mêlent, qui vont voir les autres jeux, etc. Et plus que le nombre de joueurs, de visiteurs, de vues (ça, c'est des chiffres, c'est pas que je men fiche, c'est bien parce que ça montre qu'on fait quand même du bon travail et qu'on ne fait pas de la merde), c'est plus le côté humain qu'on a réussi à créer, qu'on voulait créer, qui est pour moi la réussite de la ROF.

Ok. Est-ce qu'il vous reste encore des défis à affronter, qu'est-ce qu'il y a encore à dépasser, s'il y a des choses encore à dépasser ?

Ben, toujours. Enfin, toujours plus. Moi je ne m'arrête pas à un événement. On a fait quatre cents et ben on va faire cinq cents. Donc on est toujours dans c'est quoi le prochain événement, qu'est-ce qu'on peut améliorer ? Qu'est-ce qu'on peut faire plus grand ? Qu'est-ce qu'on peut apporter de plus aux joueurs ? Quel invité on peut avoir ? Quelle marque on peut aller démarcher pour apporter ça aux joueurs ? Le but, tu vois, c'est l'EVO. On veut que la ROF devienne comme l'EVO, plus grand. C'est un peu ça le truc, c'est que moi je veux aller le plus loin possible avec ces événements et je veux créer vraiment l'événement incontournable dans le monde.

Ok. C'est un beau défi !

(Rires)

Pour finir, est-ce qu'il y a un sujet qu'on n'aurait pas abordé et dont tu aimerais parler ?

Hum... Je sais qu'on avait abordé pas mal de sujets qui étaient sympas... Après, là, comme ça euh... Ben, est-ce qu'un e-sport, un jeu électronique peut être considéré comme un sport ? Moi,

je n'en ai pas parlé de ça... Alors, moi je pense que oui. Alors, je n'ai peut-être pas la même définition que toi. Mais je pense que pour qu'un jeu soit considéré comme un sport faut déjà une implication physique. Je ne suis pas trop d'accord sur la fédération, tout ce qui est institutionnalisation. Je suis d'accord que ça aide, mais je pense qu'un sport peut exister sans fédération et sans reconnaissance du reste du monde. Et l'implication que ça demande avant et après un événement, et la préparation physique, tout ce qui touche au physique. C'est plus ça pour moi, et beaucoup de jeux tombent sous ça. Et comme on en parlait, Hearthstone je suis d'accord que c'est plus échec ou un jeu de cartes, quelque chose comme ça, parce qu'il y a préparation physique, mais il n'y a aucun enjeu physique, aucune activité physique dans le jeu. C'est marrant de se dire que Hearthstone n'est pas e-sport au final.

Le truc qui m'a le plus étonné dans les compétitions d'e-sport, c'est Mario Kart. Pourquoi ? Parce que moi, en tant que novice, en tant que joueur casu, comme on dit, il y a vachement d'aléatoire avec les bonus, tu vois, et donc quand j'ai appris qu'il y avait des championnats de Mario Kart, je me suis dit : "Ah, ben ils doivent jouer sans bonus, c'est juste de la course". Et puis, je suis allé voir au Stunfest, et j'ai vu que non, ils jouent avec les bonus. Et puis j'ai lu et quand j'ai découvert que les mecs allaient dans le programme, ouvraient les lignes de codes pour connaître les probas d'apparition des bonus en fonction du placement dans la course et du nombre de tours et tout ça, en fait tu te rends compte qu'ils cherchent à diminuer l'aléa au maximum.

En fait, c'est plus venu du speedrun, du monde du speedrun toute cette recherche, en fait, on "bruteforce" un jeu. Tu le "brutforces", tu le testes dans toutes les situations possibles pour voir comment il réagit, et après tu explores un peu ce qui se passe. Et c'est spécifique surtout à la NES, super NES qui est un format assez facile à casser, avec des blocs mémoire que tu pouvais influencer, tu pouvais faire telle action qui allait programmer tes blocs mémoire. Donc si tu ne faisais pas cette action-là, ben ça ne le faisait pas, et tu pouvais faire tes actions dans un ordre spécifique pour programmer ton bloc mémoire dans un certain ordre pour avoir tes résultats. Du coup, les mecs ils ont découvert plein de trucs sur Mario Kart, tous les autres jeux speedrun. Et donc le speedrun est aussi très intéressant.

Ah grave ! Moi, j'ai découvert ça très tardivement, mais en termes d'expertise et de performance c'est incroyable, quoi. Je ne parle pas du speedrun TAS...

Euh, c'est autre chose, ouais, une autre discipline.

C'est une autre expertise. Mais le speedrun, juste speedrun, c'est incroyable...

Incroyable, ouais. Ben tu regardes l'AGDQ... Tu vois ce que c'est ?

Non, c'est quoi ?

AGDQ, en fait c'est Awesome Games Done Quickly. Alors en fait, ça a pris son essor depuis trois ans. C'est deux gros événements par an, où pendant une semaine entière, 24h/24, tu as des *speedrun* qui s'enchaînent. Il y a des *speedruner* qui sont là, des *speedruners* du monde entier qui viennent, qui *speedrun*. Pendant le truc, tu peux faire des dons pour une association qui lutte contre le cancer et tu as des petits lots à gagner, etc. Et tu vois tous les jeux passer. Franchement, c'est pas mal, regarde...

Ouais, j'ai découvert ça sur la chaîne NesBlog...

Cœur de vandale ?

Ouais, cœur de vandale, c'est ça. Et puis alors au Stunfest j'ai vu la propension de ce type de jeux. Des speedrunners, il y en avait plein, quoi. Toute la journée parallèlement aux tournois tu as des démos de speedrun non stop...

Et ça, c'est une communauté qui est super agréable – en apparence, parce que sinon dans une commu les dramas c'est inhérent –, mais agréable parce qu'il n'y a pas de compétitions. Il y a des compétitions genre pour les records, etc., mais c'est de l'entraide. Si quelqu'un a trouvé une technique, hop il va la communiquer pour qu'il passe le record. C'est vraiment plaisant à voir, quoi.

En tout cas, ça a l'air d'être beaucoup d'échanges, quoi. En tout cas, c'est ce que tout le monde dit. Quand il y a un nouveau record qui sort, le mec dit : "Voilà, j'ai réussi ce record parce que le mec d'avant..."

Ouais, il y a la vidéo qui sort, machin... Donc j'utilise sa technique à lui... et ainsi de suite. Ouais, le monde du speedrun, c'est un monde que j'aimerais bien explorer aussi, ouais.

Nous, tu vois, à la ROF, on a envie de l'amener aussi. Alors, pas de passer en festival, parce que le but de la ROF c'est de faire un événement assez gros. On ne veut pas devenir un festival comme le Stunfest, mais on veut devenir un événement où bien sûr l'axe principal c'est le jeu de combat, et autour ben tu as du *speedrun*, du *cosplay*, des trucs comme ça.

Ok.

Et le *speedrun*, moi j'ai vraiment envie de le faire parce que c'est pas e-sport tu vois, mais...

Ben ça n'en est pas loin, en tout cas...

Ouais, ça n'en est pas loin. L'implication physique est énorme, c'est de l'entraînement, c'est de la recherche, euh...

De la mémoire.

De la mémoire... Dans Donkey Kong Country 2, tu vois, il y a un stage il est noir. Et dans le jeu tu dois chopper de l'essence pour allumer ta torche, un truc comme ça. Ben les mecs ils le font comme ça, dans le noir.

Dans le noir ?! (Rires) Ça c'est génial !

Et j'ai un pote, qui a essayé un peu de se mettre au *speedrun* du jeu, il m'a dit ce stage... ben il pétait les plombs.

Ben ouais, faut tout connaître par cœur, au pixel près...

Ouais, c'est ça, c'est au pixel près, parfois, c'est violent...

Ouais, en plus, ça dépend des jeux, parce que tu as des jeux où les Hitbox sont vachement clean et puis des jeux où les hitbox sont foireuses au possible...

Et les commandes aussi...

Ouais, c'est cool. On a fait le tour, selon toi ?

Ouais, à moins que tu n'aies d'autres questions...

Non. Ben je pense que tu as répondu à tout ce dont j'avais besoin en tout cas... Euh si, dernière question : est-ce qu'il y a des personnes à ton avis que je devrais contacter ?

Euh... Là comme ça... Tu as contacté Kayane ?

Oui, Kayane on s'est beaucoup vu l'année dernière, on a eu le temps de beaucoup discuter, et puis on a fait des tables rondes ensemble au Stunfest.

Ouais, c'est vrai, tu m'avais dit. Ben, peut-être des joueurs pour avoir leur avis. Parce que je t'avoue que moi, l'avis des joueurs sur tout ce qui est e-sport, comment eux voient les compétitions et comment ils pensent qu'elles vont évoluer, c'est un peu un flou pour nous organisateurs. Tu vois, on a du mal un peu à savoir ce que les joueurs pensent et je pense que tu pourrais peut-être te rapprocher de certains joueurs, pour poser le truc... Mais bon, je pense que tu le fais déjà...

Ouais, jeudi j'ai vu RZA qui est arrivé deuxième à la ROF pour MK ; mercredi j'ai un rendez-vous, enfin un entretien avec Shyndoa, après j'aurai sûrement rendez-vous...

Mais du coup... Alors, je comprends que tu focus sur la scène du MK10 mais tu vois, je pense que l'avis de joueurs de Street Fighter, voir Melee ou wiiu, peut-être plutôt ces deux jeux-là, parce que MK10, c'est un peu une communauté qui est vivante, mais qui ne grossit pas. En fait, ils n'ont pas l'évolution de leur jeu en fonction des joueurs qu'il y a... Alors que Street Fighter, par exemple, ou Smash Bros, Melee ou wii u, ben ils ont connu ça. Street Fighter avant 2009, c'était un jeu mort, Street Fighter. Plus personne n'y jouait, il y avait genre treize mecs en France qui y jouaient à 3-3, Street Fighter est arrivé et puis boum, il y a eu un gros boum de ouf. Du coup, il y a eu beaucoup de nouveaux joueurs. Donc tu vois, c'est comment l'addition nouveaux joueurs anciens joueurs s'est passée, ont eux vécu l'évolution 2009 à aujourd'hui –il y a eu un petit peu des bas et des hauts – et voir comment surtout ils voient ce que Street Fighter5 va changer. Et qu'est-ce qui va changer pour les événements, pour l'e-sport, etc.

Ben je connais Cuongster un petit peu et puis Will 2PAC un petit peu aussi, je pense que par l'intermédiaire de Druss je dois pouvoir les contacter vu que c'est leur manager, ça devrait le faire.

Ben oui, oui, sûrement, ouais.

Ok. Je ferai ça, je vais aller me renseigner un petit peu aussi...

Parce qu'en fait, à la vision différente d'une petite scène, MK10 c'est genre la scène principale. C'est ce qui serait intéressant, je pense. Surtout que Cuongster et 2pac ne sont pas dans une structure, donc eux ils sont un peu dans le truc.

Ah ouais, je comptais aussi interroger BJay aussi, donc je vais faire ça. Et puis, WhiteBl4ck aussi, c'est prévu pour la semaine d'après...

En plus, WhiteBl4ck il est prof de sport.

Ah ouais, sérieux ? Ah, il ne m'a pas dit ! Ah ben ça va être cool, ben je vais discuter avec lui, alors.

Il est vraiment sympa.

Ouais, il est cool. Je l'aime bien WhiteBl4ck, il me plaît bien. Nickel, ben je te remercie.

Ben, merci à toi.

ANNEXE 8
RÈGLEMENT MK CUP FRANCE 2015

RÈGLEMENT MORTAL KOMBAT CUP FRANCE 2015

3 événements de qualification : Stunfest, DreamHack, MK Academy

Les présentes modalités (ci-après « **Règlement** ») constitue l'accord entre chaque Participant (défini ci-dessous) et Warner Bros. Entertainment France S.A.S., du 115/123 avenue Charles de Gaulle, 92525 NEUILLY-SUR-SEINE CEDEX, France (ci-après « **Organisateur** »), concernant le Tournoi de Mortal Kombat X « **MK Cup** » (ci-après « **Tournoi** »). Le Tournoi est ouvert aux résidents d'Italie, d'Autriche, du Royaume-Uni, de France, de Suède, de Belgique, des Pays-Bas, de Russie, de Pologne, de la République tchèque, des Émirats Arabes Unis, d'Arabie saoudite, d'Afrique du Sud, d'Espagne, du Portugal, d'Inde, de Hongrie et de Grèce (« **Pays participants** »).

Ce Tournoi, qui se déroulera en France, comprend deux étapes: les « **Tournois régionaux** », suivi d'un « **Tournoi national** ». Les gagnants des Tournois régionaux (chacun ci-après « **Gagnant régional** ») recevra un « **Prix régional** ». Le gagnant du Tournoi national (ci-après « **Gagnant national** ») recevra le « **Prix national** », qui permet de prendre part à la Grande Finale, défini au paragraphe 9. Veuillez noter que, conformément au paragraphe 12, la signature de modalités distinctes sera demandée pour la participation à la Grande Finale.

Information sur la participation au Tournoi

Le Tournoi MK Cup a pour but de déterminer qui sont les joueurs de Mortal Kombat X les plus adroits. Les Participants (définis ci-dessous) s'affronteront dans une série de matchs. Le Tournoi est réservé aux personnes âgées de dix-huit (18) ans et plus.

1. La signature du présent Règlement vaut engagement de votre part à le respecter. Cette signature est obligatoire si vous souhaitez prendre part au Tournoi. Chaque Participant ne peut participer qu'une seule fois.
2. Pour prendre part au Tournoi, vous devez vous inscrire auprès du personnel de l'Organisateur sur le lieu du Tournoi. Les inscriptions des participants seront traitées selon le principe du premier arrivé, premier servi (chaque personne ainsi inscrite étant un « **Participant** », et l'ensemble de ces personnes, les « **Participants** »).

Tournois régionaux

3. Les Tournois régionaux sont ouverts aux personnes résidant légalement en France. Le Règlement et l'Annexe A (ci-après « **Étiquette** ») s'appliquent aux Participants aux Tournois régionaux. Cette Étiquette est incorporée au Règlement et offre aux joueurs des conseils sur la conduite à respecter.

4. Dans l'éventualité où moins de seize (16) Participants se seraient inscrits à un Tournoi régional, l'Organisateur se réserve le droit de l'annuler. Le nombre maximum de Participants sera déterminé par l'Organisateur à son entière discrétion.
5. Un certain nombre de Tournois régionaux seront organisés – nombre restant à l'entière discrétion de l'Organisateur – dans différents lieux et à des dates différentes. Le gagnant de chaque Tournoi régional sera déterminé comme suit : (i) les Participants devant s'affronter seront tirés au sort par l'Organisateur à son entière discrétion ; (ii) chaque paire de Participants ainsi tirée au sort devra jouer au meilleur de cinq (5) sets (ensemble ci-après « **Jeu** ») en mode « duel », en utilisant les consoles de PlayStation 4 fournies sur le lieu du tournoi ; (iii) chaque paire de Participants jouera trois (3) Jeux (qui, ensemble, constituent un « **Match** ») ; (iv) les Matches alterneront de manière aléatoire entre Participants ; (v) le gagnant d'un Jeu se verra accorder un (1) point au tableau ; (vi) au moment décidé par l'Organisateur, à son entière mais raisonnable discrétion, les Participants ayant les scores les plus élevés au tableau s'affronteront selon le principe de l'« élimination directe », chaque Participant survivant étant tiré au sort pour affronter un autre Participant survivant au meilleur de trois (3) Jeux, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un Participant. Ce Participant restant sera déclaré Gagnant régional.
6. Le Prix régional décerné à chaque Gagnant régional sera : une place pour prendre part au Tournoi national qui se déroulera à Japan Expo (défini ci-dessous) le 4 juillet 2015. À des fins de clarté, les frais de déplacement et d'hébergement ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

Tournoi national

7. Le Tournoi national est ouvert aux personnes résidant légalement en France. Le Règlement et l'Annexe A (ci-après « **Étiquette** ») s'appliquent aux Participants au Tournoi national. Cette Étiquette est incorporée au Règlement et offre aux joueurs des conseils sur la conduite à respecter.
8. Les Participants ayant accédé au Tournoi national s'affronteront selon un tirage au sort effectué par l'Organisateur à son entière discrétion, et le déroulement énoncé au paragraphe 5 sera reproduit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un Participant. Ce Participant restant sera déclaré Gagnant national. Le Participant arrivant en deuxième place sera déclaré « **Premier finaliste** » et recevra le Deuxième prix (défini ci-dessous). Le Participant arrivant en troisième place sera déclaré « **Deuxième finaliste** » et recevra le Troisième prix.
9. Le Prix national décerné au Gagnant national sera :
 1. Une place pour prendre part à la « **Grande Finale** » qui se déroulera dans le cadre de l'évènement Japan Expo, au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte, **93420 VILLEPINTE, France** (ci-après « **Japan Expo** »), le 5 juillet 2015. À des fins de clarté, les frais de déplacement et d'hébergement ne sont pas pris en charge par l'Organisateur ;
 2. Un prix en espèces d'un montant de mille euros (1 000 €).

10. Le « **Deuxième prix** » décerné au Premier finaliste sera un prix en espèces d'un montant de trois-cents euros (300 €).
11. Le « **Troisième prix** » décerné au Deuxième finaliste sera un prix en espèces d'un montant de deux-cents euros (200 €).
12. *L'Organisateur demandera au Gagnant national de signer des modalités distinctes avant de prendre part à la Grande Finale. Il ne s'agit pas d'une obligation : toutefois, un Gagnant national qui ne signerait pas ces modalités distinctes ne pourra prendre part à la Grande Finale.*

Généralités

13. Le Prix régional et le Prix national (ensemble ci-après « **Prix** », chacun un « **Prix** ») sont sous réserve de disponibilité et peuvent être retirés ou modifiés sans préavis. Les Prix sont tels qu'indiqués et ne sont pas cessibles. Aucune alternative en espèces ne sera offerte en échange de prix qui ne sont pas en espèces.
14. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier, à son entière discrétion, tout Participant qui enfreindrait le présent Règlement ou tricherait, qui ferait état d'une conduite inappropriée ou de toute autre inconduite. À des fins de clarté, veuillez noter qu'utiliser et/ou exploiter des « glitches », ou défaillances technologiques survenant en cours de jeu, sera considéré comme tricher.
15. Les Gagnant régionaux et le Gagnant national (chacun ci-après « **Gagnant** », et ensemble « **Gagnants** ») seront avisés personnellement qu'ils ont gagné, soit le jour du Tournoi sur le lieu où s'est déroulé le Tournoi, soit sous quatorze (14) jours par courriel (ci-après « **Avis** »). L'Organisateur informera les Gagnants des dispositions raisonnables prises pour le retrait des Prix. Dans l'éventualité où un Gagnant n'accepterait pas son Prix dans les deux (2) jours à compter de la date de l'Avis, ce Gagnant perdra son droit à recevoir son Prix.
16. L'Organisateur se réserve le droit de prendre toutes mesures raisonnables autres, et notamment, sans toutefois s'y limiter, le droit de sélectionner un autre Participant pour prendre part au Tournoi et/ou de décerner un Prix à un finaliste, dans le cas où :
 1. Un Gagnant n'accepterait pas son Prix dans le délai prévu ;
 2. Un Participant serait disqualifié conformément au paragraphe 14 ; ou
 3. Un Participant serait, pour quelque raison que ce soit, dans l'incapacité de prendre part au Tournoi ou à la Grande Finale.

Si un Participant se trouve dans l'incapacité de prendre part au Tournoi national ou à la Grande Finale pour une raison échappant à son contrôle, l'Organisateur se réserve le droit de décerner le Prix à un autre Participant et de discuter d'un prix de consolation de bonne foi.

17. Rien dans le présent Règlement ne limite notre responsabilité en cas de décès ou de blessure physique du fait de notre négligence, d'une fraude ou d'une déclaration frauduleuse. Nous ne saurions être tenus responsables des pertes ou dommages que vous pourriez subir en conséquence de votre utilisation de services ou de produits (i) que ni vous ni nous ne pouvions prévoir au moment où vous avez accepté le présent Règlement, et (ii) qui résultent d'une infraction au présent Règlement. Nous ne saurions être tenus responsables des pertes ou dommages indirects qui sont les effets secondaires des pertes et dommages principaux et que vous ne pouvez prévoir (tels que la perte de chance). Nous ne saurions pas non plus être tenus responsables des pertes ou dommages que vous pourriez subir et qui ne seraient pas dus à un manquement de notre part à une obligation de diligence que la loi nous impose envers vous, ni dès lors que ces pertes ou dommages résulteraient d'une infraction au présent Règlement de votre fait.
18. L'Organisateur pourra souhaiter filmer, photographier ou sinon enregistrer les Participants à tout moment du Tournoi et par quelque moyen que ce soit. Les Participants seront réputés avoir autorisé l'Organisateur, ses sociétés associées, ses titulaires de licences et ayants droits à procéder à de tels enregistrements, et à :
1. Éditer, modifier, reproduire, publier et distribuer ces photos, enregistrements et films ou tout élément dérivé de ces photos, enregistrements et films (ci-après « **Matériel** »), sur quelque support que ce soit ; et
 2. Utiliser le Matériel, en tout ou partie, à toute fin qu'ils jugent nécessaire à la promotion, à la publicité ou à l'exploitation des produits de l'Organisateur et/ou de ses sociétés associées, de ses titulaires de licences et ayants droits, et de toute chose liée à ces produits ou dérivée de ces produits, à perpétuité et dans le monde entier.

Les Participants conviennent également de renoncer irrévocablement à tout droit moral qu'ils pourraient avoir sur le Matériel, et de s'interdire de faire valoir de quelconques prétentions, visant un paiement ou autre contrepartie, quant à l'utilisation du Matériel par l'Organisateur et ses sociétés associées, ses titulaires de licences et ayants droits.

19. Les informations à caractère personnel que vous fournissez à l'Organisateur seront utilisées uniquement aux fins d'administrer le Tournoi et de contacter les Gagnants pour les aviser de leur victoire. L'ensemble des informations à caractère personnel seront utilisées conformément à la politique générale de confidentialité de l'Organisateur – <https://www.warnerbros.fr/legal/politique-confidentialite-cookies> – dont des exemplaires seront mis à la disposition des Participants par le personnel de l'Organisateur sur les lieux de tournoi.
20. Si une juridiction compétente jugeait que l'une quelconque des dispositions du présent Règlement était non valide, contraire à la loi ou non applicable, dans quelque mesure que ce soit, cette disposition serait, uniquement dans cette mesure, supprimée du Règlement, les dispositions restantes continuant d'être valides.

21. Le présent Règlement, la conduite du Tournoi et l'interprétation et l'application du présent Règlement seront régis exclusivement par le droit français et interprétés conformément à ce droit, et soumis à la compétence exclusive des juridictions de Paris, France.
22. Le Tournoi n'est pas ouvert aux employés, aux fournisseurs ni aux agents de l'Organisateur, en ce inclus leurs sociétés affiliées, filiales et divisions, pas plus qu'aux personnes impliquées, directement ou indirectement, dans l'organisation ou la gestion du Tournoi, ni aux proches de ces personnes.
23. Pour toute question concernant la manière dont est administré le Tournoi, dont l'Organisateur traite vos informations et/ou si vous souhaitez voir votre adresse courriel supprimée de nos systèmes, veuillez contacter l'Organisateur par courrier à : Warner Bros. Business and Legal Affairs, First Floor, 200 Gray's Inn Road, LONDON, WC1X 8XZ, Royaume-Uni, ou par courriel à privacy@wb.com.

Annexe A : Étiquette

En en vous inscrivant au présent Tournoi vous vous engagez à jouer franc-jeu et conformément au Règlement et à la présent Étiquette. Chaque joueur est prié de se conduire de manière décente envers les autres joueurs et les membres de l'équipe d'administration du Tournoi. Nous vous invitons à lire les conseils généraux suivants en matière de franc-jeu :

1. Disqualification

1. Des insultes proférées durant un match ou à tout moment du Tournoi pourront entraîner la disqualification.
2. Les incidents graves suivants peuvent également entraîner la disqualification : déclarations extrémistes, menaces de violence, harcèlement sexuel, intimidation, insultes graves et affichage de matériel pornographique ou offensant.
3. Toute contribution excessive, gênante ou offensante durant le Tournoi sera considérée comme du pourriel (spam), et entraîner la disqualification.
4. Toutes les formes de tricherie durant le Tournoi sont interdites et pourront entraîner la disqualification. À des fins de clarté, veuillez noter qu'utiliser et/ou exploiter des « glitches », ou défaillances technologiques survenant en cours de jeu, sera considéré comme tricher.

2. Jeu

1. Chaque jeu se joue au meilleur de 3 sets, en mode duel. Un jeu durera en moyenne 3 minutes.

3. Match

1. Chaque match consiste en 3 jeux, qui seront tous joués. Un match durera en moyenne 15 minutes.

4. Choix

1. Chaque match commencera par le choix par un joueur d'un personnage et d'une variation de ce personnage.
2. Le joueur invité à faire son choix en premier sera tiré au sort par l'Organisateur selon la méthode appropriée.
3. Lorsque le premier joueur aura fait son choix et que le deuxième joueur aura commencé de choisir son personnage et une variation de son personnage, le premier joueur ne pourra plus modifier son choix.
4. Chaque joueur peut choisir la carte de combat qu'il veut. Si les joueurs ont choisi des cartes différentes, le jeu choisira une carte au hasard automatiquement.
5. Ensuite, le gagnant du jeu qui vient d'être joué choisira en premier.
6. À partir du deuxième match, les joueurs qui ont fait leur choix en premier au premier match choisiront en second autant que possible.
7. Après chaque jeu, les joueurs devront choisir un nouveau personnage.

5. Système de match

1. Dans la première partie du Tournoi, les joueurs seront tirés au sort pour s'affronter en mode duel. Le nombre des matchs sera décidé, raisonnablement, par l'Organisateur en tant qu'administrateur du Tournoi.
2. Le gagnant de chaque match se verra accorder 1 point au tableau des scores du Tournoi. Le perdant n'aura pas de point, étant entendu que les joueurs ne pourront jamais remporter un match à égalité.
3. Une fois qu'un certain nombre de matchs auront été joués – ce nombre ayant été décidé par l'Organisateur – le Tournoi passera à l'étape « élimination directe ».

6. Élimination directe

1. Les Participants ayant les scores les plus élevés au tableau, dont le nombre sera décidé par l'Organisateur à son entière discrétion, s'affronteront selon le principe de l'« élimination directe » dans des matchs en mode duel.

2. Les matchs se joueront au meilleur de trois (3) jeux, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul concurrent.

7. Pause

1. Chaque joueur peut mettre le jeu en pause pour vérifier ses commandes de mouvement. Ceci sera permis, mais pas de manière excessive, à l'entière discrétion de l'Organisateur du Tournoi. Des pauses excessives pourront entraîner la perte d'un jeu ou un score nul.

Pour toute question concernant l'Étiquette, le Règlement, le Tournoi ou la conduite des joueurs, nous vous invitons à en discuter avec l'équipe d'administration du Tournoi.

ANNEXE 9
RÈGLEMENT MK CUP 2015
FINALE EUROPÉENNE

MORTAL KOMBAT X “MK CUP”

GRAND FINAL TOURNAMENT

Tournament Prizes

- European Final: €20,000 Prize pool
- 1st Place: €15,000
- 2nd Place: €3,000
- 3rd Place: €2,000

Rules of Entry:

These terms and conditions (the “**Rules**”) constitute the agreement between each Entrant (as defined below) and Warner Bros. Entertainment France S.A.S. of address 115/123 avenue Charles de Gaulle, 92525 Neuilly-sur-Seine cedex, France (the “**Promoter**”) in relation to the Mortal Kombat X ‘MKCup’ Grand Final Tournament (the “**Tournament**”). The Tournament is open to residents of: Italy, Austria, the United Kingdom, France, Sweden, Belgium, The Netherlands, Russia, Poland, The Czech Republic, The United Arab Emirates, Saudi Arabia, South Africa, Spain, Portugal, India, Hungary and Greece (the “**Participating Countries**”).

Entry details

The MKCup Grand Final Tournament is a competition to determine the most skillful Mortal Kombat X videogame players. Entrants (as defined below) will compete against each other in a series of game matches. The Tournament is open to those who are aged eighteen (18) years or over only.

1. By signing these Rules you agree to be bound by them. If you do not sign these Rules you may not participate in the Tournament. This Tournament is limited to one entry per person.
2. Entry to the Tournament is limited only to the individuals who successfully completed national tournament stages and were invited to the Tournament in writing by the Promoter (each an “**Entrant**”, together the “**Entrants**”).

Grand Final Tournament

3. The Tournament is open to legal residents of the Participating Countries. The Etiquette Guide in Appendix A is hereby incorporated into the Rules and shall govern the conduct of Entrants in the Tournament.
4. The Tournament shall be held at the ‘Japan Expo’ event at the Paris-Nord Villepinte Exhibition Center, 93420 Villepinte, Paris, France (“**Japan Expo**”), on July 5th 2015;

5. Entrants will be drawn against one another, in pairs, at random by the Promoter and in the Promoter's sole discretion. Each pair of Entrants will participate in single-bracket 'knockout' elimination rounds playing the latest available version of the videogame 'Mortal Kombat X' in 'versus' mode, using the PlayStation 4 machines provided at Japan Expo (a "Match"). Each Match will consist of three (3) gameplay rounds (together a "Round"). The 'best of' five Rounds will determine the winner of each Match. The surviving entrants of each Match will continue to be drawn against each other at random by the Promoter, in the Promoter's sole discretion, until only one Entrant remains. Such remaining Entrant shall be the "Mortal Kombat Champion" and be awarded the Grand Prize (as defined below). The Entrant who came second shall be the "First Runner-Up" and shall receive the Second Prize. The Entrant who came third shall be the "Second Runner-Up" and shall receive the Third Prize.

6. The "Grand Prize" awarded to the Mortal Kombat Champion shall be a fifteen thousand euro (€15,000) cash prize.

7. The "Second Prize" awarded to the First Runner-Up shall be a three thousand euro (€3,000) cash prize.

8. The "Third Prize" awarded to the Second Runner-Up shall be a two thousand euro (€2,000) cash prize.

General

9. The Grand Prize, Second Prize and Third Prize (together the "Prizes", each a "Prize") are not transferable or exchangeable.

10. The Promoter reserves the right to disqualify, in its sole discretion, any Entrant who breaches these Rules or is guilty of cheating, inappropriate behavior or any other misconduct. For the avoidance of doubt, the use and/or exploitation of 'glitches' or in-game errors shall be regarded as cheating.

11. The Mortal Kombat Champion, First Runner-Up and Second Runner-Up (each a "Winner", together the "Winners") will be notified by the Promoter that they have won either on the 5th of July 2015 in person at Japan Expo or within fourteen (14) days by email (the "Notification"). The Promoter will make the Winners aware of any reasonable arrangements for the redemption of the Prizes. In the event that a Winner does not accept a Prize within two (2) days of the Notification, the Winner will forfeit their rights to the Prize.

12. The Promoter reserves the right to make reasonable alternative arrangements, including but not limited to awarding a Prize to a runner up, in the event that:

1. A Winner does not accept a Prize within the prescribed time;
2. An Entrant is disqualified in accordance with paragraph 10; or
3. An Entrant is unable to compete in the Tournament for any reason.

If an Entrant is unable to participate in the Tournament for a reason outside of that Entrant's control, the Promoter reserves the right to reallocate the Prize to another Entrant and discuss alternative prizing in good faith.

13. Nothing in these Rules shall limit our liability for death or personal injury caused by our negligence, or for fraud, fraudulent misstatement or fraudulent misrepresentation. We will not be liable to you for any loss or damage which you suffer as a result of your use of services or goods which was not (i) foreseeable by you and us at the time you accepted these Rules; and (ii) caused by a breach of these Rules. We are not responsible for indirect losses or damages which occur as a side effect of the main loss or damage and which are not foreseeable by you (such as loss of opportunity). We will also not be liable to you for any loss or damage which you suffer in respect of which there is no breach of a legal duty of care owed by us to you, or where the loss or damage results from breach by you of these Rules.

14. The Promoter may want to film, photograph or otherwise record Entrants at any stage of the Tournament and by any means. Entrants shall be deemed to give the Promoter, and its associated companies, licensees and assigns permission to undertake such recording and to:

(i) Edit, alter, reproduce, publish and distribute any such photographs, recordings and films or anything derived from them (the “Material”) in any medium; and

(ii) Use the Material, in whole or in part, for any purposes it deems necessary to promote, advertise or exploit the products of the Promoter and/or its associated companies, licensees and assigns, and anything connected with or derived from them in perpetuity and throughout the universe.

Entrants also agree to irrevocably waive any moral rights or *droit moral* that they may have in the Material and to release the Promoter and its associated companies, licensees and assigns from any claims for payment or other consideration whatsoever in connection with their use of the Material.

15. Any personal data which you provide to the Promoter will be used solely for the purpose of administering the Tournament and contacting the Winners regarding the Prizes. All personal data will be used in accordance with the Promoter’s standard privacy policy at <https://www.warnerbros.fr/legal/politique-confidentialite-cookies>, copies of which are available from Promoter staff at the venues.

16. If any court of competent authority decides that any of the provisions of these Rules are invalid, unlawful or unenforceable to any extent, the Rule will, to that extent only, be severed from the remaining Rules, which will continue to be valid.

17. These Rules, the conduct of the Tournament and the interpretation and enforcement of these Rules will be exclusively governed and construed in accordance with the laws of France and be subject to the exclusive jurisdiction of the courts of Paris, France.

18. The Tournament is not open to employees or contractors of the Promoter, Promoter’s agents, including each of their affiliates, subsidiaries, divisions, or any person directly or indirectly involved in the organization or running of the Competition or their direct family members.

19. If you have any queries about the manner in which the Tournament is administered, how your data is used by the Promoter and/or should you require us to remove your email address from our systems, please contact:

the Promoter at: Warner Bros. Business and Legal Affairs, First Floor, 200 Gray's Inn Road, London, the United Kingdom, WC1X 8XZ, or by email at privacy@wb.com

By entering this Tournament you make a commitment to play fairly and in accordance with the Rules and this Etiquette Guide. All players are asked to behave humanely towards other competitors and members of the Tournament administration team. Please read the following general guidance on fair play:

1. Disqualification

1. Insults during a match or at any stage in the Tournament may lead to disqualification
2. 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
3. Excessive annoying or offensive contributions within the Tournament is considered as spamming. Spamming can lead to your disqualification
4. All forms of cheating in the Tournament are forbidden and may lead to disqualification. For the avoidance of doubt, the use and/or exploitation of 'glitches' or in-game errors shall be regarded as cheating.

2. Game

1. Each game consists of best of 3 in-game rounds in 'versus' mode. On average a game will last for 3 minutes.

3. Match

1. Each match consists of 5 games. On average a match will last for 15 minutes.

4. Picks

1. Each match will begin by one player picking a character and a character variation
2. The first player to pick will be decided randomly and in the sole discretion of the Promoter
3. After the first player has picked and the second player has begun character and variation pick, the first player may not change selection
4. Any map maybe selected by each player. If each player picks a different map, a map will be chosen at random instead
5. After each game in a match, the players must return to character select

5. Match System

1. Players will be seeded at random to play against each other in 'versus' mode matches
 2. The matches will consist of 3 in-game rounds and the winner will be determined by the 'best of five' games
 3. The winner of each match will progress to the next match, and the loser will be knocked out of the Tournament
6. Pausing
1. Each player has the ability to pause the game to check control move commands. This is allowed, subject to the discretion of the Promoter. Excessive pausing may lead to loss of the game or be regarded as cheating for the purposes of paragraph 1(d).

Should you have any questions about the Etiquette Guide, the Rules, the Tournament or player conduct please discuss with the Tournament administration team.

ANNEXE 10
RÈGLEMENT EVO 2015

GENERAL RULES FOR EVO 2015

1. All games will be played on the default settings, unless otherwise specified, below.
2. All macros available via the in-game controller configuration menu are allowed.
3. Hardware programmable input entry, rapid-fire, or other hardware assisted mechanisms are strictly forbidden.
4. Accidentally pausing the game at any time during the fight will force you to forfeit the round.
5. Any player using "Random Select" to pick their character, must "Random Select" again if they win the match, provided that there is no way to pick a certain character in the random box.
6. You must provide your own controller for games played on all systems.
7. All converters are the responsibility of the player.
8. Cronus Max Plus and Titan One converters are banned.
9. All wireless controllers other than the DualShock4 are banned.
10. DualShock4 players that don't unpair their controller right after the match, are subject to disqualification.
11. XBOX One wireless controllers are allowed to be used only with a USB cable, and no batteries or battery pack in the controller.
12. Nintendo 3DS, 2DS, or WiiU gamepad are not allowed.
13. Removing the battery or otherwise disabling these controllers is NOT OK. You may not use these controllers under any circumstances.
14. 3rd party controllers which pair to a dongle like the MadCatz controllers are fine.

MORTAL KOMBAT X

Game version: US PlayStation 4

Game Settings: Versus Mode, 2/3 Games, 99 Seconds

Winner must keep same character and variation.

If the players do not agree on a stage within 15 seconds, the match will be random stage select.

ANNEXE 11
RÈGLEMENT MKX ONLINE MLG 2015

MORTAL KOMBAT X ONLINE TOURNAMENT (MLG)

Settings

- All of the Settings and Restrictions are listed below. The hosting Team is responsible for setting up each Game with the correct Map and Settings.

General Settings

- Best of 3 rounds

Lobby Creation

- To create a lobby go to 'Online', select 'Versus', then select 'Player vs Player', and from there choose 'Private Match'.
-

Game Play

1. After a Private Match has been created, only Players on the two Teams and MLG Staff members may be invited/join. If a Player who is not a registered member of one of the Teams (ineligible player) joins a Game, the Game must be ended. If a Player is found to have invited an ineligible Player to a Game, they will Forfeit the Game.
2. If a player lags out during the first 20 second or before blood being drawn the game should be ended and restarted.
3. If a player lags out after the first 20 seconds or after blood being drawn, that player will lose that round. The match should be restarted and play until a player has the proper rounds to win that game.
4. Any form of cheating, glitching, abusing in-game mechanics, or unsportsmanlike behavior may result in a Forfeit of a Game, Match, or Ban from GameBattles. Punishable unsportsmanlike behavior includes, but is not limited to, excessive use of foul or degrading language. In addition, breaking any rule may result in a Forfeit of a Round/Game, Forfeit of a Match, or Ban from GameBattles.
5. MLG reserves the right to broadcast any Match. If MLG chooses to broadcast a Match, MLG Staff members must be allowed into each Game. If MLG Staff members are unable to connect to a Host, all other hosting options may be explored until a suitable Host is found.

6. Third party communication is allowed for this tournament. (i.e skype, TeamSpeak, Party Chat, etc.). However, players must be able to communicate with any staff member that joins the lobby.
-

Bracket Play

1. All Round 1 Matches have the same default start time. After Round 1, all Matches have a unique default start time that is dependent upon the time at which the Teams' previous Round results were submitted. Matches must be started by their default start time and played until completion.
 - After losing a match in a single elimination tournament, that team will be eliminated from the competition.
 - The Map(s) and Game Type(s) for this tournament will be generated for the players. Players are required to play the specific maps and game types listed for each match. Verbal agreements to play different maps and/or game types will not be honored by support staff.
 - Matches may not be rescheduled except for finals. Rescheduling a finals match will be at the discretion of Online Tournament Staff
 2. All teams/players have a 15 minute grace period from the match scheduled time to show up and play their match. If a team does not show up by the end of this grace period, an OLT Support Specialist must verify the no show. Please contact a staff member via the **Online Tournament Live Support**. Once the staff member joins, extra time up to 10 minutes may be given to ensure the match is played.
 - Teams have 5 minutes between each map/game mode. If a team/player goes over this grace period, please follow the above steps for support.
 - For game modes that are not kill dependent, teams may only play shorthanded by one player. Any missing player may join the private match lobby at any time.
 3. No warm-up or practice Games are permitted once the first tournament match has begun. If a match is played before the scheduled time, it will not be considered a warm-up and will count as the official scores.
-

Hosting

1. The Host is the Player who must create the Game's Private Match and ensure that the proper Settings and Map are used.

2. The team seeds are done in ascending order. Seed one is the highest seed. (Example: Bracket Seed ten (10) is a higher seed than twenty (20).
3. In a best of 3 and best of 5 series, the higher seeded team must host the first Map. Then, the lower seeded team must host the second Map. The higher seeded team must choose sides on the second Map. This will alternate until a tie breaker is required. The team with the highest overall score will host the tiebreaker map.
4. All players must agree that the Host is reasonable before the start of a Map. If a reasonable Host cannot be found, **Tournament Live Support** MUST be used to request an OLT Support Specialist to help decide who will host the map. If an OLT Support Specialist is not available, the best Host should be used.
 - o We highly suggest that a lag test be performed before the start of each map. If a lag test is not performed, it will be implied that all players agree the host is acceptable to play on.
5. If a player's connection to the Host becomes unreasonable during a game, the Game must still be played. After each Game, either Team may request that a new Host be tested, if the previous Host was unreasonable.

All Matches

1. If a Match is played before the scheduled time, it will not be considered a warm-up and will count as the official results. Teams may not delay the start of a Match beyond its scheduled start time, without the approval of a Tournament Official.
2. Teams may only play one man down from the number of players set for this competition. (i.e 3v4, 2v3, or 1v2) A Team will Forfeit the Match if they don't have the minimum required players present by 15 minutes after a Match's default start time (Grace Period). Teams with the minimum required players present will be forced to start a Game at the end of a Grace Period. Bots are not permitted in any Game. If Teams that are scheduled to play each other both Forfeit a Game or Match, the higher seeded Team will be awarded the Game/Match win.
3. Teams may delay a Match between Rounds/Games for up to five minutes. Teams can request that a Tournament Official enforce this five minute time limit. After five minutes of a Tournament Official enforced delay, if the delaying Team is not present, they will Forfeit the Match.
4. If the Host incorrectly ends a Game, their Team may Forfeit the Game.
5. To get help with a No Show issue, you MUST contact Staff via Tournament Live Support. Staff must verify the No Show. To get to Live Support, click on the Support tab within the Tournament and go to the Live Support link. If a Tournament Official isn't immediately available, you must submit a Ticket

within 30 minutes of the scheduled match time. Teams must include proof that their opponent did not show. Select "I'm reporting: my opponent did not show" under "Report Problem" on the Match page.

6. For any allegations of cheating, wrong weapons used, glitching, etc., you **MUST** contact Staff via Tournament Live Support. If no Tournament Officials are available, you must immediately submit a Ticket along with your proof of the accusation. Glitching accusations must be supported by video proof. Video proof can be edited to include only the section where the offense takes place; however, the video **MUST** include the score screen at one point. Please also see Reporting #3.

Reporting

1. Both teams must report the Match result within 10 minutes of its completion. Failure to report the Match results on time may result in a Forfeit. Players that fail to report are subject to being suspended from the GameBattles for twenty-four (24) hours.
2. To report the Match results, Teams must report the Match Score accurately, with overall Games won being reported. For example, the Match Score can be reported as 3-0, 3-1, or 3-2. Reporting the individual points for each Game is optional.
3. At least one member of each Team should take a Screenshot(s) of each Round's/Game's results in case proof is needed for a dispute. Screenshots should contain the Round Score, Players on each Team, and a time stamp.
4. In order to dispute Game results, Players/Teams must notify a Tournament Official that they would like to Protest the Game before a new Game has begun. In order to dispute Match results, Players/Teams must notify a Tournament Official that they would like to Protest the Match no longer than 15 minutes after the end of the Match. If a Tournament Official isn't immediately available, you must submit a Ticket no longer than 15 minutes after the end of the Match.
5. Teams may request that they be allowed to concede victory of a Game. Teams may request that their opponent not receive a Forfeit penalty.
6. If a Screenshot(s) and/or video is needed in order to resolve a dispute, it should be transferred to the user's computer and uploaded to an image or video hosting site (i.e. Photobucket, Youtube). The URL for the image(s)/video should be attached to the dispute Ticket(s) or given to **Tournament Live Support**. You must clearly state what the issue is, the time in the video in which the issue occurred, and/or what the Admin should be looking at in the picture. For all cheating claims, the burden of proof is on the accuser.

Support

1. Tournament support can be requested by creating a **Support Ticket** or **Live Chat**.
 - Tournament Question/Issues category should be used for issues with registration, missing tournament achievements, and general tournament questions.
 - For all tournament match issues, the 'Solve My Dispute' category should be used. This will direct the ticket to the appropriate section.
2. All accusations of cheating or violation of any of the listed rules require proof for Support Staff to enforce any penalties and to make the best informed decision. Burden of that proof is on the accusing party.
 - We highly suggest that as many players as possible take pictures and/or video of their matches.
 - If no proof can be provided of a cheating accusation, the results of the match will stand.
3. Tournament Staff have the final decision in all matters related to this competition.
 - If a player feels the decision is unjust and/or goes against the rules listed for this competition, an **Arena: Staff Report** ticket should be submitted for review. Please include any information and proof pertinent to the issue.
4. Verbal or written abuse of Support Staff will not be tolerated through any medium. This includes, but it not limited to, voice communications in game, voice messages, live support chats, written messages on GameBattles, Twitter, Facebook, etc.

Penalties

1. Settings:
 - For all game modes, the hosting team will forfeit the entire map if the incorrect setting(s) affected the game.
2. Abusing In-Game Mechanics
 - For all game modes, abusing in game mechanics will result in the loss of that map.
 - Repeated abuse of in game mechanics to gain an unfair advantage will result in the loss of the entire match.

- The offending player will be suspended from the site for up to thirty (30) days.
3. Equipment
- 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.
 - The team using the ineligible equipment will forfeit that map(s) of the series it was used on.
 - Continued use of the ineligible equipment will result in the player using the ineligible equipment to be suspended from GameBattles for up to thirty (30) days.
4. IP Flooding (DDoS Attacks)
- Performing or assisting with a DDoS attack of your opponent will result in immediate disqualification of that team.
 - All players on that team will be suspended from GameBattles for up to Seven Hundred and thirty (730) days.
5. Modified Console/Hacks/Mods
- Use of a modified/jail broken console, in game hacks, and/or mods will result in the immediate disqualification of that team.
 - The player(s) using the modified console, hacks, and/or mods will be suspended from GameBattles for up to Seven Hundred and thirty (730) days. The rest of the team will be suspended for up to ninety (90) days.
6. Evading a Tournament or Severe Site Ban
- Any player found evading a severe site ban or one related to Online Tournaments will immediately be disqualified from this competition.
 - If that player participates in any part of the match during the first tournament round, that team will forfeit the map(s) played.
 - If that player participates in any part of a match after the first tournament round, that team will be disqualified from the competition.
 - The offending player(s) will be suspended from GameBattles for up to ninety (90) days.
7. Evading Non-Amateur Status to participate in an Amateur Only Tournament

- Any player found evading their non-amateur status (refer to General #4) will immediately be disqualified from this competition.
 - If that player participates in any part of the match during the first tournament round, that team will forfeit the map(s) played.
 - If that player participates in any part of a match after the first tournament round, that team will be disqualified from the competition.
 - The offending player(s) will be suspended from GameBattles for up to ninety (90) days.
8. Account Recovering XBL or PSN Accounts
- Tournament participants are forbidden to allow others to play in this competition in place of them by sharing XBL or PSN accounts. The offending the team forfeit the entire match.
 - The offending players will be suspended from the site for up to thirty (30) days.
9. Lack of Cooperation
- Failing to comply with Support Staff's directions and/or requests may result in the forfeit of round(s), a map, or the entire match.
 - Verbal or written abuse of a staff member will result in a suspension from GameBattles for up to twenty (20) days.
10. Failure to Report a Tournament Match
- Any team leader/captain that fails to report their tournament match within ten (10) minutes after the conclusion of their match or upon receiving notification from support staff to do so, may be suspended from the site.
 - Players that fail to report will be suspended from GameBattles for up to twenty-four (24) hours.

General

1. **Eligible for US, Mexico, Central America, and Canada Residents only. Not valid in Quebec.** Only one (1) prize per household per Tournament. Employees of MLG, the Tournament's participating sponsors and their advertising agencies, and members of the immediate family of any such persons, are not eligible to participate and win. For the complete list of restrictions/limitations, please visit the prize tab. Any team found using a restricted player may be disqualified from the tournament without a refund of credits.

2. Users must utilize their own unique username for competing on GameBattles. This unique username must have been registered on GameBattles personally by you the user. The registered username must contain the correct and complete Name, Address, and Email of the user. If a false Name, Address, or Email was entered, the user voids the privilege to participate in the event and or receive any prizes.
3. As the tournament participant, you are personally responsible for accepting any invitation to a team. If you do not personally accept a team invitation, you may be disqualified from competing. You also forfeit the ability to receive a prize. If you join a Tournament team from a proxy IP address, you risk being disqualified from competing. If you receive a paid invite to a team, you accept the credits used for entry as your own in order to participate in this competition.
4. **Definition of Non-Amateurs:** Players that have won a cash prize from any Online Tournaments or Ladders for the game and console on which the tournament is being held. If a player takes credits in place of a cash prize, they are no longer considered an amateur and are ineligible to play in amateur tournaments. If any player is found playing on a team that falls into one of the above categories, the whole team will be disqualified and credits will not be refunded. Anyone living in the same household as a Non Amateur player will also be considered non Amateur and are not allowed to participate in Amateur Tournaments. If someone is caught playing in an Amateur Tournament and any other accounts from that household are non-Amateur the team will forfeit their match and the player will be banned along with the non-Amateur account.
5. Any player that is currently banned for any tournament related or severe site misconduct on one account is not permitted to compete in Online Tournaments until the penalty has expired. Any player found evading an Online Tournament ban by using a secondary account will be disqualified from the tournament without a refund of the credits used for entry. If this player has played in any map/match in the tournament, that team may be disqualified from the tournament.
6. In game IP checks will be administered at the discretion of the Online Tournament Staff. This will ensure no one is account recovering and attempting to play on another person's account. Anyone found to be cheating will be suspended from the website. However, IP checks will not be given after the match has been completed.
7. If any team fails to report an issue with their tournament match that results in their opponent being disqualified later in the tournament (i.e evading amateur status), credits will not be refunded to that team. All issues with a tournament match must be reported to tournament staff before or during the match.
8. If leadership of a tournament team is transferred to another member of that team, that person gives up all team editing privileges (adding/removing players, disbanding team, ect.). This includes any player/team "credit sponsors". As a warning, credits will not be refunded for any players the "credit sponsor" pays for if he/she is removed from the roster after leadership is transferred.
9. Any changes to a team roster after the tournament has been seeded is at the discretion of tournament staff. This includes changes to Xbox Live Gamertags, PSN IDs, Battle.net IDs, etc. Players may only be

added to a roster (username and gamertag) up until the end of that team's first match. All players must play on the Xbox Live Gamertag, PSN, Battle.net IDs, etc that are on the tournament roster. Coaches and Team Managers are not permitted in the lobby once a match starts.

10. Users are prohibited from sharing account information stored on GameBattles with another person for any reason. This includes, but is not limited to the following: usernames, passwords, gamertags, email accounts, etc. If another person accesses your account, you may be disqualified from the event and removed from GameBattles. This includes giving out your password to allow others to account recover your XBL Gamertag or PSN. In the event an account is stolen, the account creator is responsible for any lost credits/damages to that account.
11. Tournament bracket size and prize are subject to change based on the total number of eligible teams at the end of registration.
12. The rules are subject to change at any time before the registration deadline, so check them often. In extremely rare cases, rules may be altered after the tournament has started.
13. **Participation in this competition constitutes entrant's full and unconditional agreement to these Rules, the Official Rules on the Prize tab, and Referee decisions, which are final and binding in all matters related this tournament. Winning a prize is contingent upon fulfilling all requirements set forth herein.**

ANNEXE 12
RÈGLEMENT MKX PRO LEAGUE 2015

1. Mortal Kombat X Pro League by ESL Season Rules and Format

This document outlines the official ruleset for the ESL MKX Pro League. In addition, the global ESL ruleset regarding player conduct and other topics applies.

1.1. Player Eligibility

In order to participate in the ESL Mortal Kombat X Pro League, you must meet the following requirements:

- You must be a registered player on the ESL website.
- You must have an active Xbox Live account in good standing and add it to your profile for North America and Europe tournaments.
- For easy online tournament play download and use ESL's Xbox One App.
- Xbox Live account sharing is strictly forbidden and will result in a disqualifications.
- You must be a legal resident of the United States, Canada or Mexico.
- You must be at least 17 years of age for North American, 18 years of age for Europe and CIS.
- If you do not not meet these requirements, you will be deemed ineligible. ESL may request a copy of personal identification to verify that these requirements are met.

1.2. Ranking Points

All MKX Pro League ranking points (also known simply as "points") are associated with individual players. All points earned through MKX Pro League competitions are attributed to the player.

Players and teams who do not compete under their officially registered names and gamertags risk not being awarded the points from the respective tournament.

There are different point values awarded for different placings depending on the tier of the event. Please refer to the tables below.

1.3. Season Structure

A two week pre-season will precede Season 1 of the ESL MKX Proleague.

1.3.1 North America and Europe

Season 1 of the MKX Pro League will consist of a 1st half Regular season, Mid- Season Showdown, 2nd half Regular Season, and the Finals. All dates and events are subject to change.

The ESL MKX Pro League Preseason will include four online tournaments, which award prize money.

The ESL MKX Pro League Preseason schedule is outlined below:

- April 19, 2015 (Sunday) Pre-Season Cup #1
- April 22, 2015 (Wednesday) Pre-Season Cup #2
- April 26, 2015 (Sunday) Pre-Season Cup #3
- April 29, 2015 (Wednesday) Pre-Season Cup #4

On April 29th, 2015, the ESL MKX Pro League Preseason ends and the regular season of ESL MKX Pro League online tournaments will begin. There will be a special online invite only based on points Mid-Season Showdown in between week 4 and week 5. No official online tournaments will be held during this time. Details, location, and structure of the Mid-Season Showdown are subject to change.

The official ESL MKX Pro League schedule is outlined below:

Pre-Qualifier

Pro-League

- May 3, 2015 (Sunday) - Week 1 May 6th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1
- May 10, 2015 (Sunday) - May 13th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 2
- May 17, 2015 (Sunday) - May 20th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 3
- May 24, 2015 (Sunday) - May 27th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 4

Mid-season Showdown: June 3rd, 2015 (Wednesday)

Pre-Qualifier

Pro-League

- June 7, 2015 (Sunday) - June 10th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 5
- June 14, 2015 (Sunday) - June 17th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 6
- June 21, 2015 (Sunday) - June 24th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 7
- June 28, 2015 (Sunday) - July 1st, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 8

ESL MKX Pro League Season 1 Finals : July 11th, 2015 (Saturday)

1.3.2 Commonwealth of Independent States (CIS)

CIS Season 1 of the MKX Pro League will consist of a 1st half Regular season, Mid- Season Showdown, 2nd half Regular Season, and the CIS Season Finals. All dates and events are subject to change.

The ESL MKX Pro League Preseason will include four online tournaments, which award prize money.

The ESL MKX Pro League Preseason schedule is outlined below:

- April 19, 2015 (Sunday) Pre-Season Cup #1
- April 26, 2015 (Sunday) Pre-Season Cup #2

On April 26th, 2015, the ESL MKX Pro League CIS Preseason ends and the regular season of ESL MKX Pro League online tournaments will begin. There will be a special online invite only based on points Mid-Season Showdown in between week 4 and week 5. No official online tournaments will be held during this time. Details, location, and structure of the Mid-Season Showdown are subject to change.

The official ESL MKX Pro League schedule is outlined below:

Pre-Qualifier

Pro-League

- May 3, 2015 (Sunday) - May 6th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 1
- May 7, 2015 (Thursday) - May 9th, 2015 (Saturday) MKX Season 1 Week 2
- May 10, 2015 (Sunday) - May 13th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 3
- May 14, 2015 (Thursday) - May 16th, 2015 (Saturday) MKX Season 1 Week 4

Mid-season Showdown: May 23th, 2015 (Saturday)

Pre-Qualifier

Pro-League

- May 17, 2015 (Sunday) - May 20th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 5
- May 24, 2015 (Sunday) - May 27th, 2015 (Wednesday) MKX Season 1 Week 6
- May 28, 2015 (Thursday) - May 30th, 2015 (Saturday) MKX Season 1 Week 7
- May 31, 2015 (Sunday) - June 2nd, 2015 (Tuesday) MKX Season 1 Week 8

ESL MKX Pro League - CIS Season 1 Finals : June 21th, 2015 (Sunday).

Winner of Season Finals get a slot in Season 1 Global Finals

ESL MKX Pro League Season 1 Finals : July 11th, 2015 (Saturday)

1.4. Events

Events are defined as officially sanctioned Mortal Kombat X Pro League online or offline competitions. Events may have individual rulesets and eligibility restrictions. Participants should make themselves familiar with the rules of each event they enter.

In order to be awarded ESL MKX Pro League points, players participating in ESL events must register for the ESL MKX Pro League event on the ESL website. Players must be registered to the ESL MKX Pro League event 24 hours prior to the start of a event if they wish to earn points.

Tournament league operations, admins and referees will ensure that players compete under their registered MKX names. Tournament operations, admins and referees will report tournament results and placements to ESL so that earned MKX points can be incorporated into the MKX rankings.

1.5. Prize Money

Pre-Season cups prize Breakdown:

First place:\$350, Second place: \$150,

Regular Season prize breakdown:

First place:\$500 and 100 points, Second place: \$300 and 75 points, Third and Fourth place: \$100 and 50 points(each place)

Mid-Season event prize breakdown:

First place:\$1200, Second place: \$700, Third and Fourth place: \$300(each place)

Season Finals event prize breakdown:(TBD)

Prize money will be paid out within thirty (30) days from when the correct prize money paperwork has been received.

The game admin will contact the winning players to provide the needed information for the pay out.

1.6. Admins and Referees

All participants in the ESL Mortal Kombat X Pro League must adhere to the decisions and rules of the tournament league operations , admins, and referees. All decisions are final, except in cases where the option to appeal is clearly stated.

Conversations, either verbal or written, between tournament operators, admins, or referees, and MKX participants are confidential. Publicly posting or sharing these conversations with outside parties is strictly forbidden, unless permission is obtained.

2. Mortal Kombat X Pro League by ESL Cup Rules and Format

2.1. Tournament and Match Format and Seeding

The ESL MKX Pro League follows a single elimination Best of Three games on Sundays format and Best of 5 games on Wednesday. Each game consists of Best of 3 rounds. Format subject to change.

There will be no seeding for MKX Pro League week 1, and the bracket will be random. For all subsequent MKX Pro League weeks, seeding will be determined by the MKX Pro League ranking. New players will receive the lowest seeds and their seeds will be randomized. Seeding subject to change.

2.2. Cup and Match Process

The cup and match process for MKX series is as follows:

- 1. Sign yourself up for the respective cup on <http://esl.gg/mkxproleague>.
- 2. Click participate and click on your region. Players must physically reside and participate in the region they are in.
- 3. Click Login/Register in the top right corner of ESL play site. (If you do not have an ESL account, follow the steps to register a free account. Attach your Xbox Live Account (Xbox Live Gamertag) as your Game ID. Players must use the same Xbox Live Account (Xbox Live Gamertag) for any official ESL cup, event, or tournament for the duration of the pre-season and season.
- 4. Click on the cup you wish to participate in. On the following page click the Sign up button.

- 5. When “check-in” opens for the cup, check in. Check-in occurs one hour before the tournament begins. You must check-in within that hour to participate in the tournament.
- 6. Wait for the tournament bracket to update online, then check your open matches.
- 7. The higher seeded player will contact his opponent. Players may use the hidden cursor (Blind Pick) for the first game. Winner of each game keeps character and variation for the subsequent game within the match. Loser gets to change character and variation.
- 8. Add the gamertags of your opponents to your Xbox Live friends list and invite them to a private lobby.
- 9. Before the match, always ensure that the opposing player’s gamertags in the lobby match their gamertags (not ESL account names) on the ESL website. This can also be verified by checking the player profile on the ESL Xbox app. If the gamertags do not match, please contact an admin. Reports of this nature made after the game will be invalid.
- 10. Set up all match settings according to the rules. The player not hosting must verify that the settings are in accordance with the rules. If the host does not set up the correct settings, the game should be ended and restarted with the correct ones. If problems with settings persist, an admin should be notified before further games are played.
- 11. After the match has ended, report the score through the ESL Xbox App or on the website <http://esl.gg/mkxproleague>. If your opponent entered the result first, please confirm it within 10 minutes. The admins will close matches after this time frame if the opponent does not. If your opponent entered an incorrect result, please open a protest ticket including valid proof. See 2.11 Match Disputes.
- 12. Wait for your next opponent and repeat the procedure. Do not start your next match until it is assigned for you. Advancing yourself through the bracket before a match is assigned may result in a disqualification.

2.3. Stage Rotation

Players may select the stage of their choice. Mortal Kombat X will randomly choose the stage between two alternate choices.

2.4. Game Modes

Before a game begins, verify that all of the settings are correct. If a game is hosted with incorrect settings, it will need to be ended and restarted with correct ones. If games settings are incorrect but both players do not end the match by the first round then game will count.

2.5. Game Settings

Global gametype settings:

Round timer: 90 seconds

Stage Interactables: On

2.6. Communication

There is no restriction on the method of communication between players during a match. Players may use in-game Xbox Live chat or an external application such as Skype or Teamspeak.

2.7. Disconnects

In the event of a common “ Game Session has ended” disconnect, both players will restart the best of 3 game.

In the event of a player disconnect that player will forfeit the entire game, not just a round. It will be the responsibility of the player that got disconnected to connect his opponent within 5 minutes. (See 2.9. Delays and Forfeits)

2.8. Ties

Since games cannot end in ties, when the 90 seconds runs out, whoever has the most remaining health will win the round. If both players enter a match extension they are to play out the extension. In the event of a Tie between Season Points players will face off Best of 5 Games, first to 3 to determine winner.

2.9. Delays and Forfeits

Players must be online and ready to play at the designated match start time. “Ready to play” means that all players must be present and ready to begin the game within 10 minutes after the official match start time.

If a player is not fully ready to play and the 10 minutes has passed, the player will forfeit the game and match (Best of one). If the player is still not ready to play within an additional 5 minutes, they will also forfeit the second game and the match (in a Best of Three). In a Best of Five series, allow an additional five minutes for the 3rd and final game to be forfeited.

If a player is unable to join a lobby due to technical difficulties with the game, please notify the opposing player immediately and inform them that you are attempting to connect. If problems arise, please notify the admin team via support ticket.

If a player makes it to the round of 16, the player agrees to communicate they will compete in the round of 16 by 5pm Tuesday PDT, for their Wednesday match at 5pm PDT. In case of an emergency and the

player can not make the Wednesday match and they inform an ESL admin by 2pm on Wednesday, their opponent receives a bye. If the player does not communicate to an ESL admin via email by 2pm PDT Wednesday and they do not participate in the round of 16 on Wednesday then they will be banned from participating in the following week tournament. They may sign up the week after. The round of 16 will be the LIVE broadcast.

2.10. Match Reporting

Results must be reported by both players within 10 minutes after the match. This can be done through the Xbox App or the website by the players. If one player does not confirm the result within ten minutes, it will be manually closed by an admin. If a player reports the wrong result, please open a protest ticket including valid proof so that the admin team can correct it.

2.11. Match Disputes

If a match was incorrectly reported by your opponent, you have 30 minutes to protest (under play.eslgaming.com/protest/add) the report. Match protests must include media evidence clearly showing the results of the match.

Players are responsible for providing proof of match results in case of disputes. The easiest way to do this is via your Xbox share function and viewing the disputed match replay. Upload a clip to <http://xboxclips.com/> and include a direct link in your support ticket.

2.12. Match Media

The following match media are acceptable forms of proof during match reporting and protests:

- Xbox One Game DVR clips (uploaded to a video platform with clear naming of the players, selected fighters, date, tournament round)
- Twitch livestream VODs (with clear naming of the players, selected fighters, date, tournament round)
- Screenshots (or photographs) showing both players and the result/issue

2.13. Streaming and Recording

Live streaming or recording of official ESL MKX Pro League matches is allowed and there is no restriction on the personal use of self-recorded match videos. Under certain circumstances, such as events which are live streamed on the official Twitch.tv/Netherrealm channel, players must obtain written permission for use of the material.

Players are not to stream their official matches during the Live broadcasts (Wednesday) on Twitch. This rule is subject to change.

Please keep in mind that streaming without a delay may allow your opponents to gain an advantage. Watching a live stream of your opponent is bad sportsmanship, but it is not cheating, so disputes of this nature will be disregarded.

3. Penalty points

3.1. Penalty Point Catalogue

In general, a player can receive up to 6 penalty points per match, unless a single violation has a higher punishment. A player is only punished once per violation. When a player receives penalty points for multiple violations, the penalty points are added together. If a player receives 6 penalty points they will forfeit their current match and be unable to participate for the duration of the season, and possibly banned for any future event.

Rule violation	Number of penalty points
No show	3
Reject compulsory challenge	3
Abort match	3
Different Xbox Live Account	3
Ringer/Faker	6
Faking country/nationality	6
Deception	6
Fake result	6
Fake match media	6
Fake match	6
Cheating	6.

ANNEXE 13
GRILLE D'OBSERVATIONS
AGRESSIVITÉ MOTRICE

COMPETITION : DATE : NIVEAU : CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 BO 5 MANCHE N° 1

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																											
					DIRECTE				PRAXIQUE				INDIRECTE				GESTIMIQUE				MOTRICE				GESTIMIQUE				PSYCHOLOGIQUE															
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS				BRUTALITY				PROVOCATION				INIMINATION				NONDELA				INSULTES															
					COUPS				DÉPLACEMENTS				FATALITY				REGARDIERS				BOMBERLE				TÊTE				MENACES															
					POINCS				SPACING				RUSHIN				LAUVISAIRE				TORSE				COMMANDES				TAPER				JETER											
					PRED				XRAY				CORNER				LAUVISAIRE				CORNER				TAPER				MATERIEL				LEPOND											
					ARME				POKE				DEGOR				CHOPÉ				XRAY				CORNER				RUSHIN				JUMPER				TPNI				CROSSUP			
TOTAL MANCHE					MOTRICE												MOTRICE																											
					MOTRICE												MOTRICE																											
TOTAL ROUND 1																																												
TOTAL ROUND 2																																												
TOTAL ROUND 3																																												
TOTAL MANCHE																																												
TOTAL ROUND 1																																												
TOTAL ROUND 2																																												
TOTAL ROUND 3																																												
TOTAL MANCHE																																												

ANNEXE 14
COLLECTE DES DONNÉES
AGRESSIVITÉ DES JOUEURS

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES					SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP			REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
MICKADI	LIU KANG	1	V	42	20	33			1		2	3																			
			TOTAL ROUND 1	53				0		1		2	4				0	0	0	0	0				0						
				54									6				0		0						0						
		2	V	50	13	29		5		1		1	1	1																	
			TOTAL ROUND 2	42				5		1		1	2				0	0	0	0	0				0						
				48									3				0		0						0						
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0				0		0		0	0				0	0	0	0	0				0						
				0									0				0		0						0						
		TOTAL MANCHE		92	33	62	0	5	0	2	0	3	4	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			95				5		2			6				0	0	0	0	0				0							
			102									9				0		0						0							
AT DIO	ERRON BLACK	1	D	42	9	7	5	6			1	2	2																		
			TOTAL ROUND 1	21				6		0		1	4				0	0	0	0	2				0						
				27									5				0		2						0						
		2	D	50	4	5	12	11					2	2			1														
			TOTAL ROUND 2	21				11		0		0	5				0	0	0	0	4				0						
				32									5				0		4						0						
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0				0		0		0	0				0	0	0	0	0				0						
				0									0				0		0						0						
		TOTAL MANCHE		92	13	12	17	17	0	0	0	1	4	4	0	1	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0			
			42				17		0			9				0	0	0	0	6				0							
			59									10				0		6						0							

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE													MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE				INDIRECTE									TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS													NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING					
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE						LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
FH DALOUL	MILEENA	1	D 53	14	9	2	1	1	2	3																					
			TOTAL ROUND 1	23		2	1	1	5				0	0	0	0	0			0	0	0									
				26				6				0		0					0												
		2	D 52	12	19	1				3		5	1					1	1												
			TOTAL ROUND 2	31		1	0	0	9				0	0	0	0	2			0	0	0									
				32				9				0		2					0												
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0		0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0	0									
				0				0				0		0					0												
		TOTAL MANCHE		105	26	28	0	3	0	1	0	1	5	0	8	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0					
			54		3	1	1	14				0	0	0	0	2			0	0	0										
			58				15				0		2					0													
AT THE BIZZLE	JACQUI BRIGGS	1	V 53	28	4	6	1	1	1	1	2																				
			TOTAL ROUND 1	32		6	1	1	4				0	0	0	0	0			0	0	0									
				39				5				0		0					0												
		2	V 52	31	4	7	1	1	2																						
			TOTAL ROUND 2	35		7	1	1	2				0	0	0	0	0			0	0	0									
				43				3				0		0					0												
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0		0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0	0									
				0				0				0		0					0												
		TOTAL MANCHE		105	59	8	0	13	0	2	0	2	3	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
			67		13	2	2	6				0	0	0	0	0			0	0	0										
			82				8				0		0					0													

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																	
					MOTRICE													MOTRICE													PSYCHOLOGIQUE				
					PRAXIQUE								GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE								AFFECTIVE		INSTRUMENTALE							
					DIRECTE				INDIRECTE				TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS								DÉPLACEMENTS										SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	RUSH IN					JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES														
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN		CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN													
FH DALOUL	MILEENA	1	D	72	18	8	4	1	8	4	1																								
		TOTAL ROUND 1			26		4	0	1		13		0	0	0	0	0		0		0		0												
						30					14			0											0										
		2	D	56	11	12	5			4		3					1																		
		TOTAL ROUND 2			23		5	0	0		7		0	0	0	0	1			0		0			0										
						28					7			0			1									0									
		3				0		0	0	0		0		0	0	0	0				0		0			0									
		TOTAL ROUND 3				0		0	0	0	0			0	0	0	0				0		0			0									
						0					0			0			0									0									
		TOTAL MANCHE		128			29	20	0	9	0	0	0	1	12	0	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0									
					49		9	0				1	20				0	0	0	0	0	0	0	0											
					58					21			0		1					0		0		0											
AT THE BIZZLE	JACQUI BRIGGS	1	V	72	36	3	11		1			6	1																						
		TOTAL ROUND 1			39		11	1	0		7		0	0	0	0			0		0				0										
						51					7			0			0									0									
		2	V	56	13		14		2		2	1																							
		TOTAL ROUND 2			13		14		2	0		3		0	0	0	0			0		0				0									
						29					3			0			0									0									
		3				0		0	0	0		0		0	0	0	0				0		0			0									
		TOTAL ROUND 3				0		0	0	0	0			0	0	0	0				0		0			0									
						0					0			0			0									0									
		TOTAL MANCHE		128			49	3	0	25	0	3	0	0	8	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
					52		25	3				0	10				0	0	0	0	0	0	0	0											
					80					10			0		0					0		0		0											

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE						GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE					
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
					COUPS			PROJECTILES			PRÈHENSION			CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
FH DALOUL	MILEENA	V 67	18	13		6		2		1	6		2					1													
		TOTAL ROUND 1	31			6			2	1	8				0	0	0	0	1			1	0			0					
		D 29	7	4							3			3	1					1											
		TOTAL ROUND 2	11			0			0	0	7				0	0	0	0	1			1	0			0					
		D 33	3	2		2					1			4							1										
		TOTAL ROUND 3	5			2			0	0	5				0	0	0	0	1			1	0			0					
		TOTAL MANCHE	129	28	19	0	8	0	2	0	1	10	0	9	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0			
				47			8			2		20				0	0	0	0	3			3	0			0				
				57								21				0	0	0	0	3			3	0			0				
				D 67	26	3		10		1		1	3	2						1	1										
				TOTAL ROUND 1	29			10			1	1	5				0	0	0	0	2			2	0			0			
		V 29	24	10		5			1	3			1																		
		TOTAL ROUND 2	34			5			0	1	4				0	0	0	0	0			0	0			0					
		V 33	9	2		17				5			1								1		1								
		TOTAL ROUND 3	11			17			0	0	6				0	0	0	0	2			2	0			0					
		TOTAL MANCHE	59	15	0	32	0	1	0	2	11	2	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0					
			74			32			1		15				0	0	0	0	4			4	0			0					
			107								17				0	0	0	0	4			4	0			0					

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE							GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE				INDIRECTE									TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS													REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																	
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN																			CROSS UP		
YUZU SHYNDODA	KANO	1	D	41	4	3		8	1				3					1	2												
			TOTAL ROUND 1	7				9		0	0	3				0	0	0	0	3			0	0							
			16				3									0						3					0				
		2	D	47	7	3		4				2	1		1					1	2										
			TOTAL ROUND 2	10				4		0	0	4				0	0	0	0	3			0	0							
		14				4									0						3					0					
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0				0		0	0	0				0	0	0	0	0			0	0							
			0				0									0						0					0				
		TOTAL MANCHE			88	11	6	0	12	1	0	0	0	5	1	0	1	0	0	0	0	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0
17				13		0	0	7				0	0	0	0	6			0	0											
30				7									0						6					0							
MELTY BIAY		1	V	41	13	15		1		1		7	3		1																
			TOTAL ROUND 1	28				1		1	0	11				0	0	0	0	0			0	0							
			30				11									0						0									
		2	V	47	17	8		2		3	1	2	3	3																	
			TOTAL ROUND 2	25				2		4	2	6				0	0	0	0	0			0	0							
		31				8									0						0										
		3																													
			TOTAL ROUND 3	0				0		0	0	0				0	0	0	0	0			0	0							
			0				0									0						0									
		TOTAL MANCHE			88	30	23	0	3	0	4	1	2	10	6	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
53				3		5	2	17				0	0	0	0	0			0	0											
61				19									0						0												

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE														MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÈPLACEMENTS				NON DE LA TÈTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER					JET DE MATERIEL	SERRER LE POING								
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
YUZU SHYNDODA	TREMOR	1	V	25	28			4				1	2																			
		TOTAL ROUND		1	28			4			0		1	2																		
TOTAL MANCHE				111	52	1	0	17	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0						
					53			17				2	2					4	4													
					70							4	4					4	4													
MELTY BIAY	SONYA BLADE	1	D	25	2	4							1	3																		
		TOTAL ROUND		1	6			0		0				4																		
TOTAL MANCHE				111	27	33	0	1	0	0	0	0	12	10	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
					60			1				0	24				1	0	0	0												
					61							24	24				1	0	0	0												

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE B03 BO 5 MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																	
				MOTRICE													MOTRICE													PSYCHOLOGIQUE				
				PRAXIQUE						GESTÛMIQUE		GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE														
				DIRECTE				INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS						CORNER SPACING					DÈPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE						LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING			
				POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
SFH FRETTE	CASSIE CAGE	1	D 26	5	3		1	1				4	1																					
			TOTAL ROUND 1	8			2		0	0	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0											
					10													0					0											
		2	D 46	20	9	7	5			1	3	2																						
			TOTAL ROUND 2	36			5		0	1	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
			41													0					0													
3																																		
	TOTAL ROUND 3	0			0		0	0	0				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			0													0					0													
TOTAL MANCHE		72	25	12	7	6	1	0	0	1	7	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			44			7		0	0	1	10				0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			51													0					0													
YUZU RZA	TREMOR	1	V 26	14			6					2																						
			TOTAL ROUND 1	14			6		0	0	2				0	0	0	0	0	0	0	0												
					20													0					0											
		2	V 46	25	1		4			1	3	1		2																				
			TOTAL ROUND 2	26			4		0	1	6				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
			30													0					0													
3																																		
	TOTAL ROUND 3	0			0		0	0	0				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			0													0					0													
TOTAL MANCHE		72	39	1	0	10	0	0	0	1	5	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			40			10		0	0	1	8				0	0	0	0	0	0	0	0	0											
			50													0					0													

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO 3~~ BO 5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																				
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE														
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE											
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN						
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				CORNER SPACING		PRAXÈMES VIRTUELS				DÈPLACEMENTS						REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING					
COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																							
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE										XRAY																						
SFH FRETTE	CASSIE CAGE	1	D	55	10	9	5	4					6	2																							
			TOTAL ROUND 1	24				4		0		0		8				0		0		0						0									
		V	55	21	11	8	5				2	8	2		1																						
		TOTAL ROUND 2	40				5		0		2		11				0		0		0						0										
							28				8				0		0						0														
							45				13				0		0						0														
	3	D	38	17	4	3	2				1	5	3		2					1																	
				TOTAL ROUND 3	24				2		0		1		10				0		0		1						0								
						26				11				0		1						0															
	TOTAL MANCHE					148	48	24	16	11	0	0	0	3	19	7	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
						88				11		0		3		29				0		0		1						0							
					99				32				0		1						0																
YUZU RZA	TREMOR	1	V	55	18	2		14					3	1		1																					
			TOTAL ROUND 1	20				14		0		0		5				0		0		0						0									
							34				5				0		0						0														
		D	55	13	1		4					2			1																						
	TOTAL ROUND 2	14				4		0		0		3				0		0		0						0											
						18				3				0		0						0															
	3	V	38	21	1		9					1	4		1					1																	
				TOTAL ROUND 3	22				9		0		0		6				0		0		1						0								
					31				6				0		1						0																
TOTAL MANCHE					148	52	4	0	27	0	0	0	0	6	5	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					56				27		0		0		14				0		0		1						0								
					83				14				0		1						0																

COMPÉTITION : RoF Winter 2016

DATE : 23/01/2016

NIVEAU : 1/8ème

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 1 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)											
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE					
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE		
					DIRECTE				INDIRECTE			TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS							NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING									
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING										DÈPLACEMENTS								
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN								
AT LUCKY	SUB ZERO	1	V 32	4	11		6				2	4	1																
			TOTAL ROUND 1	15		6		0		2	5				0	0	0	0	0			0							
		2	V 49	15	18		6			1	2	3																	
			TOTAL ROUND 2	33		6		0		1	5				0	0	0	0	0			0							
		3																											
			TOTAL ROUND 3	0		0		0		0	0				0	0	0	0	0			0							
		TOTAL MANCHE	81		19	29	0	12	0	0	0	3	6	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
					48		12		0			10				0	0	0	0	0			0						
					60		13		0		0					0			0										
YUZU MASTA	KUNG JIN	1	D 32	4	5	4	2			1	2																		
			TOTAL ROUND 1	13		2		0		1	2				0	0	0	0	0			0							
		2	D 49	2	10	12	4				2	3																	
			TOTAL ROUND 2	24		4		0		0	5				0	0	0	0	0			0							
		3																											
			TOTAL ROUND 3	0		0		0		0	0				0	0	0	0	0			0							
		TOTAL MANCHE	81		6	15	16	6	0	0	0	1	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
					37		6		0			7				0	0	0	0	0			0						
					43		8		0		0					0			0										

COMPÉTITION :

RoF Winter 2016

DATE :

23/01/2016

NIVEAU :

1/8ème

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 2 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)																					
					MOTRICE										MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE															
					PRAXIQUE					GESTËMIQUE					GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE												
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES						SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING				
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																									
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																									
AT LUCKY	SUB ZERO	1	V 57	20	13		5			3	2	1		2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			TOTAL ROUND 1	33		5	0	3	5				0	0	0	0	0						0	0	0											
						38					8					0												0								
		2	V 36	20	11		5			4	1	2					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			TOTAL ROUND 2	31		5	0	4	3				0	0	0	0	0						0	0	0											
						36					7					0												0								
		3																																		
			TOTAL ROUND 3	0		0	0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0	0										
						0					0					0												0								
TOTAL MANCHE			93	40	24	0	10	0	0	0	0	7	3	3	0	2			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			64					10					0	0	0	0	0						0	0	0											
			74					15					0												0											
YUZU MASTA	KUNG JIN	1	D 57	3	5	30	4			1	1	6																								
			TOTAL ROUND 1	38		4	0	1	7				0	0	0	0	0						0	0	0											
						42					8					0												0								
		2	D 36	2	2	4	2				1																									
			TOTAL ROUND 2	8		2	0	0	1				0	0	0	0	0						0	0	0											
						10					1					0												0								
		3																																		
			TOTAL ROUND 3	0		0	0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0	0										
						0					0					0												0								
TOTAL MANCHE			93	5	7	34	6	0	0	0	1	2	6	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			46					6					0	0	0	0	0						0	0	0											
			52					9					0												0											

COMPÉTITION : RoF Winter 2016 DATE : 23/01/2016 NIVEAU : 1/8ème CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																						
				MOTRICE												MOTRICE												PSYCHOLOGIQUE										
				PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE													
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT		BRUTALITY FATALITY		PROVOCATION		INTIMIDATION		EMPORTEMENT					INSULTES		MENACES		TRICHERIE	GÛNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS					RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÅCHER LES COMMANDES			SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÛNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
COUPS	PROJECTILES	PRÛHENSION	POKE	DÛCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP								LÅCHER LES COMMANDES	LÅCHER LES COMMANDES	LÅCHER LES COMMANDES																	
	POING	PIED	ARME	POKE	DÛCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	NON DE LA TÊTE	LÅCHER LES COMMANDES	LÅCHER LES COMMANDES	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÛNER	PASSER DEVANT L'ECRAN										
AUFIF LORDRAK	SONYA BLADE	1	V	39	19	19		2				2	3	1																								
			TOTAL ROUND 1	38		2	0	2		4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				40							2	3	1																									
		2	40	20	21					2	3	1																										
		TOTAL ROUND 2	41		0	0	2		4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			41												0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
TOTAL ROUND 3	0							0		0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
TOTAL MANCHE				79	39	40	0	2	0	0	0	4	6	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					79		2	0			4	8									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					81							12									0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
GANONDEURF	RAIDEN	1	D	39	4	1		4	1			3	2					2	1																			
			TOTAL ROUND 1	5		5	0	0		5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				40	12	4		2		1		1	2	1						2																		
		2	40	12	4		2		1		1	2	1						2																			
		TOTAL ROUND 2	16		2	1	1		3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2			2			0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			19							4					0	0	0	0	2			0			0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
TOTAL ROUND 3	0							0		0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
TOTAL MANCHE				79	16	5	0	6	1	1	0	1	5	3	0	0	0	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					21		7	1		1		8						5			5			0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					29							9					0		5			0		0		0		0		0	0	0	0	0	0	0		

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																							
					MOTRICE						MOTRICE						MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																	
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE						GESTÈMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE														
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										DÉPLACEMENTS																			
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE					LÂCHER LES COMMANDES		SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING															
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																								
FH DIOUDJ	JASON	1	D	59	14				1			1	2																											
			TOTAL ROUND 1	14		0		1	1	2				0	0	0	0	0		0	0		0		0		0		0		0		0		0		0			
				15						3						0						0																		
		D	49	17	3				2	2			1						1	1																				
		TOTAL ROUND 2	20		0		0	2	3				0	0	0	0	2		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0			
			20						5						0						2						0													
	3																																							
		TOTAL ROUND 3	0		0		0	0	0				0	0	0	0	0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	
			0						0						0						0						0													
	TOTAL MANCHE		108	31	3	0	0	0	1	0	3	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				34		0		1		3	5				0	0	0	0	2		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	
				35						8						0						2						0												
AT NINDO	QUAN CHI	1	V	59	19	11	3	9		4		2	2	1		1																								
			TOTAL ROUND 1	33		9		4	2	4				0	0	0	0	0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		
				46						6						0						0																		
		V	49	16	8	3	15		3		1						1																							
		TOTAL ROUND 2	27		15		3	1	1				0	0	0	0	0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	
			45						2						0						0																			
	3																																							
		TOTAL ROUND 3	0		0		0	0	0				0	0	0	0	0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	
			0						0						0						0						0													
	TOTAL MANCHE		108	35	19	6	24	0	7	0	3	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				60		24		7		3	5				0	0	0	0	0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	
				91						8						0						0						0												

JOUEUR	PERSON	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE										MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE									
					PRAXIQUE					GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE							
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING						
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY																							
FH DIOUDJ	JASON	1	V 45	31	2				3		4	3																	
		TOTAL ROUND		33					0		3	4		3		0	0	0	0	0	0	0	0	0		0			
				36					7				0		0					0									
		2	D 35	4									2						1	1									
		TOTAL ROUND		4						0					2						2						0	0	
				4					2				0		2					0									
		3	D 47	16										3												2			
TOTAL ROUND		16						0		0			3		0	0				2				2			0	0	
		16					3				0		2					0											
TOTAL MANCHE		127	51	2	0	0	0	3	0	4	8	0	0	0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0		
			53				0				3	4	8				0	0	0					0					
			56				12				0		4					0											
AT NINDO	QUAN CHI	1	D 45	4	3	6	8		1				1						1										
		TOTAL ROUND		13			8		1		0			1							1						0	0	
				22					1				0		1					0									
		2	V 35	14	8	3	8		3		1	1	1		1														
		TOTAL ROUND		25			8		3		1			3		0	0					0						0	0
				36				4				0		0					0										
		3	V 47	11	3	1	17		2		1	1	2																
TOTAL ROUND		15			17		2		1			3		0	0					0							0	0	
		34				4				0		0					0												
TOTAL MANCHE		127	29	14	10	33	0	6	0	2	2	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0		
			53				33				6	2	7				0	0	0					0					
			92				9				0		1					0											

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : 1/2 looser CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE												MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					
					COUPS			PROJECTILES		PRÈHENSION	CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																				
CUONGSTER	SONYA BLADE	1	V 47	22	19					1	5	7																		
			TOTAL ROUND 1	41				0		0		1	12				0	0	0	0	0					0	0			
		2	V 50	18	20						2	2	3			1														
			TOTAL ROUND 2	38				0		0		2	6				0	0	0	0	1					0	0			
		3																												
			TOTAL ROUND 3	0				0		0		0	0				0	0	0	0	0					0	0			
		TOTAL MANCHE				97	40	39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
							79				0		0		3	18				0	0	0	0	1					0	0
							79				0		0		0	21				0	1							0		
GOUNMIZ	KOTAL KAHN	1	D 47	8	3	7	1	1			3								2											
			TOTAL ROUND 1	18				2		0		0	3				0	0	0	0	2					0	0			
		2	D 50	17	3	4			1		2	1	2																	
			TOTAL ROUND 2	24				0		1		2	3				0	0	0	0	0					0	0			
		3																												
			TOTAL ROUND 3	0				0		0		0	0				0	0	0	0	0					0	0			
							0				0		0		0	0				0	0							0		
		TOTAL MANCHE				97	25	6	11	1	1	1	0	2	4	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
							42				2		1		2	6				0	0	0	0	2					0	0
					45				0		0		0	8				0	2							0				

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : 1/2 looser CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																								
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																		
					PRAXIQUE						GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE															
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN										
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																
					COUPS			PROJECTILES			PRÉHENSION			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																										
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																														
CUONGSTER	SONYA BLADE	1	D 33	4	8			1		1		2					1																								
			TOTAL ROUND 1	12		0			1	1	2				0	0	0	0	1			1	0			0															
				13												3						0						1						0							
		2	D 37	12	10		1			1	4	2		1																											
			TOTAL ROUND 2	22		1			0	1	7				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0											
				23												8						0						0						0							
		3																																							
			TOTAL ROUND 3	0		0			0	0	0				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0											
						0												0						0						0						0					
		TOTAL MANCHE		70	16	18	0	1	0	1	0	2	4	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0												
			34		1			1	2	9				0	0	0	0	1			1	0			0	0			0												
			36												11						0						1						0								
GOUNMIZ	KOTAL KAHN	1	V 33	16	2	7	1	1		2	4	1		1																											
			TOTAL ROUND 1	25		2			0	2	6				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0											
				27												8						0						0						0							
		2	V 37	18	2	6				2	5	2		1																											
			TOTAL ROUND 2	26		0			0	2	8				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0											
				26												10						0						0						0							
		3																																							
			TOTAL ROUND 3	0		0			0	0	0				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0											
					0												0						0						0						0						
		TOTAL MANCHE		70	34	4	13	1	1	0	0	4	9	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0												
			51		2			0	4	14				0	0	0	0	0			0	0			0	0			0												
			53												18						0						0						0								

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : 1/2 Winner CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 B-5 MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSONNE	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE						GESTÈMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE					
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCACTION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																								
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
CUONGSTER	ERRON BLACK	1	D	42	12	2	3	5					2	3																	
			TOTAL ROUND 1	17			5	0	0	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
							22				5				0		0						0								
		2	D	79	27	4	4	6	1			2	2		1					1											
			TOTAL ROUND 2	35			6	1	0	5				0	0	0	0	1			0	0	0								
							42				5				0		1						0								
		3																													
TOTAL ROUND 3	0			0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0	0											
				0				0				0		0						0											
TOTAL MANCHE				121	39	6	7	11	0	1	0	0	4	5	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
					52			11			1	0	10				0	0	0	0	1	0	0	0	0						
					64				10				0		1						0										
MAGIKRAF	KUNG JIN	1	V	42	11	7	11	2	1				6																		
			TOTAL ROUND 1	29			3	0	0	6				0	0	0	0	0			0	0	0								
							32				6				0		0						0								
		2	V	79	22	5	14	6				6	2		1					1											
			TOTAL ROUND 2	41			6	0	0	9				0	0	0	0	1			0	0	0								
							47				9				0		1						0								
		3																													
TOTAL ROUND 3	0			0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0	0											
				0				0				0		0						0											
TOTAL MANCHE				121	33	12	25	8	1	0	0	0	12	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
					70			9			0	0	15				0	0	0	0	1	0	0	0							
					79				15				0		1						0										

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)									
					MOTRICE													MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE				
					PRAXIQUE								GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT			INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS					NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING													
COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN															CROSS UP		
CUONGSTER	ERRON BLACK	1	D	61	19	6	5	7				2	1	3													
			TOTAL ROUND 1	30			7			0	2	4				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				37				6					0		0					0		0					
		2	V	47	30	5	4	2		1		3	2	3		1											
			TOTAL ROUND 2	39			2			1	3	6				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			42				9					0		0					0		0						
		3	V	62	39	5	2	2		1		1	5	3											2		
			TOTAL ROUND 3	46			2			1	1	8				0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0
			49				9					0		2					0		0						
TOTAL MANCHE	170	88		16	11	11	0	2	0	6	8	9	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0		
		115			11			2			18								2			0	0	0	0	0	
		128				24					0		2					0		0							
MAGIKRAF	KUNG JIN	1	V	61	9	11	13	6			1	6	2				1										
			TOTAL ROUND 1	33			6			0	1	8				0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	
				39				9					0		1					0		0					
		2	D	47	8	2	6					1	2	2													
			TOTAL ROUND 2	16			0			0	1	4				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			16				5					0		0					0		0						
		3	D	62	7	10	11	10				1	3	6		1											
			TOTAL ROUND 3	28			10			0	1	10				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			38				11					0		0					0		0						
TOTAL MANCHE	170	24		23	30	16	0	0	0	3	11	10	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0		
		77			16			0			22								1			0	0	0	0	0	
		93				25					0		1					0		0							

COMPÉTITION : Japan Expo

DATE : 04/07/2015

NIVEAU : 1/2 Winner

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)										
					MOTRICE														MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE			
					PRAXIQUE										GESTËMIQUE				GESTËMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE	
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING						
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP						NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING	INSULTES
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN		CROSS UP																		
CUONGSTER	ERRON BLACK	1	D	44	12	4	2	1					2	2						1									
			TOTAL ROUND 1	18					1	0	0	4				0	0	0	0	1			0	0					
		2	D	36	6	2	1						1	2															
			TOTAL ROUND 2	9					0	0	0	3				0	0	0	0	0			0	0					
		3	D	36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			TOTAL ROUND 3	0					0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0					
		TOTAL MANCHE		80	18	6	3	1	0	0	0	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		TOTAL MANCHE		80	27					1	0	0	7				0	0	0	0	1			0	0				
		TOTAL MANCHE		80	28								7				0			1									
MAGIKRAF	KUNG JIN	1	V	44	3	6	20	2	1		3	4	3							1									
			TOTAL ROUND 1	29					2	1	3	7				0	0	0	0	1			0	0					
		2	V	36	8	10	24	1			2	1	5																
			TOTAL ROUND 2	42					1	0	2	6				0	0	0	0	0			0	0					
		3	V	36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			TOTAL ROUND 3	0					0	0	0	0				0	0	0	0	0			0	0					
		TOTAL MANCHE		80	11	16	44	2	1	1	0	5	8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
		TOTAL MANCHE		80	71					3	1	5	13				0	0	0	0	1			0	0				
		TOTAL MANCHE		80	75								18				0			1									

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Finale Winner CÔTE À CÔTE FACE À FACE ~~BO 3~~ BO 5 MANCHE N° 2 / 3

Joueur	Perso	Round	Résultat	Temps (s)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																																		
					MOTRICE														MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE																											
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE							AFFECTIVE			INSTRUMENTALE																								
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																					
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES							PRAXÈMES VIRTUELS											REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																			
					COUPS			PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																							
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																																										
MAGIKRAF	TAKEDA	1	V	51	11	7	17	2					1	2	8	1									1																												
		TOTAL ROUND 1	35				2				0				12				0	0	0	0	1					0			0																						
			37														12														0		1														0						
		2	D	56	14	4	13	5					2	1	5	2																																					
		TOTAL ROUND 2	31				5				0				10				0	0	0	0	0					0			0																						
			36														10														0		0														0						
	3	D	39	6		7	3	1					3	1	2																																						
	TOTAL ROUND 3	13				4				0				6				0	0	0	0	0					0			0																							
		17														6														0		0														0							
	TOTAL MANCHE	146	31	11	37	10	1	0	0	0	6	4	15	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0															
			79				11				0				28				0	0	0	0	1					0			0																						
			90														28														0		1														0						
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	D	51	19	19		4					1	2		1																																					
		TOTAL ROUND 1	38				4				0				4				0	0	0	0	3					0			0																						
			42														4														0		3														0						
		2	V	56	27	12		1		1		2	3	2															1																								
		TOTAL ROUND 2	39				1				1				2				5				0	0	0	0	1					0			0																		
			41														7														0		1														0						
	3	V	39	33	22		3				2		1																																								
	TOTAL ROUND 3	55				3				0				2				1				0	0	0	0	0					0			0																			
		58														3														0		0														0							
	TOTAL MANCHE	146	79	53	0	8	0	1	0	4	4	5	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0															
			132				8				1				10				0	0	0	0	4					0			0																						
			141														14														0		4														0						

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																				
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE														
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE											
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN						
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÈTE	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING					
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																										
MAGIKRAF	TAKEDA	1	D	29	4	3	5	1						1		2																					
			TOTAL ROUND	1	12						1	0	0	3				0	0	0	0	0						0	0								
					13									3				0			0	0						0	0								
			D	35	8	5	7	4					2	1	2																						
			TOTAL ROUND	2	20						4	0	0	5				0	0	0	0	0						0	0								
					24									5				0			0	0						0	0								
			TOTAL ROUND	3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0								
					0									0				0			0	0						0	0								
			TOTAL MANCHE		64	12	8	12	5	0	0	0	0	3	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
						32						5	0	0	8				0	0	0	0	0						0	0							
			37									8				0			0	0						0	0										
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	V	29	16	13		5						1	2																						
			TOTAL ROUND	1	29						5	0	0	3				0	0	0	0	0						0	0								
					34									3				0			0	0						0	0								
			V	35	32	7		5						2																							
			TOTAL ROUND	2	39						5	0	0	2				0	1	0	0	0						0	0								
					44									2				1			0	0						0	0								
			TOTAL ROUND	3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0								
					0									0				0			0	0						0	0								
			TOTAL MANCHE		64	48	20	0	10	0	0	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
						68						10	0	0	5				0	1	0	0	0						0	0							
			78									5				1			0	0						0	0										

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE										
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE								
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS				DÈPLACEMENTS								REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÈTE	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING		
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																							
AUPIF LORDRAK	MILLEENA	1	V	43	7	6	14	5					1	4	2	2																		
			TOTAL ROUND	1		27		5		0		0		9		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
							32				9				0				0				0											
		2	V	52	9	8	13	4						6		3											1							
			TOTAL ROUND	2		30		4		0		0		9		0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
						34				9				0				1				0												
		3	TOTAL ROUND	3		0		0		0		0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				0				0				0				0				0														
TOTAL MANCHE			95	16	14	27	9	0	0	0	0	1	10	2	5	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
				57				9				0				18				1				0										
				66				18				0				1				0														
SAJA	ERRON BLACK	1	D	43	16	1	1			1			3	3		1											1							
			TOTAL ROUND	1		18		0		1		0		7		0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
							19				7				0				1				0											
		2	D	52	29		1	1	1			2		3	1		3										2							
			TOTAL ROUND	2		30		2		0		2		7		0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
						32				9				0				2				0												
		3	TOTAL ROUND	3		0		0		0		0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				0				0				0				0				0														
TOTAL MANCHE			95	45	1	2	1	1	1	0	2	6	4	0	4	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				48				2				1				2				14				3				0						
				51				16				0				3				0														

Joueur	Perso	Round	Résultat	Temps (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)															RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE															MOTRICE										PSYCHOLOGIQUE												
					PRAXIQUE										GESTÉMIQUE					GESTÉMIQUE										AFFECTIVE		INSTRUMENTALE										
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN													
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									ÉMOTIONNEL																							
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																																
AUFIF LORDRAK	MILEENA	1	D 38	5	4	7	3					1	3	1																												
			TOTAL ROUND 1	16			3		0		0	5				0	0	0	0	0						0	0															
			19				5												0					0																		
		2	D 41	4	6	7	5						1	2	1																											
			TOTAL ROUND 2	17			5		0		0	4				0	0	0	0	0						0	0															
			22				4												0					0																		
		3																																								
			TOTAL ROUND 3	0			0		0		0	0				0	0	0	0	0						0	0															
			0				0												0					0																		
TOTAL MANCHE		79	9	10	14	8	0	0	0	0	0	2	5	2					0	0	0	0	0						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
			33			8		0		0	9				0	0	0	0	0						0	0																
41				9												0					0																					
SAJA	TANVA	1	V 38	9	2	19	1		2			1	2	3	2																											
			TOTAL ROUND 1	30			1		2		0	8				0	0	0	0	0						0	0															
			33				8												0					0																		
		2	V 41	9	6	14	4			1	4	2	5																													
			TOTAL ROUND 2	29			4		0		1	11				0	0	0	0	0						0	0															
			33				12												0					0																		
		3																																								
			TOTAL ROUND 3	0			0		0		0	0				0	0	0	0	0						0	0															
			0				0												0					0																		
TOTAL MANCHE		79	18	8	33	5	0	2	0	1	5	4	8	2					0	0	0	0	0					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
			59			5		2		1	19				0	0	0	0	0						0	0																
66				20												0					0																					

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T1 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO 5~~ MANCHE N° 1 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE						GESTÏMIQUE						GESTÏMIQUE			AFFECTIVE		INSTRUMENTALE							
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS				DÉPLACEMENTS								NON DE LA TÊTE	LÁCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL					
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	RUSH IN				JUMP IN		TP IN		CROSS UP														
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																		
LORD DVD	SUB ZERO	1	D	45	8	6	1	1	1	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
		TOTAL ROUND 1	14														0	0	0	0	0	0	0	0					
		15												7		0		0				0							
	2	D	58	9	8	2	1	0	5	5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0							
	TOTAL ROUND 2	17														0	0	0	0	1	1	0	0						
	20												10		0		1				0								
3												0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
TOTAL ROUND 3	0														0	0	0	0	0	0	0	0	0						
0												0		0		0				0									
TOTAL MANCHE			103	17	14	0	3	0	1	0	1	9	7	0	0	0	0	1	0	0	0	0							
31														0	0	0	0	1				0							
35												17		0		1				0									
BIAY	SCORPION	1	V	45	27	11	2	3	0	0	4	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0								
		TOTAL ROUND 1	40														0	0	0	0	0	0	0	0					
		43												16		0		0				0							
	2	V	58	19	17	1	6	0	0	2	5	8	3	0	0	0	0	0	0	0	0								
	TOTAL ROUND 2	37														0	0	0	0	0	0	0	0						
	43												18		0		0				0								
3																													
TOTAL ROUND 3	0														0	0	0	0	0	0	0	0	0						
0												0		0		0				0									
TOTAL MANCHE			103	46	28	3	9	0	0	0	0	2	9	14	9	0	0	0	0	0	0								
77														0	0	0	0	0				0							
86												34		0		0				0									

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE													MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE					
					PRAXIQUE							GESTËMIQUE						GESTËMIQUE							AFFECTIVE			INSTRUMENTALE		
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE					BOMBER LE TORSER	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL					
					COUPS	PROJECTILES	PRÉHENSION		CORNER			RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP															
					LORD DVD	SUB ZERO	1	D	64	14	7	3	1	1	5	7	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL ROUND	1	21	3	1			1	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
25	15	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
2	D	83	13	17		10			2	7	6		2	0	0	0	0		1											
	TOTAL ROUND	2	30	10		0	2	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0				
40	17	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0					
3			0			0		0		0				0	0	0	0													
	TOTAL ROUND	3	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
TOTAL MANCHE	147		27	24		0	13	0	1	0	3	12	13	0	4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0			
51	13	1	3	12		13	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0				
65	32	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0				
BIAY	SCORPION	1	V	64		15	16	1	8		1			7	4	2														
		TOTAL ROUND	1	32	8	1	0	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
		41	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	2	V	83	17	18	3	4		2				3	4	5				1	1			1							
		TOTAL ROUND	2	38	4	2	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	1	0	0	0				
	44	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0					
3			0		0		0		0																					
	TOTAL ROUND	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
TOTAL MANCHE	147		32	34	4	12	0	3	0	0	0	10	8	7	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0				
70	12	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0					
85	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0					

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T2 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHÉRIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ÉCRAN		
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES							PRAXÈMES VIRTUELS											REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES						SE TAPER	JET DE MATÉRIEL
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																				
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																						
GOUIMIZ	QUAN CHI	1	V 38	5	2	6	12	1					1	3		1																	
			TOTAL ROUND 1	13			13		0		0		5				0		0		0		0		0		0		0				
		D 58	10	3	5	12	1					1	1	1																			
		TOTAL ROUND 2	18			13		0		0		3				0		0		0		0		0		0		0					
		26			5														0						0								
		3	V 34	6	6	3	13			1	1			1			1																
			TOTAL ROUND 3	15			13		0		1		2				0		0		0		0		0		0		0				
		28			3														0						0								
		TOTAL MANCHE	130	21			11		14		37		2		0		0		1	2		4		1		3		0		0		0	
				46			39		0		10				0		0			0		0		0		0		0		0			
85				11														0						0									
KAYANE	KITANA	1	D 38	1	3	5	3						2	1							1												
			TOTAL ROUND 1	9			3		0		0		3				0		0		0		1		0		0		0				
		V 58	8	8	4	13		2			2	3		2			1	2															
		TOTAL ROUND 2	20			13		2		0		7				0		0		3		0		0		0		0					
		12			3														0						1								
		3	D 34	1	4	2	2		1			1	1																				
			TOTAL ROUND 3	7			2		1		0		2				0		0		0		0		0		0		0				
		10			2														0						0								
		TOTAL MANCHE	130	10			15		11		18		0		3		0		0	5		5		0		2		0		0		0	
				36			18		3		12				0		0			0		0		1		3		0		0		0	
57				12														0						4									

COMPÉTITION :

Japan Expo

DATE :

04/07/2015

NIVEAU :

Looser T2

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 2 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																				
					MOTRICE													MOTRICE											PSYCHOLOGIQUE									
					PRAXIQUE									GESTÛMIQUE				GESTÛMIQUE											AFFECTIVE			INSTRUMENTALE						
					DIRECTE									INDIRECTE				TAUNT		BRUTALITY	FATALITY	PROVOCATION			INTIMIDATION		EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES		TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÛMES VIRTUELS					CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS			REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES		SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES		TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION	CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS			REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES		SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES		TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN											
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	TAUNT	BRUTALITY	FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES		SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES		TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN										
GOUIMIZ	QUAN CHI	1	V	41	11	5	3	11					3	2																								
			TOTAL ROUND 1	19			11				0				5			0	0	0	0		0	0	0	0	0		0	0	0							
				30							5				0	0	0	0		0	0	0	0	0	0		0	0	0									
			D	52	4	3	6	10				2	2							1																		
		TOTAL ROUND 2	13			10				0				4			0	0	0	0		1	0	0	0	0		0	0	0								
			23							4				0	0	0	1		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0									
		D	50	4	4	4	7			1	2	1		2					1																			
		TOTAL ROUND 3	12			7				1				5			0	0	0	1		1	0	0	0	0		0	0	0								
			19			7				1				5			0	0	0	1		1	0	0	0	0		0	0	0								
TOTAL MANCHE		143	19	12	13	28	0	0	0	1	7	5	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
			44			28				0				14			0	0	0	2		2	0	0	0	0		0	0	0								
			72							15				0	0	0	2		2	0	0	0	0	0		0	0	0	0									
KAYANE	KITANA	1	D	41	3	7	1	7		1			3	1					1																			
			TOTAL ROUND 1	11			7				1				4			0	0	0	1		1	0	0	0	0		0	0	0							
				19							4				0	0	0	1		0	0	0	0	0	0		0	0	0									
			V	52	3	9	5	8		3		3	2							2																		
		TOTAL ROUND 2	17			8				3				5			0	0	0	2		2	0	0	0	0		0	0	0								
			28							5				0	0	0	2		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0									
		V	50	6	7	8	9		1		4	2		1					1																			
		TOTAL ROUND 3	21			9				1				7			0	0	0	1		1	0	0	0	0		0	0	0								
			31			9				1				7			0	0	0	1		1	0	0	0	0		0	0	0								
TOTAL MANCHE		143	12	23	14	24	0	5	0	0	10	5	0	1	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
			49			24				5				16			0	0	0	4		4	0	0	0	0		0	0	0								
			78							16				0	0	0	4		4	0	0	0	0	0		0	0	0	0									

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T2 CÔTÉ À CÔTÉ FACE À FACE BO 3 B0-5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																							
				MOTRICE												MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE																
				PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE														
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN										
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÛMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING															
				COUPS			PROJECTILES		PRÈHENSION	CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS																												
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN		TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																	
GOUNIZ	QUAN CHI	1	D 54	9	9	3		6				1													3	2													
			TOTAL ROUND 1	21						6		0		1	5				0	0	0	0	1			0	0												
		27				6						0		1							0																		
		2	V 62	12	3	2	14	1				1	2	1	1																								
			TOTAL ROUND 2	17						15		0		0	5				0	0	0	0	0			0	0												
		32				5						0		0							0																		
		3	V 62	13	9	4	12		1			4	3	1	1																								
			TOTAL ROUND 3	26						12		1		0	9				0	0	0	0	0			0	0												
		39				9						0		0							0																		
	TOTAL MANCHE		178	34	21	9	32	1	1	0	1	5	8	4	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	64						33		1		1	19				0	0	0	0	1			0	0															
	98				20						0		1							0																			
	KAYANE	KITANA	1	V 54	5	6	8	6		4			4					1																					
TOTAL ROUND 1				19						6		4		0	6				0	0	0	0	1			0	0												
29				6						0		1							0																				
2			D 62	2	8	8	12		1		1	2	5		1				2	1																			
			TOTAL ROUND 2	18						12		1		1	8				0	0	0	0	3			0	0												
31				9						0		3							0																				
3			D 62	4	8	13	9		1			3	1		1				2	2	1	1																	
			TOTAL ROUND 3	25						9		1		0	5				0	0	0	0	6			0	0												
35				5						0		6							0																				
TOTAL MANCHE		178	11	22	29	27	0	6	0	1	9	6	0	4	0	0	0	0	4	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
62						27		6		1	19				0	0	0	0	10			0	0																
95				20						0		10							0																				

COMPÉTITION : Japan Expo

DATE : 04/07/2015

NIVEAU : Looser T2

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

BO 3

B0-5

MANCHE N° 2 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE														MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE																	
					PRAXIQUE							GESTËMIQUE							GESTËMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE															
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES							PRAXÈMES VIRTUELS											REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATERIEL	SERRER LE POING							
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																												
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																															
STEACKZ TEACHER	KANO	1	V	57	29	6	5	1					5	7																											
		TOTAL ROUND 1	40				1				0	12				0	0	0	0	0					0	0															
		41				12							0		0																										
		2	V	30	22	5	8	1				3	3	3		1																									
	TOTAL ROUND 2	35				1				0	7				0	0	0	0	0					0	0																
	36				10							0		0																											
	3	TOTAL ROUND 3	0				0				0	0				0	0	0	0	0					0	0															
	0				0							0		0																											
	87				51	11	13	2	0	0	0	3	8	10	0	1																									
	77				2							0	19				0	0	0	0	0					0	0														
	77				22							0		0																											
NETSUKO	SCORPION	1	D	57	12	10	1	3	1					5	5	3																									
		TOTAL ROUND 1	23				4				0	13				0	0	0	0	0					0	0															
		27				13							0		0																										
		2	D	30	1	1		1					2	2		1					1	3																			
		TOTAL ROUND 2	2				1				0	5				0	0	0	0	4					0	0															
		3				5							0		4																										
		3	TOTAL ROUND 3	0				0				0	0				0	0	0	0	0					0	0														
0				0							0		0																												
87				13	11	1	4	1	0	0	0	2	7	5	4																										
25				5				0	18				0	0	0	0	4					0	0																		
30				18							0		4																												

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T2 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 B-5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSONNE	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)															
					MOTRICE														MOTRICE								PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE											GESTËMIQUE			GESTËMIQUE								AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE						INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN				
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS				CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS						REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING			
					COUPS	PROJECTILES	PRÈHENSION							RUSH IN	JUMP IN																	TP IN	CROSS UP	
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY																							
STEACKZ TEACHER	KANO	1	V	50	22	8	5	4				1	2	6				1																
			TOTAL ROUND 1	35		4		0		1		8		0	0	0	0		1			0		0										
		D	38	8	11	1	3				3	1																						
		TOTAL ROUND 2	20			3		0		0		4		0	0	0	0		0			0		0										
		D	47	16	7	2	4				1	7	5						1															
		TOTAL ROUND 3	25			4		0		1		12		0	0	0	0		1			1		0		0		0						
		TOTAL MANCHE	135	46	26	8	11	0	0	0	2	12	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			80			11		0			24							2		2		0		0		0								
			91								26							2				0		0		0								
NETSUKO	SCORPION	1	D	50	19	11		2	1				2	3	6				1	1														
			TOTAL ROUND 1	30			3		0	0		11		0	0	0	0		2			2		0		0								
		V	38	11	4	1	5		1		1	1	3	1	4																			
		TOTAL ROUND 2	16				5		1		1		9						0		0		0		0		0							
		D	47	13	10		4					1	4	2	4				1															
		TOTAL ROUND 3	23				4		0		0		11					0	1		0	0	0	0		0	0							
		TOTAL MANCHE	135	43	25	1	11	1	1	0	1	2	9	6	14				0	1	0	0	0	0	0	0	0							
			69			12		1			31									2		0		0	0									
			82								32							2				0		0	0									

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T2 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 2 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)										
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE				
					PRAXIQUE								GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
					DIRECTE				INDIRECTE				TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS								NON DE LA TÊTE	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING		
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																		
BJAY	SCORPION	1	V 47	7	15	1	4	2			1	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
		TOTAL ROUND 1	23				4	2	0	7				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			29							7				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		2	D 35	7	5	1	2						2	1		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		TOTAL ROUND 2	13				2	0	0	3				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			15							3				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3	V 39	3	12		6		3			1	2	1	1	0	0	0	0		1								
	TOTAL ROUND 3	15				6	3	0	5				0	0	0	0	1	1					0	0	0	0		
		24							5				0	0	0	0	1	1					0	0	0	0		
	TOTAL MANCHE		121	17	32	2	12	0	5	0	0	2	4	5	4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0		
			51				12	5	0	15				0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
			68							15				0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
SHYNDOA	JAX	1	D 47	13				1			3	1			0	0	0	0										
		TOTAL ROUND 1	13				0	1	0	4				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			14							4				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		2	V 35	38	3			1		2	3			2		0	0	0	0									
		TOTAL ROUND 2	41				0	1	2	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			42							7				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	3	D 39	14	1							4	3			0	0	0	0	1									
	TOTAL ROUND 3	15				0	0	0	7				0	0	0	0	1	1					0	0	0	0		
		15							7				0	0	0	0	1	1					0	0	0	0		
	TOTAL MANCHE		121	65	4	0	0	0	2	0	2	10	4	0	2	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0		
			69				0	2	2	16				0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
			71							18				0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE													MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE					
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE						GESTÛMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN		
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS					DÈPLACEMENTS						NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING							
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																			
SAJA	TANYA	1	D 58	8	2	22							5	5	6	2				2										
		TOTAL ROUND 1		32			0		0		18				0	0				2			0	0						
				32						18						0		2							0					
		2	V 68	19	1	29	3			2	1	4	5	3							1	1								
		TOTAL ROUND 2		49			3		0		13				0	0					2			0	0					
				52						15						0		2							0					
3	V 44	6	3	18	2	1	1			1	5	6																		
TOTAL ROUND 3		27			3		1		12				0	0					0			0	0							
		31						12						0		0							0							
TOTAL MANCHE			170	33	6	69	5	1	1	0	2	7	14	17	5				0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	
				108			6		1		43				0	0				0	0		4					0	0	
				115						45						0		4							0					
BIAY	SCORPION	1	V 58	12	18		6		2		1		9	4	5						1									
		TOTAL ROUND 1		30			6		2		18				0	0				1			0	0						
				38						19						0		1							0					
		2	D 68	19	19	2	5		1				7	5	4							3								
		TOTAL ROUND 2		40			5		1		16				0	0					3			0	0					
				46						16						0		3							0					
3	D 44	7	9		6					1	7	3								3	1									
TOTAL ROUND 3		16			6		0		11				0	0					4			0	0							
		22						11						0		4							0							
TOTAL MANCHE			170	38	46	2	17	0	3	0	1	1	23	12	9				0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	
				86			17		3		45				0	0				0	0		8					0	0	
				106						46						0		8							0					

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)															
					MOTRICE														MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE										
					PRAXIQUE										GESTÛMIQUE				GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE								
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN		
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÈPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÈTE					LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING								
					POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN				CROSS UP															
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	V	32	10	16		7						2	1																			
		TOTAL ROUND 1	26				7				0				0				3				0		0		0		0					
			33												3				0		0		0		0									
		2	V	37	13	11		3		2		1		2																				
		TOTAL ROUND 2	24				3				2				1				2				0		0		0		0					
			29												3				0		0		0		0									
3																																		
TOTAL ROUND 3	0				0				0				0				0				0		0		0		0							
	0				0				0				0				0		0		0		0		0									
DR JACKAL	SHINNOK	1	D	32	7	8	0	1						3		4																		
		TOTAL ROUND 1	15				1				0				0				7				0		0		0		0					
			16												7				0		0		0		0									
		2	D	37	6	3		4				1		4	1	1																		
		TOTAL ROUND 2	9				4				0				1				6				0		0		0		0					
			13												7				0		0		0		0									
3																																		
TOTAL ROUND 3	0				0				0				0				0				0		0		0		0							
	0				0				0				0				0		0		0		0		0									
TOTAL MANCHE		69		23	27	0	10	0	2	0	1	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
				50				10				2				1				5				0		0		0						
				62												6				0		0		0		0								
TOTAL MANCHE		69		13	11	0	5	0	0	0	1	7	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
				24				5				0				1				13				0		0		0						
				29												14				0		0		0		0								

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : 1/2 Winner CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 2 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE							GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE				INDIRECTE									TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS													NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING					
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP												
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	V	31	30	14		4			1	1	1		1																
			TOTAL ROUND 1		44		4		0	1		3		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
						48				4				0	0			0			0			0			0				
		2	V	38	18	13		1		1	1	2	2	2																	
			TOTAL ROUND 2		31		1		2	2		4		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
						34				6				0	0			0			0			0			0				
		3																													
			TOTAL ROUND 3		0		0		0	0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
						0			0		0		0		0			0			0			0			0				
		TOTAL MANCHE			69	48	27	0	5	0	1	1	3	3	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				75		5		2		3		7				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
				82						10						0			0			0			0						
DR JACKAL	SHINNOK	1	D	31	3	2		1				2	1																		
			TOTAL ROUND 1		5		1		0	0		3		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
						6				3				0				0			0			0			0				
		2	D	38	3	6		1				2	2	2	1					1											
			TOTAL ROUND 2		9		1		0	0		7		0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0			
						10				7				0				0		1				0			0				
		3																													
			TOTAL ROUND 3		0		0		0	0		0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
						0			0		0		0		0			0			0			0			0				
		TOTAL MANCHE			69	6	8	0	2	0	0	0	0	4	3	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0			
				14		2		0		0		10				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
				16						10						0			1			0			0						

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Looser T3 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE								GESTËMIQUE					GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE				
					DIRECTE						INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS							REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE			NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING							
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				PROVOCATION	INTIMIDATION			EMPORTEMENT			INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER					
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	TAUNT	BRUTALITY FATALITY	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN						
GOUIMIZ	QUAN CHI	1	V	41	13	7	3	10		1		1	1	3																	
			TOTAL ROUND			23		10		1		1		4		0	0		0		0		0		0		0				
								34						5		0				0				0		0					
		2	V	41	17	11	2	6				2		1	4	1															
			TOTAL ROUND			30		6		0		2			6		0	0			0				0		0				
								36						8		0				0				0		0					
		3																			0				0		0				
			TOTAL ROUND			0		0		0		0			0		0	0			0				0		0				
								0						0		0				0				0		0					
TOTAL MANCHE			82		30	18	5	16	0	1	0	3	2	7	1	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0					
					53		16		1				10						0		0		0		0						
							70					13		0				0				0		0							
NETSUKO	SCORPION	1	D	41	7	3							4	3	1																
			TOTAL ROUND			10		0		0		0			8		0	0		0		3		0		0					
								10						8		0				3				0		0					
		2	D	41	10	7						1		2		3						1		1							
			TOTAL ROUND			17		0		0		0			6		0	0				2		2		0		0			
								17						6		0				2				0		0					
		3																			0				0		0				
			TOTAL ROUND			0		0		0		0			0		0	0			0				0		0				
								0						0		0				0				0		0					
TOTAL MANCHE			82		17	10	0	0	0	0	0	0	1	6	3	4				3		2	0	0	0	0					
					27		0		0		0		14						5		5		0		0						
							27					14		0				5				0		0							

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE					GESTËMIQUE					MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE					GESTËMIQUE					GESTËMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE				INDIRECTE	TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION			INTIMIDATION		EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN		
CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES												PRAXÈMES VIRTUELS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATERIEL	SERRER LE POING
COUPS			PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																			
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN			TP IN	CROSS UP														
GOMIZ	QUAN CHI	1	D	35	4	2		3	4				2	4				1									
			TOTAL ROUND 1		9			4		0	0		7			0	0		0			1			0		
					13										7				0	1					0	0	
		2	D	53	5	10	3	9				1	4	3	1	1											
			TOTAL ROUND 2		18			9		0	1		9			0	0								0		
					27										10				0	0					0	0	
		3	D																								
			TOTAL ROUND 3		0				0		0			0			0								0		
					0										0				0	0					0	0	
		TOTAL MANCHE		88	9	12	6	13	0	0	0	1	6	7	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
					27			13		0			16				0	0		0			1			0	
					40										17				0	1					0	0	
		NETSUKO	SCORPION	1	V	35	13	9		4				1	3	2	2					1					
TOTAL ROUND 1					22			4		0	0		8			0	0			0			1		0		
					26										8				0	1					0	0	
2	V			53	19	8	1	5					3	4	2	3						1					
	TOTAL ROUND 2				28			5		0	0		12			0	0					1			0		
					33										12				0	1					0	0	
3	D																										
	TOTAL ROUND 3				0				0		0			0			0								0		
					0										0				0	0					0	0	
TOTAL MANCHE				88	32	17	1	9	0	0	0	0	4	7	4	5	0	0		0	0	0	0	0	0		
					50			9		0		0	4	7	4	5				0	0	2		0	0		
					59										20				0	2					0	0	

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE							GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE														
					DIRECTE						INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN										
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS									REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING									
COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL			SERRER LE POING																				
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																													
GOUJIZ QUAN CHI	V	57	4	12	5	6		1				5	4		1																									
		TOTAL ROUND 1	21						6	1	0	10				0	0	0	0	0				0	0															
			28									10				0	0	0					0																	
	V	55	11	9	5	8				1	6	4	1																											
		TOTAL ROUND 2	25						8	0	1	11				0	0	0	0	0				0	0															
		33									12				0	0	0					0																		
		3	TOTAL ROUND 3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0				0	0														
				0									0				0	0	0					0																
	TOTAL MANCHE			112	15	21	10	14	0	1	0	1	11	8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
		46						14	1	1	21				0	0	0	0	0				0	0																
	61									22				0	0	0					0																			
NETSUKO SCORPION	D	57	14	7	2	3		1				6	2	2							1																			
		TOTAL ROUND 1	23						3	1	0	10				0	0	0	0	1				0	0															
			27									10				0	0	1					0																	
	D	55	12	8	1	2					1	5	3	2								2																		
		TOTAL ROUND 2	21						2	0	0	11				0	0	0	0	3				0	0															
		23									11				0	0	3					0																		
		3	TOTAL ROUND 3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0				0	0														
				0									0				0	0	0					0																
	TOTAL MANCHE			112	26	15	3	5	0	1	0	0	1	11	5	4	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
		44						5	1	0	21				0	0	0	0	4				0	0																
	50									21				0	0	4					0																			

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Finale Loser CÔTE À CÔTE FACE À FACE ~~BO 3~~ BO 5 MANCHE N° 1 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)											
					MOTRICE													MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE								GESTËMIQUE					GESTËMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE				INDIRECTE				TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT			INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN					
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS								REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE						LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																			
SAJA	TANYA	1	D 28	3		9	1				1	4	2	1															
		TOTAL ROUND 1	12				1	0	0	8				0	0	0	0	0			0	0							
		13				8				0				0				0											
		2	V 56	8	1	35	4		1		1		1	5															
		TOTAL ROUND 2	44				4	1	1	6				0	0	0	0	0			0	0							
		49				7				0				0				0											
		3	V 56	3	1	24	6		1		1	3	2	4	1		1												
		TOTAL ROUND 3	28				6	1	1	10				0	1	0	0	0			0	0							
		35				11				1				0				0											
		TOTAL MANCHE				140	14	2	68	11	0	2	0	2	4	7	11	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
84				11	2	2	24				0	1	0	0	0			0	0										
97				26				1				0				0													
MAGIK RAF	KUNG JIN	1	V 28		11	22	1				4	2																	
		TOTAL ROUND 1	33				1	0	0	6				0	0	0	0	0			0	0							
		34				6				0				0				0											
		2	D 56	2	6	24	3				2	3							2										
		TOTAL ROUND 2	32				3	0	0	5				0	0	0	0	2			0	0							
		35				5				0				2				0											
		3	D 56		9	27	3	1				1	7		1														
		TOTAL ROUND 3	36				4	0	0	9				0	0	0	0	0			0	0							
		40				9				0				0				0											
		TOTAL MANCHE				140	2	26	73	7	1	0	0	0	7	12	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	
101				8	0	0	20				0	0	0	0	2			0	0										
109				20				0				2				0													

Joueur	Perso	Round	Résultat	Temps (s)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)																		
					MOTRICE										MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE													
					PRAXIQUE					GESTÉMIQUE					GESTÉMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE											
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN					
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS									NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	RUSH IN		JUMP IN		TP IN						CROSS UP													
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY																											
SAJA	TANYA	1	V	39	14	7	12	2				1	4	3	4	1																	
		TOTAL ROUND 1		33		2				1			12		0	0				0													
					35						13		0							0													
		2	D	44	12	4	3	2					1	2	3	3							1										
		TOTAL ROUND 2		19		2				0			9		0	0				1													
					21						9		0							1													
		3	D	46	8	4	7	3	1	1				3	4	5	2																
		TOTAL ROUND 3		19		4			1		0		14		0	0				0													
					24						14		0							0													
TOTAL MANCHE		129		34	15	22	7	1	1	0	1	8	9	12	6	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0				
				71	8			1				35							1	0		0											
				80						36		0							1														
MAGIK RAF	KUNG JIN	1	D	39		7	15					1	3	3																			
		TOTAL ROUND 1		22		0			0	1		6		0	0				0														
					22						7		0							0													
		2	V	44		3	36	1					1	1	4		1										1						
		TOTAL ROUND 2		39		1				0	1		6		0	0				1													
					40						7		0							1													
		3	V	46	2	8	14	2		1				5	1		2											1					
		TOTAL ROUND 3		24		2				1	0		8		0	0				1													
					27						8		0							1													
TOTAL MANCHE		129		2	18	65	3	0	1	0	2	9	8	0	3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0					
				85	3			1				20							2	0		0											
				89						22		0							2														

COMPÉTITION : Japan Expo

DATE : 04/07/2015

NIVEAU : Finale Looser

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

B3

B5

MANCHE N° 3 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)																								
					MOTRICE										MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE																			
					PRAXIQUE					GESTÉMIQUE					GESTÉMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE																	
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT			INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN													
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS							REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING											
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS						PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT								INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN								
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN		CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																
SAJA	TANYA	1	V	24	11	1	15	2			1	3	4	1	1																								
		TOTAL ROUND 1	27		2			0			1	9				0	0	0	0	0			0	0			0	0											
		29										10					0					0		0			0	0											
		2	V	48	8	4	16	5		1		1	5	4	4	1																							
		TOTAL ROUND 2	28		5			1			1	14				0	0	0	0	0			0	0			0	0											
		34										15					0					0		0			0	0											
3										0																													
TOTAL ROUND 3	0		0			0			0	0				0	0	0	0	0			0	0			0	0													
0										0					0					0		0			0	0													
TOTAL MANCHE				72	19	5	31	7	0	1	0	2	8	8	5	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
		55		7			1			2	23				0	0	0	0	0			0	0			0	0												
63										25					0					0		0			0	0													
MAGIK RAF	KUNG JIN	1	D	24			7						4																										
		TOTAL ROUND 1	7		0			0			0	4				0	0	0	0	0			0	0			0	0											
		7										4					0					0		0			0	0											
		2	D	48	7	7	17	1				1	4	3																									
		TOTAL ROUND 2	31		1			0			1	7				0	0	0	0	0			0	0			0	0											
		32										8					0					0		0			0	0											
3										0																													
TOTAL ROUND 3	0		0			0			0	0				0	0	0	0	0			0	0			0	0													
0										0					0					0		0			0	0													
TOTAL MANCHE				72	7	7	24	1	0	0	0	1	4	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		38		1			0			1	11				0	0	0	0	0			0	0			0	0												
39										12					0					0		0			0	0													

Joueur	Perso	Round	Résultat	Temps (s)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE							GESTÉMIQUE							GESTÉMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES							PRAXÈMES VIRTUELS											REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES					
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				CORNER SPACING	TAUNT	BRUTALITY FATALITY	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
SAJA TANYA	1	V	28	11	2	27			1	3	2	1	2																		
		TOTAL ROUND 1	40				0				1	8				0	0	0	0	0				0							
		40									9				0		0						0								
	2	D	42	7	5	10	8			1	2	1	6	1																	
		TOTAL ROUND 2	22				8				1	10				0	0	0	0	0				0							
	30									11				0		0						0									
	3	D	42	13	2	13	2				1	3	8	1					1												
		TOTAL ROUND 3	28				2				0	13				0	0	0	0	1				0							
		30									13				0		1						0								
	TOTAL MANCHE				112	31	9	50	10	0	0	0	2	6	6	15	4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0				
					90	10				0	31				0	0	0	0	1				0								
				100						33				0		1						0									
CDV WHITEBLÄCK LIU KANG	1	D	28	12	6				1		1																				
		TOTAL ROUND 1	18				0				1	1				0	0	0	0	0				0							
	18									2				0		0						0									
	2	V	42	10	5		9				2	2									1										
		TOTAL ROUND 2	15				9				0	4				0	0	0	0	1				0							
	24									4				0		1						0									
	3	V	42	32	16		2		1		1	1		1							1										
		TOTAL ROUND 3	48				2				1	3				0	0	0	0	1				0							
		51									4				0		1						0								
	TOTAL MANCHE				112	54	27	0	11	0	1	0	2	4	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0				
					81	11				1		3	4	0	1	0	0	0	0	2				0							
				93						10				0		2						0									

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Grande Finale 1 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO-3 BO 5 MANCHE N° 3 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)										
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE				
					PRAXIQUE								GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
					DIRECTE				INDIRECTE				TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS								REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÈTE	LÀCHER LES COMMANDES						SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING
COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				CORNER SPACING		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP												
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE		XRAY																					
SAJA	TANYA	1	D	47	16	1	12	2		1				4	4	2												
			TOTAL ROUND 1	29		2		1		0		10				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		V	50	11	9	2	4		1		4	2	4	2														
		TOTAL ROUND 2	22		4		1		0		12				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
		32		10				0		0						0												
		V	41	8	3	27	2			1	4	4	3	2														
TOTAL ROUND 3	38		2		0		1		13				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
40		14				0		0						0														
TOTAL MANCHE		138	35	13	41	8	0	2	0	1	8	10	11	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
89		8		2		1		35				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
99		36				0		0						0														
CDV WHITEBACK	LIU KANG	1	V	47	28	15		3			1	3	2		2				1									
			TOTAL ROUND 1	43		3		0		1		7				0	0	0	0	1			0		0			
		D	50	19	12		3		1		1	1			1													
		TOTAL ROUND 2	31		3		1		1		2				0	0	0	0	1				0		0			
		35		3				0		1		1						0										
		D	41	20	9		3			3	1					2												
TOTAL ROUND 3	29		3		0		3		1				0	0	0	0	2				2			0	0			
32		4				0		2						0														
TOTAL MANCHE		138	67	36	0	9	0	1	0	5	5	2	0	3	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0				
103		9		1		5		10				0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0				
113		15				0		4						0														

COMPÉTITION : Japan Expo

DATE : 04/07/2015

NIVEAU : Grande Finale 1

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

BO 3

BO 5

MANCHE N° 4 / 5

JOUEUR	PERSONNE	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																																
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																										
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE						GESTÈMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE																								
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNÈRE	PASSER DEVANT L'ECRAN																			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING																									
					COUPS POING		PROJECTILES PIED		PRÉHENSION ARME		CORNER POKE		DÉPLACEMENTS DÉCOR		CHOPE						XRAY		CORNER SPACING	RUSH IN								JUMP IN		TP IN		CROSS UP														
SAJA	TANYA	1	V	33	6	4	16	4		1					5	6	4	1																																
			TOTAL ROUND 1			26			4			1			0						16				0	0		0	0		0		0				0		0											
		2	D	28			1									2	2	2																																
			TOTAL ROUND 2			1			0		0		0					6							0	0		0	0		0								0		0									
		3	V	53	13	1	19	11	1					1		7	6																																	
			TOTAL ROUND 3			33			12		0	1					13								0	0		0	0		0						0		0											
	TOTAL MANCHE			114		19	6	35	15	1	1	0	1		7	15	12	1						0	0		0	0		0	0	0	0	0		0		0	0	0	0	0								
	TOTAL MANCHE			114		60		16		1		1			7	35								0	0		0	0		0	0	0	0	0		0		0												
	TOTAL MANCHE			114		77									36									0	0		0	0		0							0													
	CDV WHITEBLÄCK	LIU KANG	1	D	33	4	11		2						2	2		1																																
				TOTAL ROUND 1			15			2		0	0					5							0	0		0	0		0									0		0								
			2	V	28	8	4		5		2																																							
TOTAL ROUND 2						12			5		2	0					0								0	0		0	0		0										0		0							
3			D	53	10	5		10								1	1		1								1																							
			TOTAL ROUND 3			15			10		0	0					3								0	0		0	0		1											0		0						
TOTAL MANCHE			114		22	20	0	17	0	2	0	0		3	3	0	2						0	0		0	0		1	0	0	0	0	0		0		0	0	0	0	0								
TOTAL MANCHE			114		42		17		2		0			8									0	0		0	0		1	1							0			0										
TOTAL MANCHE			114		61									8									0	0		0	0		1										0											

COMPÉTITION :

Japan Expo

DATE :

04/07/2015

NIVEAU :

Grande Finale 1

CÔTE À CÔTE

FACE À FACE

~~BO 3~~

BO 5

MANCHE N° 5 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)																												
					MOTRICE										MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																						
					PRAXIQUE					GESTÉMIQUE					GESTÉMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE																				
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN															
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE						LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING											
					COUPS POING	PROJECTILES PIED	PRÉHENSION ARME	CORNER POKE	DÉCOR DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS RUSH IN	DÉPLACEMENTS JUMP IN																			DÉPLACEMENTS TP IN	DÉPLACEMENTS CROSS UP									
SAJA	TANYA	1	V	26	12	3	18	2	1			2	1	5	2																												
		TOTAL ROUND 1	33				2		1		0		10				0		0		0					0		0															
		36				10				0		0					0		0																								
		2	V	41	14	4	18	3	1	1	3	4	4	4																													
		TOTAL ROUND 2	36				3		1		1		15				0		0		0					0		0															
		40				16				0		0					0		0																								
		3																																									
		TOTAL ROUND 3	0				0		0		0		0				0		0		0					0		0															
		0				0				0		0					0		0																								
		67				26				7		36		5		0		2		0		1		5		5		9		6		0		0		0		0		0		0	
		67				69				5		2		1		25				0		0		0					0		0												
		76				26				0		0					0		0																								
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	D	26	1	6		1				1	1																														
		TOTAL ROUND 1	7				1		0		0		2				0		0		0					0		0															
		8				2				0		0					0		0																								
		2	D	41	15	11		2			1	2	1																														
		TOTAL ROUND 2	26				2		0		1		3				0		0		0					0		0															
		28				4				0		0					0		0																								
		3																																									
		TOTAL ROUND 3	0				0		0		0		0				0		0		0					0		0															
		0				0				0		0					0		0																								
		67				16				17		0		3		0		0		0		1		3		2		0		0		0		0		0		0		0			
		67				33				3		0		1		5				0		0		0					0		0												
		36				6				0		0					0		0																								

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Grande Finale 2 CÔTE À CÔTE FACE À FACE BO-3 BO 5 MANCHE N° 3 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																
					PRAXIQUE								GESTÈMIQUE		GESTÈMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE																	
					DIRECTE								INDIRECTE		TAUNT		BRUTALITY FATALITY		PROVOCATION		INTIMIDATION		EMPORTEMENT				INSULTES		MENACES		TRICHERIE		GÈNER		PASSER DEVANT L'ECRAN						
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									REGARD VERS L'ADVERSAIRE		BOMBER LE TORSE		NON DE LA TÊTE		LÂCHER LES COMMANDES												SE TAPER		JET DE MATERIEL		SERRER LE POING
					COUPS		PROJECTILES			PRÉHENSION			CORNER SPACING		DÉPLACEMENTS				RUSH IN		JUMP IN		TP IN		CROSS UP																
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																		
SAJA	TANYA	1	V	34	9	5	19	2		1		2	1	3	1	1																									
		TOTAL ROUND 1	33			2		1		2		6				0		0		0				0		0		0													
		36				8				0				0				0				0																			
		2	V	60	19	7	15	6	1	1			3	9	8	1					1																				
		TOTAL ROUND 2	41			7		1		0		21				0		0		1				0		0		0													
		49				21				0				1				0				0																			
		3	TOTAL ROUND 3	0			0		0		0		0				0		0		0				0		0		0												
		0				0				0				0				0				0																			
TOTAL MANCHE				94				28		12		34		8		1		2		0		2		4				12		9		2		0		0		0		0	
74				9		2		2		27				0		0		0				0		0				0		0		0									
85				29				0				1				0				0																					
CDV WHITEBLACK	LIU KANG	1	D	34	2	6		1		1				2						1	1																				
		TOTAL ROUND 1	8			1		1		0		2				0		0		2				0		0		0													
		10				2				0				2				0				0																			
		2	D	60	11	11		5		1			4	4																											
		TOTAL ROUND 2	22			5		1		0		8				0		0		0				0		0		0													
		28				8				0				0				0				0																			
		3	TOTAL ROUND 3	0			0		0		0		0				0		0		0				0		0		0												
		0				0				0				0				0				0																			
TOTAL MANCHE				94				13		17		0		6		0		2		0		0		4				6		0		0		0							
30				6		2		0		10				0		0		1				1		2				0		0		0									
38				10				0				2				0				0																					

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Grande Finale 2 CÔTÉ À CÔTÉ FACE À FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 4 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)																					
					MOTRICE											MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE															
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE													
					DIRECTE				INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN								
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÛMES VIRTUELS											NON DE LA TÊTE	LÁCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING													
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																						
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY																															
SAJA	TANYA	1	D	51	11	2	20	3					2	4	7	2																					
			TOTAL ROUND 1			33			3		0	0		15				0	0		0		0					0		0							
		2	V	31	12	6	22	1				2	1	4	5	1																					
			TOTAL ROUND 2			40			1		0	2		11				0	0		0		0					0		0							
		TOTAL MANCHE	132			38	10	59	5	0	1	0	2	8	12	17	6					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
						107			5		1			43					0	0	0	0	0	0				0		0							
						113								45					0			0		0					0		0						
CDV WHITEBACK	LIU KANG	1	V	51	9	11		7	1	1			3	5																							
			TOTAL ROUND 1			20			8		1	0		8				0	0		0		0					0		0							
		2	D	31	4			2					1	1																							
			TOTAL ROUND 2			4			2		0	0		2				0	0		0		0						0		0						
		TOTAL MANCHE	132			32	40	0	10	1	1	0	0	5	10	0	0					0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0		
						72			11		1			15					0	0	0	0	0	0				3		0		0					
						84								15					0			3		0					0		0						

COMPÉTITION : Japan Expo DATE : 04/07/2015 NIVEAU : Grande Finale 2 CÔTE À CÔTE FACE À FACE B-3 BO 5 MANCHE N° 5 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)																									
				MOTRICE											MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																			
				PRAXIQUE					GESTÈMIQUE						GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE																	
				DIRECTE					INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN												
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																	
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS					REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES						MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN													
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR		CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN									CROSS UP																					
SAJA	TANYA	1	V 22	8	7	15	1			2		1	4																											
			TOTAL ROUND 1	30					1	0	2	5					0	0	0	0	0					0	0													
			31											7											0					0										
		2	D 63	18	2	11	3	1				3	6	8	1					2																				
			TOTAL ROUND 2	31					4	0	0	18					0	0	0	0	2					0	0													
			35											18											0					2					0					
		3	V 31	10	6	16	1	1			1	1	2	3	1																									
			TOTAL ROUND 3	32					2	0	1	7					0	0	0	0	0					0	0													
			34											8											0					0										
TOTAL MANCHE			116	36	15	42	5	2	0	0	3	4	9	15	2			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
				93					7	0		30					0	0	0	0	2					0	0													
				100											33											0					2					0				
CDV WHITEBLÄCK	LIU KANG	1	D 22	4	1						1																													
			TOTAL ROUND 1	5					0	0	0	1					0	0	0	0	0					0	0													
			5											1											0					0										
		2	V 63	6	12		9		1				5																											
			TOTAL ROUND 2	18					9	1	0	5					0	0	0	0	0					0	0													
			28											5											0					0										
		3	D 31	19	9		1			1	1	3																												
			TOTAL ROUND 3	28					1	0	1	4					0	0	0	0	0					0	0													
			29											5											0					0										
TOTAL MANCHE			116	29	22	0	10	0	1	0	1	2	8	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
				51					10	1		10					0	0	0	0	0					0	0													
				62											11											0					0									

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE				INDIRECTE									TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÛMES VIRTUELS													NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																									
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
HYP BJAY SCORPION	1	V	36	19	10	2	6					3	1	4	3																	
		TOTAL ROUND	1	31		6		0	0		11	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				37						11						0						0										
		D	36	21	10	2	5		1				1	3	7																	
	TOTAL ROUND	2	33		5		1	0		11	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			39						11						0						0											
	3							0		0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	TOTAL ROUND	3	0			0		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			0						0						0						0											
TOTAL MANCHE		72	40	20	4	11	0	1	0	0	3	2	7	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			64						11						1						0						22					
			76						22						0						0						0					
SHYNDOA KUNG JIN	1	D	36	3	8						1	1								1												
		TOTAL ROUND	1	11		0		0	0		2	0	0	0		0	0	0	0	1		1				0		0		0	0	
				11						2						0						1										
		D	36	1		5	1					1	2								2	1										
	TOTAL ROUND	2	6		1		0	0		3	0	0	0	0		0	0	0	0	3		3				0		0		0		
			7						3						0						3											
	3							0		0	0	0	0			0	0	0	0	0		0				0		0		0	0	
	TOTAL ROUND	3	0			0		0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0		0				0		0		0	0	
			0						0						0						0											
TOTAL MANCHE		72	1	3	13	1	0	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			17						1						0						5											
			18						5						0						4											

COMPÉTITION : DH 2015 DATE : 08/05/2015 NIVEAU : Winner T2 CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE B0-3 BO 5 MANCHE N° 2 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE										
					PRAXIQUE						GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE							
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN		
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										DÈPLACEMENTS												
					COUPS			PROJECTILES			PRÈHENSION			CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS						SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING										
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																						
HYP BJAY	SCORPION	1	D	55	15	18	1						1	1	4	5																	
			TOTAL ROUND 1		34		0		0				11		0	0	0	0			0					0		0					
							34								11					0								0					
		2	D	49	8	17		3			1	1				3	2																
			TOTAL ROUND 2		25		3		0	1			6		0	0					0					0		0					
								28								7					0					0		0					
3																								0		0							
	TOTAL ROUND 3		0		0		0	0			0		0	0					0				0		0								
					0									0					0				0		0								
					0									0					0				0		0								
TOTAL MANCHE				104	23	35	1	3	0	0	0	1	2	1	7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
					59		3		0			1		17			0	0	0	0			0		0								
					62							18					0						0		0								
SHYNDOA	JAX	1	V	55	26			3		2			6	4						1													
			TOTAL ROUND 1		26		3		2	0		10		0	0	0	0			1				0		0							
								31							10						1						0						
		2	V	49	24	2		3		1			1	2	2																		
			TOTAL ROUND 2		26		3		1	1			4		0	0					0				0		0						
								30							5						0				0		0						
3																								0		0							
	TOTAL ROUND 3		0		0		0	0			0		0	0					0				0		0								
					0									0					0				0		0								
					0									0					0				0		0								
TOTAL MANCHE				104	50	2	0	6	0	3	0	1	8	6	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
					52		6		3		1		14						1				0		0								
					61							15							1				0		0								

COMPÉTITION :

DH 2015

DATE :

08/05/2015

NIVEAU :

Winner T2

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO3

BO 5

MANCHE N° 4 / 4

JOUEUR	PERSONO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)											
				MOTRICE														MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE				
				PRAXIQUE								GESTËMIQUE						GESTËMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS								REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING					
				COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																		
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																		
HYP B JAY	SCORPION	1	D	50	14	22				1	1	2	5	1															
		TOTAL ROUND 1	36			0			0	9				0	0	0	0	0					0	0					
			36								10						0							0					
		2	D	58	7	17	1	3				1	5	7						1									
		TOTAL ROUND 2	25			3			0	13				0	0	0	0	1					0	0					
			28								13						0							1					
		3																											
		TOTAL ROUND 3	0			0			0	0				0	0	0	0	0					0	0					
			0								0						0							0					
TOTAL MANCHE				108	21	39	1	3	0	0	0	1	2	7	12	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
	61			3			0	1	22				0	0	0	0	1					0	0						
64								23						0							1								
SHYNDOA	JAX	1	V	50	35			1	2			1	3																
		TOTAL ROUND 1	35			1			2	0	4				0	0	0	0	0					0	0				
			38								4						0							0					
		2	V	58	24	1		5		2			3	2															
		TOTAL ROUND 2	25			5			2	0	5				0	0	0	0	0					0	0				
			32								5						0							0					
		3																											
		TOTAL ROUND 3	0			0			0	0				0	0	0	0	0					0	0					
			0								0						0							0					
TOTAL MANCHE				108	59	1	0	6	0	4	0	0	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	60			6			4	0	9				0	0	0	0	0					0	0						
70								9						0							0								

COMPÉTITION :

DH 2015

DATE :

08/05/2015

NIVEAU :

Looser T2

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 1 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE											MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE						INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS									NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING					
COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																						
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN																	CROSS UP		
DR IMPACT	ERRON BLACK	1	D	57	16	10	2	4				3	3			4													
			TOTAL ROUND 1	28				4	0	0	7				0	0	0	0	4				0	0					
		2	V	47	20	12	7	4			1	1	4					3											
			TOTAL ROUND 2	39				4	0	1	5				0	0	0	0	3				0	0					
		3	V	50	16	10	8	4				4	4				1												
			TOTAL ROUND 3	34				4	0	0	8				0	0	0	0	1				0	0					
TOTAL MANCHE				154	52	32	17	12	0	0	0	1	8	11	0	1	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
					101			12		0		20				8				0			0						
					113				21				0				8				0								
KAYANE	KITANA	1	V	57	13	12	9	12				2	4																
			TOTAL ROUND 1	34				12		0		6				0	0	0	0	0				0	0				
		2	D	47	5	4	10	3			1	1	3		1														
			TOTAL ROUND 2	19				3		0		5				0	0	0	0	0				0	0				
		3	D	50	1	3	9	10					4																
			TOTAL ROUND 3	13				10		0		4				0	0	0	0	0				0	0				
TOTAL MANCHE				154	19	19	28	25	0	0	0	1	3	11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
					66			25		0		15				0				0			0						
					91				16				0				0				0								

COMPÉTITION : DH 2015 DATE : 08/05/2015 NIVEAU : Looser T2 CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 2 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																
					PRAXIQUE											GESTÛMIQUE		GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE														
					DIRECTE						INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN												
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS					NON DE LA TÊTE	LÁCHER LES COMMANDES					SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																		
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0																		
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																														
DR IMPACT	ERRON BLACK	1	V	46	20	11	5	6			2	1	3			0	0	0	0	2	1																			
		TOTAL ROUND 1			36			6		0	2			4		0	0		0		3					0			0											
								42						6			0				3																	0		
		2	D	40	7	5		5					2	2							3																			
		TOTAL ROUND 2				12			5		0	0			4		0	0		0	0								0											
										17					4			0				3																	0	
		3	D	54	11	8	3	3					6	5							2	1																		
TOTAL ROUND 3				22			3		0	0			11		0	0		0	0								0										0			
								25					11			0				3																		0		
TOTAL MANCHE				140	38	24	8	14	0	0	0	2	9	10	0	0	0	0	0	7	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
					70			14		0		2	19				0	0	0	0	9				0		0													
					84			21					0		9						0																			
KAYANE	KITANA	1	D	46	2	4		6		1			4																											
		TOTAL ROUND 1			6			6		1	0			4		0	0		0	0								0									0			
									13					4							0																			0
		2	V	40	2	7	6	15				1	1	1																										
		TOTAL ROUND 2				15			15		0	1			2		0	0		0	0								0										0	
										30					3							0																		0
		3	V	54	6	7	6	15		3			2	2		1																								
TOTAL ROUND 3				19			15		3	0			5		0	0		0	0								0										0			
								37					5							0																	0			
TOTAL MANCHE				140	10	18	12	36	0	4	0	1	3	7	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
					40			36		4		1	11				0	0	0	0	0				0															
					80			12					0		0						0																			

JOUEUR	PERSONO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																					
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE															
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE													
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÈPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSÈ	NON DE LA TÈTE			LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION			CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																								
					POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY																													
DR IMPACT	ERRON BLACK	1	V	61	17	11	7	5					6	8				2																						
			TOTAL ROUND	1	35			5	0	0			14		0	0	0	0		2		2			0			0		0										
							40							14							0						0													
			D	45	12	8	4	3					4	2						1																				
			TOTAL ROUND	2	24			3	0	0			6		0	0	0	0		1		1			0			0		0										
							27							6							0						1				0									
			D	42	6	7	1	2					4	2						2																				
			TOTAL ROUND	3	14			2	0	0			6		0	0	0	0		2		2			0			0		0										
							16							6							0						2				0									
			TOTAL MANCHE				148	35	26	12	10	0	0	0	0	0	14	12	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
							73							26							0						5				0									
							83							26							0						5				0									
			KAYANE	KITANA	1	D	61	7	7	4	13		1			3	5																							
						TOTAL ROUND	1	18			13		1	0			8		0	0	0	0		0			0			0		0								
						32							8							0						0														
V	45	6				4	6	8		1			3	3			2																							
TOTAL ROUND	2	16						8		1	0			8		0	0	0	0		0				0			0		0										
						25							8							0						0														
V	42	8				3	6	13		2			1																											
TOTAL ROUND	3	17						13		2	0			1		0	0	0	0		0				0			0		0										
						32							1							0						0														
TOTAL MANCHE						148	21	14	16	34	0	4	0	0	7	8	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
						51							17							0						0														
						89							17							0						0														

COMPÉTITION :

DH 2015

DATE :

08/05/2015

NIVEAU :

Looser T2

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 5 / 5

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																
				MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE										
				PRAXIQUE						GESTÈMIQUE						GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE								
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING								
				COUPS			PROJECTILES			PRÉHENSION			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
DR IMPACT	ERRON BLACK	1	D	36	1	6	1	3					2	2			2	2														
			TOTAL ROUND 1		8		3		0	0		4		0	0	0	0		4		4				0		0					
		V	55	26	11	1	7				2	2		2																		
		TOTAL ROUND 2		38		7		0	0		6		0	0	0	0		0		0				0		0						
					45						6		0			0		0		0				0		0						
		D	48	9	9	3	2				5	3																				
	TOTAL ROUND 3		21		2		0	0		8		0	0	0	0		0		0				0		0							
				23						8		0			0		0		0				0		0							
	TOTAL MANCHE		139	36	26	5	12	0	0	0	9	7	0	2		0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				67		12		0	0		18								4		4		0		0		0					
			79					0	18		0					4						0		0								
KAYANE	KITANA	1	V	36	7	5	7	7		2			3																			
			TOTAL ROUND 1		19		7		2	0		4		0	0	0	0		0		0				0		0					
		D	55	8	8	11	8		1			1	5																			
		TOTAL ROUND 2		27		8		1	0		6		0	0	0	0		0		0				0		0						
					36						6		0			0		0		0				0		0						
		V	48	4	11	8	11		1			5						1		1												
	TOTAL ROUND 3		23		11		1	0		5		0	0	0	0		2		2				0		0							
				35						5		0					2		2				0		0							
	TOTAL MANCHE		139	19	24	26	26	0	4	0	4	10	0	1		0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				69		26		4	0		15						2		2				0		0		0					
			99					0	15		0				2							0		0								

COMPÉTITION : DH 2015 DATE : 08/05/2015 NIVEAU : Looser T5 CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~B0-3~~ BO 5 MANCHE N° 1 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÈPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					JET DE MATERIEL	SERRER LE POING							
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION			CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN										CROSS UP						
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP		NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
HYP B/JAY	SCORPION	1	V 60	22	6	2	5	3			2	5	5				1														
			TOTAL ROUND 1	30			5			3	0	12				0	0	0	0	1				0	0						
				38				12				0				1				0											
		2	D 37	10	6		1					2	5					1													
			TOTAL ROUND 2	16			1			0	0	7				0	0	0	0	1				0	0						
				17				7				0				1				0											
		3	D 50	9	10	1	3			1	2	4	1	1																	
			TOTAL ROUND 3	20			3			0	1	8				0	0	0	0	0				0	0						
				23				9				0				0				0											
		TOTAL MANCHE		147	41	22	3	9	0	3	0	1	2	8	11	6	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0				
			66			9			3	1	27				0	0	0	0	2				0	0							
			78				28				0				2				0												
FH STEACKZ TEACHER	KANO	1	D 60	16	8	3	3	1	2		1	5	4				1														
			TOTAL ROUND 1	27			4			2	1	9				0	0	0	0	1				0	0						
				33				10				0				1				0											
		2	V 37	14	11		5		2			2	2					1													
			TOTAL ROUND 2	25			5			2	0	4				0	0	0	0	1				0	0						
				32				4				0				1				0											
		3	V 50	6	15	2	5	1			2	2	8		1									1							
			TOTAL ROUND 3	23			6			0	2	11				0	0	0	0	1				0	0						
				29				13				0				1				0											
		TOTAL MANCHE		147	36	34	5	13	2	4	0	3	9	14	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0				
			75			15			4	3	24				0	0	0	0	3				0	0							
			94				27				0				3				0												

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)															
					MOTRICE											MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE						GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE					INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN		
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÛMES VIRTUELS										CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS										
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION											NON DE LA TÊTE	LÁCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING	
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																
HYP B/JAY	SCORPION	1	V	66	12	15	5	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0								
			TOTAL ROUND	1	27	5	2	1	4	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0												
					34	5	0	0	0	1	0	0	1	0	0																
			D	38	5	8	1	1	3	3	1	0	0	0	0	0	1	0	0												
		TOTAL ROUND	2	13	0	0	1	8	0	0	0	0	1	0	0	0	0														
				13	9	0	0	1	0	0	1	0	0																		
		V	38	16	10	2	1	1	1	0	1	2	6	1	0	0	0	0	1	0	0	0									
		TOTAL ROUND	3	28	1	1	0	10	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0													
				30	10	0	0	0	1	0	0	0	0																		
		TOTAL MANCHE	142	33	33	2	6	0	3	0	2	3	6	10	3	0	0	0	0	0	0	0									
				68	6	3	2	22	0	0	0	0	3	0	0																
		77	24	0	3	0																									
FH STEACKZ TEACHER	KANO	1	D	66	17	15	1	9	1	3	5	2	1	1	0	0	0	0	0												
			TOTAL ROUND	1	33	10	0	3	5	0	0	0	0	4	0	0															
					43	8	0	0	4	0	0	4	0	0																	
			V	38	14	12	1	7	1	3	2	4	0	0	0	0	0	0													
		TOTAL ROUND	2	27	7	1	3	6	0	0	0	0	0	0	0																
				35	9	0	0	0	0	0	0	0	0																		
		D	38	6	2	4	3	1	2	0	0	0	2	2	0	0	0														
		TOTAL ROUND	3	8	4	0	0	4	0	0	0	0	2	0	0																
				12	4	0	0	2	0	0	0	0																			
		TOTAL MANCHE	142	37	29	2	20	1	1	0	6	5	10	0	0	0	0	0	0												
				68	21	1	6	15	0	0	0	0	4	1	1	0	0	0													
		90	21	0	6	6	0	0																							

COMPÉTITION :

DH 2015

DATE :

08/05/2015

NIVEAU :

Looser T5

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 3 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE											MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE						GESTËMIQUE					GESTËMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE					INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				CORNER SPACING		PRAXÈMES VIRTUELS				DÉPLACEMENTS					REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
HYP BJAY SCORPION	1	V	34	10	7	1	4		2			1	3	1	1	1													
		TOTAL ROUND 1			18				4		2		0		6				1		0		0						
					24										6				1		0		0						
	2	V	58	17	17	1	2		3		1	1	1	5	3	1													
		TOTAL ROUND 2			35				2		3		1		10				1		0		0						
					40										11				1		0		0						
	3																												
		TOTAL ROUND 3			0				0		0		0		0				0		0		0						
	TOTAL MANCHE			92	27	24	2	6	0	5	0	1	2	4	6	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0				
				53				6		5		1		16				2		0		0							
				64										17				2		0		0							
FH STACKZ TEACHER KANO	1	D	34	7	1		1					1	2																
		TOTAL ROUND 1			8				1		0		0		3				0		0		0						
					9										3				0		0		0						
	2	D	58	20	3	3	4		1			4	4		2														
		TOTAL ROUND 2			26				4		1		0		10				0		0		0						
					31										10				0		0		0						
	3																												
		TOTAL ROUND 3			0				0		0		0		0				0		0		0						
	TOTAL MANCHE			92	27	4	3	5	0	1	0	0	5	6	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
				34				5		1		0		13				0		0		0							
				40										13				0		0		0							

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE							
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE					
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÈPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					JET DE MATERIEL	SERRER LE POING								
COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION			CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY																										
HYP BJAY	SCORPION	1	V 53	7	14		3		3			2		2	1	1				1												
			TOTAL ROUND 1	21		3		3		0	5				1	0	0	0	2				0	0								
				27														5					1		2					0		
		2	V 45	17	14	1	4		1			1			3	3					1											
		TOTAL ROUND 2	32		4		1		0	7				0	0	0	0	2				0	0									
				37														7					0		2					0		
3																																
TOTAL ROUND 3			0		0		0	0				0	0	0	0	0				0	0											
		0														0					0		0					0				
TOTAL MANCHE		98	24	28	1	7	0	4	0	0	3	0	5	4	1	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0				
			53		7		4			12				1	0	0	0	4				0	0									
			64														12					1		4					0			
FH STACKZ TEACHER	KANO	1	D 53	4	9	2	1		2			4	5						1	1												
			TOTAL ROUND 1	15		1		2		0	9				0	0	0	0	2				0	0								
				18														9					0		2					0		
		2	D 45	1	2	2			3			3	3			1																
		TOTAL ROUND 2	5		0		3		0	7				0	0	0	0	0				0	0									
				8														7					0		0					0		
3																																
TOTAL ROUND 3			0		0		0	0				0	0	0	0	0				0	0											
		0														0					0		0					0				
TOTAL MANCHE		98	5	11	4	1	0	5	0	0	7	8	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0				
			20		1		5			16				0	0	0	0	2				0	0									
			26														16					0		2					0			

COMPÉTITION :

DH 2015

DATE :

08/05/2015

NIVEAU :

1/2 Winner

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 1 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE										GESTÈMIQUE				GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE					INDIRECTE									TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS													NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL					
					COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																					
SAJA	ERRON BLACK	1	V	41	14	7	8	3	1					5	5																
			TOTAL ROUND 1	29				4	0	0	14				0	0	0	0	0				0	0							
				33					14					0				0				0		0							
		2	V	62	19	10	11	5				1	4	2		2															
			TOTAL ROUND 2	40				5	0	1	8				0	0	0	0	0				0	0							
				45					9					0				0				0		0							
		3	TOTAL ROUND 3	0				0	0	0	0				0	0	0	0	0				0	0							
				0					0					0				0				0		0							
				0					0					0				0				0		0							
		TOTAL MANCHE		103	33	17	19	8	1	0	0	1	9	7	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				69				9	0		22				0	0	0	0	0				0	0							
				78					23					0				0				0		0							
SHYNDOA	GORO	1	D	41	19	3		6					1	1						3	1										
			TOTAL ROUND 1	22				6	0	0	2				0	0	0	0	4				0	0							
				28					2					0				4				0		0							
		2	D	62	19	7		1		1				2	2						1	1									
			TOTAL ROUND 2	26				1	1	0	4				0	0	0	0	2				0	0							
				28					4					0				2				0		0							
		3	TOTAL ROUND 3	0				0	0	0	0				0	0	0	0	0				0	0							
				0					0					0				0				0		0							
				0					0					0				0				0		0							
		TOTAL MANCHE		103	38	10	0	7	0	1	0	0	1	3	2	0	0	0	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	0		
				48				7	1		6				0	0	0	0	6				0	0							
				56					6					0				6				0		0							

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)														
				MOTRICE														MOTRICE										PSYCHOLOGIQUE				
				PRAXIQUE										GESTÛMIQUE				GESTÛMIQUE										AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
				DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNÈR	PASSER DEVANT L'ECRAN
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES																REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING						
				COUPS			PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																				
				POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																	
SAJA	ERRON BLACK	1	V 42	8	11	11	6				4	1			0	0	0	0				0			0							
			TOTAL ROUND 1	30			6		0		5				0		0		0						0							
		2	V 54	23	5	9	5	1			2	2		1		0	0	0	0				0			0						
			TOTAL ROUND 2	37			5		1		5				0		0		0						0							
		3	TOTAL ROUND 3	0			0		0		0				0		0		0						0							
			TOTAL MANCHE	96	67			11		1		10				0		0		0						0						
		SHYNDOA	JAX	1	D 42	7			5	1			3	3			0	0	0	0		1										
					TOTAL ROUND 1	7			5		1		6				0		0		1						0					
				2	D 54	17			2				2	1				0	0	0	0	1	1									
TOTAL ROUND 2	17				2		0		3				0		0		2						0									
3	TOTAL ROUND 3			0			0		0		0				0		0		0						0							
	TOTAL MANCHE			96	24			7		1		9				0		0		3						0						

COMPÉTITION : DH 2015 DATE : 08/05/2015 NIVEAU : Looser T4 CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE ~~BO-3~~ BO 5 MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)														
				MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
				PRAXIQUE						GESTËMIQUE						GESTËMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE					
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
				COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN		CROSS UP																			
GENIUS	SCORPION	1	D 46	3	7		3					3	3																	
		TOTAL ROUND 1		10		3	0	0			6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											6																			
											13																			
GENIUS	SCORPION	2	D 45	8	2	1	1		1				2																	
		TOTAL ROUND 2		11		1	1	0			3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											3																			
											13																			
GENIUS	SCORPION	3																												
		TOTAL ROUND 3		0		0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											0																			
											0																			
TOTAL MANCHE				91	11	9	1	4	0	1	0	0	1	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
TOTAL MANCHE				91	21			4		1		0	9				0	0	0	0	0			0						
TOTAL MANCHE				91	26						9						0						0							
LORD DVD	SUB ZERO	1	V 46	19	13		4		1		1	5	6		2															
		TOTAL ROUND 1		32		4	1	1			13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											13																			
											37																			
LORD DVD	SUB ZERO	2	V 45	21	12		3		1		2	5	3		2															
		TOTAL ROUND 2		33		3	1	2			10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											10																			
											37																			
LORD DVD	SUB ZERO	3																												
		TOTAL ROUND 3		0		0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
											0																			
											0																			
TOTAL MANCHE				91	40	25	0	7	0	2	0	3	10	9	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
TOTAL MANCHE				91	65			7		2		3	23				0	0	0	0	0			0						
TOTAL MANCHE				91	74						26						0						0							

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)												
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE						
					PRAXIQUE									GESTÛMIQUE				GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE				
					DIRECTE						INDIRECTE			TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS							DÈPLACEMENTS												
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING							NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING								
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																			
GENIUS	SCORPION	1	V	79	14	20	3	7					2	5	7															
		TOTAL ROUND 1	37				7	0	0	14				0	0	0	0	0					0	0						
		44				14				0				0				0												
		2	D	55	6	15		3		1				1	4	4	1					1								
		TOTAL ROUND 2	21				3	1	0	10				0	0	0	0	1					0	0						
		25				10				0				1				0												
		3	D	40	2	5	1	2						2	1															
		TOTAL ROUND 3	8				2	0	0	3				0	0	0	0	0					0	0						
		10				3				0				0				0												
		79				27				0				1				0												
		TOTAL MANCHE				174				0				0				0				0								
LORD DVD	SUB ZERO	1	D	79	15	14		2	2		1	1	5	4																
		TOTAL ROUND 1	29				4	1	1	9				0	0	0	0	0					0	0						
		34				10				0				0				0												
		2	V	55	15	13		8		1				7	6		1													
		TOTAL ROUND 2	28				8	1	0	14				0	0	0	0	0					0	0						
		37				14				0				0				0												
		3	V	40	25	16		3				3		4		5														
TOTAL ROUND 3	41				3	0	3	9				0	0	0	0	0					0	0								
44				12				0				0				0														
TOTAL MANCHE				174				4				0				0				0										
55				98				15				2				4				0										
115				36				0				0				0														

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)													
					MOTRICE					MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE													
					PRAXIQUE					GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE				INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER					
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP	REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING	INSULTES	MENACES
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																		
GENIUS	SCORPION	1	D 66	5	13	5					2	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			TOTAL ROUND 1	18		5		0	0	8				0	0	0	0	0				0	0					
		V 99	7	23	6	1			1	5	9	1			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		TOTAL ROUND 2	30		6		1	0	16				0	0	0	0	0				0	0						
		37		16						0					0					0								
		D 54	2	8	3				1	2	2				1								0				0	
	TOTAL ROUND 3	10		3		0	0	5				0	0	0	0	1				0	0							
	13		5						0					1					0									
	TOTAL MANCHE		219	14	44	0	14	0	1	0	0	2	9	16	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	58		14		1	0	29				0	0	0	0	1				0	0								
	73		29						0					1					0									
	LORD DVD	SUBZERO	1	V 66	21	22	4				6	3		5									0					
TOTAL ROUND 1				43		4		0	0	14				0	0	0	0	1				0	0					
D 99			21	19	5	1		2	4	3		3						1					0					
TOTAL ROUND 2			40		5		1	2	10				0	0	0	0	1				0	0						
46			12						0					1					0									
V 54			23	17	6			1	6	5		2											0					
TOTAL ROUND 3		40		6		0	1	13				0	0	0	0	0				0	0							
46		14						0					0					0										
TOTAL MANCHE		219	65	58	0	15	0	1	0	3	16	11	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
123		15		1	0	37				0	0	0	0	2				0	0									
139		40						0					2					0										

COMPÉTITION : DH 2015

DATE : 08/05/2015

NIVEAU : 1/4 Winner

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 2 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)											
				MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE					
				PRAXIQUE										GESTÛMIQUE			GESTÛMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE		
				DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÛMES VIRTUELS				DÈPLACEMENTS						NON DE LA TÊTE	LÅCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
				POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP													
SHYNDOA	KUNG JIN	1	V 64	5	11	31	1						2	5														
		TOTAL ROUND 1	47				1		0	0	7				0	0	0	0	0				0	0				
		48		7											0			0						0				
		2	D 49	4	8	22								7						1								
		TOTAL ROUND 2	34				0		0	0	7				0	0	0	0	1				0	0				
		34		7											0			1						0				
3	V 34	6	7	26				2				4																
TOTAL ROUND 3	39				0		0	2	4				0	0	0	0	0				0	0						
39		6											0			0						0						
TOTAL MANCHE		147	15	26	79	1	0	0	0	2	2	16	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
				120				1		0	18				0	0	0	0	1				0	0				
121		20											0			1						0						
GENIUS	SCORPION	1	D 64	6	18		2		1			3	6	5														
		TOTAL ROUND 1	24				2		1	0	14				0	0	0	0	0				0	0				
		27		14											0			0						0				
		2	V 49	10	12	1	5		2			1	4	4														
		TOTAL ROUND 2	23				5		2	0	9				0	0	0	0	0				0	0				
		30		9											0			0						0				
3	D 34	3	5								1	3																
TOTAL ROUND 3	8				0		0	0	4				0	0	0	0	0				0	0						
8		4											0			0						0						
TOTAL MANCHE		147	19	35	1	7	0	3	0	0	4	11	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				55				7		3	0	27				0	0	0	0	0				0	0			
65		27											0			0						0						

COMPÉTITION : DH 2015 DATE : 08/05/2015 NIVEAU : 1/4 Winner CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE 8-3 BO 5 MANCHE N° 3 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE											MOTRICE							PSYCHOLOGIQUE															
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE							AFFECTIVE		INSTRUMENTALE													
					DIRECTE					INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN								
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING														
					COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION	CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS																											
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN		TP IN	CROSS UP																										
SHYNDQA	KUNG JIN	1	V	56	14	17		25					1	1	2																							
		TOTAL ROUND 1	56						0	0	1	3				0	0	0	0	0						0	0											
		56						4						0							0																	
		2	V	46	6	13	23	1							3																							
		TOTAL ROUND 2	42						1	0	0	3				0	0	0	0	0						0	0											
		43						3						0							0																	
3																																						
TOTAL ROUND 3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0													
0						0						0							0																			
TOTAL MANCHE			102	20	30	48	1	0	0	0	1	1	5	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
98						1	0		1	6				0	0	0	0	0						0	0													
99						7						0							0																			
GENIUS	SCORPION	1	D	56	4	13		3					3	4																								
		TOTAL ROUND 1	17						3	0	0	7				0	0	0	0	0						0	0											
		20						7						0							0																	
		2	D	46	6	6		2							2	4																						
		TOTAL ROUND 2	12						2	0	0	6				0	0	0	0	0						0	0											
		14						6						0							0																	
3																																						
TOTAL ROUND 3	0						0	0	0	0				0	0	0	0	0						0	0													
0						0						0							0																			
TOTAL MANCHE			102	10	19	0	5	0	0	0	0	0	5	8	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
29						5	0		0	13				0	0	0	0	0						0	0													
34						13						0							0																			

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX DATE : 02/05/2015 NIVEAU : CÔTE À CÔTE FACE-À-FACE BO 3 ~~BO-5~~ MANCHE N° 1 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																																		
				MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																												
				PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE																										
				DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																				
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES							PRAXÈMES VIRTUELS											NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING																										
COUPS			PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS																																												
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																																									
HEZBO	SCORPION	1	D 66	17	15	3	1	1				1	5	4	5																																					
			TOTAL ROUND 1	35			2		0		0		15				0	0	0	0	0						0	0																								
		V 24	17	11				1					2	5	5																																					
		TOTAL ROUND 2	28			0		1		0		12				0	0	0	0	0						0	0																									
					37							15							0						0																											
					29							12							0						0																											
	3	D 55	17	8		3				1	1	3	2	4					2																																	
			TOTAL ROUND 3	25			3		0		1		10				0	0	0	0	2						0	0																								
					28							11							2						0																											
	TOTAL MANCHE			145	51	34	3	4	1	1	0	1	2	10	11	14	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				88							37							2						0																												
			94							38							2						0																													
SHYNDOA	KUNG JIN	1	V 66	8	6	22	2				1		10						2																																	
			TOTAL ROUND 1	36			2		0		1		10				0	0	0	0	2						0	0																								
					38							11							2						0																											
		2	D 24				1														1																															
				TOTAL ROUND 2	0			1		0		0		0				0	0	0	0	1						0	0																							
					1							0							1						0																											
	3	V 55	3	8	25					1	2	8																																								
			TOTAL ROUND 3	36			0		0		1		10				0	0	0	0	0						0	0																								
					36							11							0						0																											
	TOTAL MANCHE			145	11	14	47	3	0	0	0	2	2	18	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
			72							20							3						0																													
			75							22							3						0																													

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE								
					PRAXIQUE							GESTÈMIQUE							GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE						
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE					NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING						
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY		RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP			EMPORTEMENT														
HEZBO SCORPION	1	V	61	34	15	2	3					1	3	5	11																		
		TOTAL ROUND	1	51			3		0		0		20				0		0		0				0		0						
		54				20												0		0													
	2	D	48	21	9	1						2	5	1	4																		
		TOTAL ROUND	2	31			0		0		0		12				0		0		0				0		0						
	31				12												0		0														
	3	D	68	19	11		3		1		1	3	4	1	9																		
		TOTAL ROUND	3	30			3		1		1		17				0		0		0				0		0						
	34				18												0		0														
TOTAL MANCHE		177	74	35	3	6	0	1	0	1	6	12	7	24					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
112			6		1		1		49				0		0		0				0		0										
119				50												0		0															
SHYNDOA KUNG JIN	1	D	61	3	5	10	1					1	3							1													
		TOTAL ROUND	1	18			1		0		0		4				0		0		1				0		0						
	19				4												0		1														
	2	V	48	2	12	16					1		3																				
		TOTAL ROUND	2	30			0		0		1		3				0		0		0				0		0						
	30				4												0		0														
	3	V	68		9	30	1	1			2	2	7																				
		TOTAL ROUND	3	39			2		0		2		9				0		0		0				0		0						
	41				11												0		0														
TOTAL MANCHE		177	5	26	56	2	1	0	0	3	3	13	0	0				1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
87			3		0		3		16				0		0		1				0		0										
90				19												0		1															

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO 3

~~BO-5~~

MANCHE N° 1 / 3

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)																																				
					MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																														
					PRAXIQUE								GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE																											
					DIRECTE					INDIRECTE								TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN																								
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS					DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE			BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING																													
KAYANE KITANA	V	38	6	15	8	12					1	4	5																																									
	TOTAL ROUND 1			29			12			0			1	9				0	0	0	0	0				0	0			0																								
				41													10													0													0						0					
	V	45	3	13	5	13					1	4	9																																									
	TOTAL ROUND 2			21			13			0			1	13				0	1	0	0	0				0	0			0																								
				34													14													1													0						0					
TOTAL ROUND 3			0			0			0			0	0				0	0	0	0	0				0	0			0																									
			0													0													0													0						0						
TOTAL MANCHE			83	9	28	13	25	0	0	0	2	8	14	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0															
			50			25			0			2	22				0	1	0	0	0				0	0			0																									
			75													24													1													0						0						
FOUSSEN SCORPION	D	38	2	2		7				1		1																																										
	TOTAL ROUND 1			4			7			0			1	2				0	0	0	0	0				0	0			0																								
				11													3													0													0						0					
	D	45	5	3		4		1					3																																									
	TOTAL ROUND 2			8			4			1			0	3				0	0	0	0	0				0	0			0																								
				13													3													0													0						0					
TOTAL ROUND 3			0			0			0			0	0				0	0	0	0	0				0	0			0																									
			0													0													0													0						0						
TOTAL MANCHE			83	7	5	0	11	0	1	0	1	0	4	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
			12			11			1			1	5				0	0	0	0	0				0	0			0																									
			24													6													0													0						0						

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)										RÉELLE (HORS DU JEU)																			
					MOTRICE										MOTRICE										PSYCHOLOGIQUE									
					PRAXIQUE					GESTÛMIQUE					GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE												
					DIRECTE					INDIRECTE					TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN						
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS									NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL	SERRER LE POING											
					COUPS		PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS																						
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																								
KAYANE	KITANA	1	V	56		13	6	8	1			4	8			0	0	0	0	1					0	0								
		TOTAL ROUND 1		19		8		1		0		12		0	0	0	0	0	1						0		0							
						28						12		0							1					0		0						
		2	V	58		12	5	10	2			7	8			1																		
		TOTAL ROUND 2		17		10		2		0		15		0	1	0	0	0	0	0						0		0						
						29						15		0		1					0						0		0					
		3					0		0	0		0				0	0	0	0	0						0		0						
		TOTAL ROUND 3		0		0		0		0		0				0	0	0	0	0						0		0						
						0		0		0		0				0	0	0	0	0							0		0					
		TOTAL MANCHE		114		0	25	11	18	0	3	0	0	11	16	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
				36		18		3		0		27		1				1						0		0								
				57						0		27		1				1						0		0								
FOUSSEN	SCORPION	1	D	56	6	9	2	8	1			2	5																					
		TOTAL ROUND 1		17		8		1		0		7		0	0	0	0	0	0	0					0		0							
						26						7		0						0						0		0						
		2	D	58	8	6		9		3				2	1																			
		TOTAL ROUND 2		14		9		3		0		3		0	0	0	0	0	0	0						0		0						
						26						3		0		0				0							0		0					
		3					0		0	0		0				0	0	0	0	0						0		0						
		TOTAL ROUND 3		0		0		0		0		0				0	0	0	0	0						0		0						
						0		0		0		0				0	0	0	0	0							0		0					
		TOTAL MANCHE		114		14	15	2	17	0	4	0	0	2	7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
				31		17		4		0		10		0	0	0	0	0	0					0		0		0						
				52						0		10		0				0							0		0							

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 1 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)										
				MOTRICE													MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE					
				PRAXIQUE						GESTËMIQUE			GESTËMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE							
				DIRECTE						INDIRECTE			TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN	
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS						REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATÉRIEL
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN		CROSS UP																
MICKADI	SUB ZERO	1	V 35	22	7	5			3	1	2																
			TOTAL ROUND 1	29			5	0	3	3				0	0	0	0	0					0	0			
			34									6	0	0											0		
		2	D 59	11	2	6			1	1	1		1														
	TOTAL ROUND 2		13			6	0	1	3				0	0	0	0	0					0	0				
			19									4	0	0											0		
	3	V 65	16	6	6	1		2	4			1															
			TOTAL ROUND 3	22			6	1	2	5				0	0	0	0	0					0	0			
			29									7	0	0											0		
TOTAL MANCHE			159	49	15	0	17	0	1	0		6	6	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
				64			17		1		6	11				0	0	0	0	0					0	0	
				82									17	0	0											0	
SAJA	ERRON BLACK	1	D 35	2	2	1				2	1																
			TOTAL ROUND 1	4			1	0	0	3				0	0	0	0	0					0	0			
			5									3	0	0											0		
	2	V 55	25	11	12	7		2	6	6		1															
		TOTAL ROUND 2	48			7	0	2	13				0	0	0	0	0					0	0				
			55									15	0	0											0		
3	D 65	6	6	9	5	1		1	7	5				2													
		TOTAL ROUND 3	21			6	0	1	12				0	0	0	0	2					0	0				
		27									13	0	2											0			
TOTAL MANCHE			155	31	19	23	13	1	0	0		3	15	12	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
				73			14		0		3	28				0	0	0	0	2					0	0	
				87									31	0	2											0	

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 2 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																	
					MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE											
					PRAXIQUE						GESTËMIQUE						GESTËMIQUE			AFFECTIVE			INSTRUMENTALE											
					DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS										NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING									
COUPS		PROJECTILES		PRÉHENSION		CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																				
POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE		XRAY																											
MICKADI	SUB ZERO	1	V 42	25	7		5			2	3	3																						
			TOTAL ROUND 1	32			5		0	2	6				0	0	0	0	0			0			0									
				37						8						0						0												
		2	V 52	17	10		4		1		3	2	5		2				1															
			TOTAL ROUND 2	27			4		1	3	9				0	0	0	0	1			0			0									
				32						12						0						1						0						
		3																																
			TOTAL ROUND 3	0			0		0	0	0				0	0	0	0	0			0			0									
				0						0						0						0												
		TOTAL MANCHE				94	42	17	0	9	0	1	0	5	5	8	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
					59			9		1		5	15				0	0	0	0	1			0			0							
					69						20						0						1						0					
SAJA	ERRON BLACK	1	D 42	4	2	2	2				1	3		1																				
			TOTAL ROUND 1	8			2		0	0	5				0	0	0	0	0			0			0									
				10						5						0						0												
		2	D 52	3	3	14	5	1			4	3						1																
			TOTAL ROUND 2	20			6		0	0	7				0	0	0	0	1			0			0									
				26						7						0						1						0						
		3																																
			TOTAL ROUND 3	0			0		0	0	0				0	0	0	0	0			0			0									
				0						0						0						0												
		TOTAL MANCHE				94	7	5	16	7	1	0	0	0	5	6	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
					28			8		0		0	12				0	0	0	0	1			0			0							
					36						12						0						1						0					

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																						
					MOTRICE														MOTRICE					PSYCHOLOGIQUE																	
					PRAXIQUE							GESTÛMIQUE							GESTÛMIQUE					AFFECTIVE		INSTRUMENTALE															
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT					INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN									
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS				DÈPLACEMENTS			REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE			LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÈRIEL	SERRER LE POING																	
					COUPS	PROJECTILES		PRÈHENSION		CORNER SPACING				RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																								
POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE	XRAY																																			
MAGIK RAF	TAKEDA	1	V 47	11	5	11	6					2	5	4	2																										
			TOTAL ROUND 1	27				6		0		0		13				0		0		0					0		0												
		2	D 35	15	4	7	2					1	1	1	2																										
			TOTAL ROUND 2	26				2		0		0		5				0		0		0					0		0												
		3	V 30	11	6	15	3				1	3	3	2																											
			TOTAL ROUND 3	32				3		0		1		8				0		0		0					0		0												
TOTAL MANCHE		112	85				11		0		1		26				0		0		0					0		0													
			96								27				0		0		0					0		0															
DEATH	TAKEDA	1	D 47	10	2	7	4					2	1																												
			TOTAL ROUND 1	19				4		0		0		3				0		0		0					0		0												
		2	V 35	10	6	9	2				1		2	5																											
			TOTAL ROUND 2	25				2		0		1		7				0		0		0					0		0												
		3	D 30			5							2																												
			TOTAL ROUND 3	5				0		0		0		2				0		0		0					0		0												
TOTAL MANCHE		112	49				6		0		1		12				0		0		0					0		0													
			55								13				0		0		0					0		0															

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO 3

BO-5

MANCHE N° 2 / 2

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)											RÉELLE (HORS DU JEU)																			
					MOTRICE											MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE													
					PRAXIQUE						GESTÈMIQUE					GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE											
					DIRECTE				INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN							
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS					REGARD VERS L'ADVERSAIRE					BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER						JET DE MATERIEL	SERRER LE POING					
SAJA	ERRON BLACK	1	V 53	16	5	19	4						6	4				3																	
			TOTAL ROUND 1	40				4	0	0		13				0	0	0	0	0				0	0										
					44									13				0		0						0									
		D 40	10	2	2						2	1		2																					
		TOTAL ROUND 2	14				0	0	0		5				0	0	0	0	0				0	0											
				14									5				0		0						0										
	3	V 53	9	6	23	6	1			1	3	5																							
		TOTAL ROUND 3	38				7	0	1		8				0	0	0	0	0				0	0											
				45									9				0		0						0										
	TOTAL MANCHE		146	35	13	44	10	1	0	0	1	11	10	0	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			92				11	0		1	26				0	0	0	0	0				0	0											
			103									27				0		0						0											
DR JACKAL	QUAN CHI	1	D 53	4	8	1	8		1		1	2	1	2																					
			TOTAL ROUND 1	13				8	1	0		6				0	0	0	0	0				0	0										
					22									6				0		0						0									
		V 40	12	6	4	14				1	1	2	1	2																					
		TOTAL ROUND 2	22				14	0	1		6				0	0	0	0	0				0	0											
				36									7				0		0						0										
	3	D 53	10	3	3	11			2		3	1	1																						
		TOTAL ROUND 3	16				11	0	2		5				0	0	0	0	0				0	0											
				27									7				0		0						0										
	TOTAL MANCHE		146	26	17	8	33	0	1	0	3	2	7	3	5				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			51				33	1		3	17				0	0	0	0	0				0	0											
			85									20				0		0						0											

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 1 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)														RÉELLE (HORS DU JEU)																
					MOTRICE														MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE										
					PRAXIQUE							GESTÈMIQUE							GESTÈMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE								
					DIRECTE							INDIRECTE							TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN				
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES				PRAXÈMES VIRTUELS			DÉPLACEMENTS				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE					LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING									
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP																			
MAGIK RAF TAKEDA	1	D 60	16	6	12	3			1	1	5	1	3																						
		TOTAL ROUND 1	34				3			0	1	10				0	0	0	0	0				0		0									
			37														11											0		0					
	2	V 64	8	3	15	7		1		1	2	2		3																					
		TOTAL ROUND 2	26				7			1	1	7				0	0	0	0	0				0		0									
		34														8											0		0						
	3	V 76	10	4	19	16					2	1	1	2																					
		TOTAL ROUND 3	33				16			0	0	6				0	0	0	0	0				0		0									
		49														6											0		0						
TOTAL MANCHE			200	34	13	46	26	0	1	0	2	5	8	2	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
				93				26			1	2	23				0	0	0	0	0				0		0								
				120														25											0		0				
MICKADI KUNG JIN	1	V 60	12	5	26	7					4	5		2																					
		TOTAL ROUND 1	43				7			0	0	11				0	0	0	0	0				0		0									
			50														11											0		0					
	2	D 64	18	5	26	1				2	1	4		2																					
		TOTAL ROUND 2	49				1			0	2	7				0	0	0	0	0				0		0									
		50														9											0		0						
	3	D 76	18	6	22	9		1		1	1	8		2																					
		TOTAL ROUND 3	46				9			1	1	11				0	0	0	0	0				0		0									
		56														12											0		0						
TOTAL MANCHE			200	48	16	74	17	0	1	0	3	6	17	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
				138				17			1	3	29				0	0	0	0	0				0		0								
				156														32											0		0				

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 2 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)													RÉELLE (HORS DU JEU)											
				MOTRICE													MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE					
				PRAXIQUE									GESTÛMIQUE				GESTÛMIQUE						AFFECTIVE		INSTRUMENTALE			
				DIRECTE						INDIRECTE			TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSE	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÈNER	PASSER DEVANT L'ECRAN			
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES			PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÈPLACEMENTS						NON DE LA TÊTE	LÀCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATERIEL						SERRER LE POING		
				POING	PIED	ARME	POKE	DÈCOR	CHOPE		XRAY	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP													
MAGIK RAF	TAKEDA	1	V	63	15	7	13	10				1	2	1														
		TOTAL ROUND	1	35				10		0	1	5				0	0	0	0	0				0	0			
			45													6						0						
		2	D	45	3	7	2	4						1	1	1					1							
		TOTAL ROUND	2	12				4		0	0	3				0	0	0	0	1				0	0			
			16													3						0						
		3	V	29	11	10	11	6						1	1	1												
		TOTAL ROUND	3	32				6		0	0	3				0	0	0	0	0				0	0			
			38													3						0						
TOTAL MANCHE				137	29	24	26	20	0	0	0	1	4	3	2	2				1	0	0	0	0	0	0	0	0
				79	20		0					11			0	0	0	0	1				0	0				
				99													12						0					
MICKADI	KUNG JIN	1	D	63	6	5	33	4					3	6														
		TOTAL ROUND	1	44				4		0	0	11				0	0	0	0	0				0	0			
			48													11						0						
		2	V	45	12	7	35	2					2	2	6													
		TOTAL ROUND	2	54				2		0	2	9				0	0	0	0	0				0	0			
			56													11						0						
		3	D	29	3	1	2	1						1	3													
		TOTAL ROUND	3	6				1		0	0	4				0	0	0	0	0				0	0			
			7													4						0						
TOTAL MANCHE				137	21	13	70	7	0	0	0	2	6	15	0	3				0	0	0	0	0	0	0	0	
				104	7		0					24			0	0	0	0	0				0	0				
				111													26						0					

COMPÉTITION :

OFF LINE ALEX

DATE :

02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 3 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	TEMPS (S)	VIRTUELLE (DANS LE JEU)															RÉELLE (HORS DU JEU)														
					MOTRICE															MOTRICE										PSYCHOLOGIQUE				
					PRAXIQUE										GESTÉMIQUE					GESTÉMIQUE										AFFECTIVE		INSTRUMENTALE		
					DIRECTE							INDIRECTE								TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION REGARD VERS L'ADVERSAIRE	INTIMIDATION BOMBER LE TORSSE	EMPORTEMENT						INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNER	PASSER DEVANT L'ECRAN
					CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES					PRAXÈMES VIRTUELS			CORNER SPACING	DÉPLACEMENTS				NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES					SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING								
					POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	RUSH IN		JUMP IN	TP IN	CROSS UP	CORNER SPACING			RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP				REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL	SERRER LE POING	INSULTES
MAGIK RAF TAKEDA	1	V 42	9	3	12	6					2	1	1		1	0	0	0	0						0			0						
		TOTAL ROUND 1	24			6	0		2	3				0	0	0	0	0					0	0										
			30							5				0		0																		
	2	D 50	6	8	15	5				1	2	1	1	1					1										0					
		TOTAL ROUND 2	29			5	0		1	5				0	0	0	0	1					0	0										
		34							6				0		1										0									
	3	D 51	6	12	9	6				1	2		1	2									1						0					
		TOTAL ROUND 3	27			6	0		1	5				0	0	0	0	1					0	0										
		33							6				0		1										0									
TOTAL MANCHE	143	21	23	36	17	0	0	0	4	5	2	2	4	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0						
		80			17	0	13				2							0		0														
		97				17				0		2										0												
MICKADI KUNG JIN	1	D 42	3	7	14	1			1	3	3																		0					
		TOTAL ROUND 1	24			1	0		1	6				0	0	0	0	0					0	0										
		25							7				0		0										0									
	2	V 50	3	12	24	2			1	4	5																		0					
		TOTAL ROUND 2	39			2	0		1	9				0	0	0	0	0					0	0										
		41							10				0		0										0									
	3	V 51	10	13	28	1			1	4	7																		0					
		TOTAL ROUND 3	51			1	0		1	11				0	0	0	0	0					0	0										
		52							12				0		0										0									
TOTAL MANCHE	143	16	32	66	4	0	0	0	3	11	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
		114			4	0	26				0							0		0														
		118				29				0		0										0												

COMPÉTITION : OFF LINE ALEX

DATE : 02/05/2015

NIVEAU :

CÔTE À CÔTE

FACE-À-FACE

BO-3

BO 5

MANCHE N° 4 / 4

JOUEUR	PERSO	ROUND	RÉSULTAT	VIRTUELLE (DANS LE JEU)												RÉELLE (HORS DU JEU)																																	
				MOTRICE												MOTRICE						PSYCHOLOGIQUE																											
				PRAXIQUE						GESTÉMIQUE						GESTÉMIQUE						AFFECTIVE			INSTRUMENTALE																								
				DIRECTE						INDIRECTE						TAUNT	BRUTALITY FATALITY	PROVOCATION	INTIMIDATION	EMPORTEMENT				INSULTES	MENACES	TRICHERIE	GÉNÉR	PASSER DEVANT L'ECRAN																					
				CONTRE-COMMUNICATIONS VIRTUELLES						PRAXÈMES VIRTUELS								REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL						SERRER LE POING																				
				POING	PIED	ARME	POKE	DÉCOR	CHOPE	XRAY	CORNER SPACING	RUSH IN	JUMP IN	TP IN	CROSS UP			REGARD VERS L'ADVERSAIRE	BOMBER LE TORSE	NON DE LA TÊTE	LÂCHER LES COMMANDES	SE TAPER	JET DE MATÉRIEL						SERRER LE POING																				
MAGIK RAF	TAKEDA	1	V 52	11	5	9	6							2	2																																		
		TOTAL ROUND 1		25			6			0	0	4				0	0	0	0	0				0	0			0																					
		2	D 33	4	3											1	1				1																												
		TOTAL ROUND 2		7			0			0		2				0	0	0	0	1				0	0			0																					
		3	V 61	15	12	14	6								2	2																																	
		TOTAL ROUND 3		41			6			0		4				0	0	0	0	0				0	0			0																					
		TOTAL MANCHE	146		30	20	23	12	0	0	0	0	0	4	5	1			0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
					73			12			0		10				0	0	0	0	1				0	0			0																				
					85			0					10				0		1				0			0																							
		MICKADI	KUNG JIN	1	D 52	4	10	26	6				2	2	7																																		
TOTAL ROUND 1				40			6			0	2	9				0	0	0	0	0				0	0			0																					
2	V 33			9	13	13			2		3			3																																			
TOTAL ROUND 2				35			0			2	3	3				0	0	0	0	0				0	0			0																					
3	D 61			7	3	25	5						1	10																																			
TOTAL ROUND 3				35			5			0		11				0	0	0	0	0				0	0			0																					
TOTAL MANCHE	146				20	26	64	11	0	2	0	5	3	20	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
			110			11			2			23				0	0	0	0	0				0	0			0																					
			123			0					28				0		0				0			0																									

ANNEXE 15
DONNÉES BRUTES PAR MATCH

DONNÉES BRUTES PAR MATCHS

COMPÉTITION	JOUEUR	BO 3 OU 5	NOMBRE DE MANCHES	NOMBRE DE ROUNDS	TEMPS	VI 3	VI 1	VI 2	VD 1 : AVPD	VD 2 : AVPI	VD 3 : AVPT	VD 4 : AVG	VD 5 : ARG	VD 6 : ARP	PROVO	INTIM	EMP
ROF	MICKADI	BO 5	3	6	255	CÔTE À CÔTE	V	COMP	288	20	308	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	3	6	255	CÔTE À CÔTE	D	COMP	134	29	163	0	8	0	0	0	8
ROF	DALOUL	BO 5	3	7	362	CÔTE À CÔTE	D	COMP	173	57	230	0	6	0	0	0	6
ROF	THE BIZZLE	BO 5	3	7	362	CÔTE À CÔTE	V	COMP	269	35	304	0	4	0	0	2	2
ROF	SHYNDOA	BO 5	3	7	290	CÔTE À CÔTE	D	COMP	135	17	152	0	11	0	0	0	11
ROF	BJAY	BO 5	3	7	290	CÔTE À CÔTE	V	COMP	183	54	237	2	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	3	7	301	CÔTE À CÔTE	D	COMP	195	52	247	0	1	0	0	0	1
ROF	RZA	BO 5	3	7	301	CÔTE À CÔTE	V	COMP	193	36	229	0	1	0	0	0	1
ROF	LUCKY	BO 5	4	8	341	CÔTE À CÔTE	V	COMP	236	55	291	0	2	0	0	0	2
ROF	MASTA	BO 5	4	8	341	CÔTE À CÔTE	D	COMP	189	37	226	0	1	0	0	0	1
ROF	LORDRAK	BO 5	3	7	312	CÔTE À CÔTE	V	COMP	267	48	315	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	3	7	312	CÔTE À CÔTE	D	COMP	133	29	162	0	9	0	0	0	9
ROF	DJODJ	BO 5	3	7	333	CÔTE À CÔTE	D	COMP	122	26	148	0	9	0	0	0	9
ROF	NINDO	BO 5	3	7	333	CÔTE À CÔTE	V	COMP	260	29	289	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	6	249	FACE À FACE	D	COMP	154	46	200	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	6	249	FACE À FACE	V	COMP	151	38	189	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	7	371	FACE À FACE	D	COMP	220	41	261	0	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	3	7	371	FACE À FACE	V	COMP	247	58	305	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	3	7	273	FACE À FACE	D	COMP	147	44	191	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	7	273	FACE À FACE	V	COMP	282	25	307	1	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	3	6	271	FACE À FACE	D	COMP	152	38	190	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	3	6	271	FACE À FACE	V	COMP	207	60	267	1	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	DVD	BO 3	2	4	250	FACE À FACE	D	COMP	100	49	149	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	4	250	FACE À FACE	V	COMP	171	59	230	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	9	451	FACE À FACE	V	COMP	255	46	301	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	3	9	451	FACE À FACE	D	COMP	230	48	278	0	18	0	0	0	18
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	3	8	377	FACE À FACE	D	COMP	276	82	358	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	8	377	FACE À FACE	V	COMP	211	87	298	1	8	0	0	0	8
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	6	271	FACE À FACE	V	COMP	184	47	231	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	2	6	271	FACE À FACE	D	COMP	148	33	181	0	5	0	0	0	5
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	2	5	335	FACE À FACE	V	COMP	199	81	280	0	5	0	0	0	5
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	5	335	FACE À FACE	D	COMP	204	72	276	0	14	0	0	0	14
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 3	2	4	138	FACE À FACE	V	COMP	144	16	160	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	JACKAL	BO 3	2	4	138	FACE À FACE	D	COMP	45	24	69	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	6	282	FACE À FACE	V	COMP	171	52	223	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	6	282	FACE À FACE	D	COMP	136	55	191	0	11	0	0	0	11
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	11	471	FACE À FACE	V	COMP	336	115	451	2	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	4	11	471	FACE À FACE	D	COMP	313	74	387	0	5	0	0	0	5
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	14	542	FACE À FACE	V	COMP	424	161	585	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	14	542	FACE À FACE	D	COMP	399	52	451	0	10	0	0	0	10
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	12	518	FACE À FACE	V	COMP	444	154	598	1	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	12	518	FACE À FACE	D	COMP	270	53	323	0	14	0	0	2	12

DH 2015	BJAY	BO 5	4	9	445	CÔTE À CÔTE	D	COMP	297	88	385	0	1	0	0	0	1
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	4	9	445	CÔTE À CÔTE	V	COMP	237	44	281	0	6	0	0	0	6
DH 2015	IMPACT	BO 5	5	14	686	CÔTE À CÔTE	D	COMP	418	102	520	0	31	0	0	0	31
DH 2015	KAYANE	BO 5	5	14	686	CÔTE À CÔTE	V	COMP	418	71	489	0	3	0	0	0	3
DH 2015	BJAY	BO 5	4	10	479	CÔTE À CÔTE	V	COMP	283	81	364	3	9	0	0	0	9
DH 2015	STEACKZ	BO 5	4	10	479	CÔTE À CÔTE	D	COMP	250	77	327	0	11	0	0	0	11
DH 2015	SAJA	BO 3	2	4	199	CÔTE À CÔTE	V	COMP	157	33	190	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 3	2	4	199	CÔTE À CÔTE	D	COMP	88	15	103	0	9	0	0	0	9
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	8	484	CÔTE À CÔTE	D	COMP	178	65	243	0	2	0	0	0	2
DH 2015	DVD	BO 5	3	8	484	CÔTE À CÔTE	V	COMP	328	102	430	0	2	0	0	0	2
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	7	340	CÔTE À CÔTE	V	COMP	301	38	339	0	1	0	0	0	1
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	7	340	CÔTE À CÔTE	D	COMP	137	51	188	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	HEZBO	BO 3	2	6	322	CÔTE À CÔTE	D	ENT	213	88	301	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	2	6	322	CÔTE À CÔTE	V	ENT	165	41	206	0	4	0	0	0	4
OFFLINE	KAYANE	BO 3	3	6	313	CÔTE À CÔTE	V	ENT	182	72	254	2	1	0	0	0	1
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	3	6	313	CÔTE À CÔTE	D	ENT	139	37	176	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	MICKADI	BO 3	2	5	253	CÔTE À CÔTE	V	ENT	151	37	188	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	5	253	CÔTE À CÔTE	D	ENT	123	43	166	0	3	0	0	0	3
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	2	5	183	CÔTE À CÔTE	V	ENT	165	39	204	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	2	5	183	CÔTE À CÔTE	D	ENT	80	23	103	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	6	300	CÔTE À CÔTE	V	ENT	209	50	259	0	4	0	0	0	4
OFFLINE	JACKAL	BO 3	2	6	300	CÔTE À CÔTE	D	ENT	183	34	217	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	4	12	626	CÔTE À CÔTE	V	ENT	401	64	465	0	4	0	0	0	4
OFFLINE	MICKADI	BO 5	4	12	626	CÔTE À CÔTE	D	ENT	508	115	623	0	0	0	0	0	0

ANNEXE 16
DONNÉES BRUTES PAR ROUND

DONNÉES BRUTES PAR ROUNDS

COMPÉTITION	JOUEUR	BO 3 OU 5	MANCHE	ROUND	TEMPS	VI 3	VI 1	VI 2	VD 1 : AVPD	VD 2 : AVPI	VD 3 : AVPT	VD 4 : AVG	VD 5 : ARG	VD 6 : ARP	PROVO	INTIM	EMP
ROF	MICKADI	BO 5	1	1	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	34	3	37	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	1	1	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	7	27	0	0	0	0	0	0
ROF	MICKADI	BO 5	1	2	33	CÔTE À CÔTE	V	COMP	48	2	50	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	1	2	33	CÔTE À CÔTE	D	COMP	10	4	14	0	0	0	0	0	0
ROF	MICKADI	BO 5	2	1	44	CÔTE À CÔTE	V	COMP	56	2	58	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	2	1	44	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	6	34	0	1	0	0	0	1
ROF	MICKADI	BO 5	2	2	40	CÔTE À CÔTE	V	COMP	48	4	52	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	2	2	40	CÔTE À CÔTE	D	COMP	17	2	19	0	1	0	0	0	1
ROF	MICKADI	BO 5	3	1	42	CÔTE À CÔTE	V	COMP	54	6	60	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	3	1	42	CÔTE À CÔTE	D	COMP	27	5	32	0	2	0	0	0	2
ROF	MICKADI	BO 5	3	2	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	48	3	51	0	0	0	0	0	0
ROF	DIO	BO 5	3	2	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	32	5	37	0	4	0	0	0	4
ROF	DALOUL	BO 5	1	1	53	CÔTE À CÔTE	D	COMP	26	6	32	0	0	0	0	0	0
ROF	THE BIZZLE	BO 5	1	1	53	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	5	44	0	0	0	0	0	0
ROF	DALOUL	BO 5	1	2	52	CÔTE À CÔTE	D	COMP	32	9	41	0	2	0	0	0	2
ROF	THE BIZZLE	BO 5	1	2	52	CÔTE À CÔTE	V	COMP	43	3	46	0	0	0	0	0	0
ROF	DALOUL	BO 5	2	1	72	CÔTE À CÔTE	D	COMP	30	14	44	0	0	0	0	0	0
ROF	THE BIZZLE	BO 5	2	1	72	CÔTE À CÔTE	V	COMP	51	7	58	0	0	0	0	0	0
ROF	DALOUL	BO 5	2	2	56	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	7	35	0	1	0	0	0	1
ROF	THE BIZZLE	BO 5	2	2	56	CÔTE À CÔTE	V	COMP	29	3	32	0	0	0	0	0	0
ROF	DALOUL	BO 5	3	1	67	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	9	48	0	1	0	0	0	1
ROF	THE BIZZLE	BO 5	3	1	67	CÔTE À CÔTE	D	COMP	40	6	46	0	2	0	0	0	2
ROF	DALOUL	BO 5	3	2	29	CÔTE À CÔTE	D	COMP	11	7	18	0	1	0	0	0	1
ROF	THE BIZZLE	BO 5	3	2	29	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	5	44	0	0	0	0	0	0
ROF	DALOUL	BO 5	3	3	33	CÔTE À CÔTE	D	COMP	7	5	12	0	1	0	0	0	1
ROF	THE BIZZLE	BO 5	3	3	33	CÔTE À CÔTE	V	COMP	28	6	34	0	2	0	0	2	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	1	1	47	CÔTE À CÔTE	D	COMP	21	3	24	0	0	0	0	0	0
ROF	BJAY	BO 5	1	1	47	CÔTE À CÔTE	V	COMP	32	6	38	0	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	1	2	44	CÔTE À CÔTE	D	COMP	14	3	17	0	1	0	0	0	1
ROF	BJAY	BO 5	1	2	44	CÔTE À CÔTE	V	COMP	29	5	34	1	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	2	1	41	CÔTE À CÔTE	D	COMP	16	3	19	0	3	0	0	0	3
ROF	BJAY	BO 5	2	1	41	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	11	41	0	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	2	2	47	CÔTE À CÔTE	D	COMP	14	4	18	0	3	0	0	0	3
ROF	BJAY	BO 5	2	2	47	CÔTE À CÔTE	V	COMP	31	8	39	0	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	3	1	25	CÔTE À CÔTE	V	COMP	32	3	35	0	0	0	0	0	0
ROF	BJAY	BO 5	3	1	25	CÔTE À CÔTE	D	COMP	6	4	10	0	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	3	2	36	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	1	21	0	3	0	0	0	3
ROF	BJAY	BO 5	3	2	36	CÔTE À CÔTE	V	COMP	26	8	34	0	0	0	0	0	0
ROF	SHYNDOA	BO 5	3	3	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	18	0	18	0	1	0	0	0	1
ROF	BJAY	BO 5	3	3	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	29	12	41	1	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	1	1	26	CÔTE À CÔTE	D	COMP	10	5	15	0	0	0	0	0	0
ROF	RZA	BO 5	1	1	26	CÔTE À CÔTE	V	COMP	20	2	22	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	1	2	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	41	6	47	0	0	0	0	0	0

ROF	RZA	BO 5	1	2	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	7	37	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	2	1	22	CÔTE À CÔTE	D	COMP	6	0	6	0	0	0	0	0	0
ROF	RZA	BO 5	2	1	22	CÔTE À CÔTE	V	COMP	27	6	33	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	2	2	59	CÔTE À CÔTE	D	COMP	39	9	48	0	0	0	0	0	0
ROF	RZA	BO 5	2	2	59	CÔTE À CÔTE	V	COMP	33	7	40	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	3	1	55	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	8	36	0	0	0	0	0	0
ROF	RZA	BO 5	3	1	55	CÔTE À CÔTE	V	COMP	34	5	39	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	3	2	55	CÔTE À CÔTE	V	COMP	45	13	58	0	0	0	0	0	0
ROF	RZA	BO 5	3	2	55	CÔTE À CÔTE	D	COMP	18	3	21	0	0	0	0	0	0
ROF	FRETTE	BO 5	3	3	38	CÔTE À CÔTE	D	COMP	26	11	37	0	1	0	0	0	1
ROF	RZA	BO 5	3	3	38	CÔTE À CÔTE	V	COMP	31	6	37	0	1	0	0	0	1
ROF	LUCKY	BO 5	1	1	32	CÔTE À CÔTE	V	COMP	21	7	28	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	1	1	32	CÔTE À CÔTE	D	COMP	15	3	18	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	1	2	49	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	6	45	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	1	2	49	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	5	33	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	2	1	57	CÔTE À CÔTE	V	COMP	38	8	46	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	2	1	57	CÔTE À CÔTE	D	COMP	42	8	50	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	2	2	36	CÔTE À CÔTE	V	COMP	36	7	43	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	2	2	36	CÔTE À CÔTE	D	COMP	10	1	11	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	3	1	39	CÔTE À CÔTE	D	COMP	21	7	28	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	3	1	39	CÔTE À CÔTE	V	COMP	23	3	26	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	3	2	42	CÔTE À CÔTE	D	COMP	18	7	25	0	1	0	0	0	1
ROF	MASTA	BO 5	3	2	42	CÔTE À CÔTE	V	COMP	36	8	44	0	1	0	0	0	1
ROF	LUCKY	BO 5	4	1	60	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	7	44	0	0	0	0	0	0
ROF	MASTA	BO 5	4	1	60	CÔTE À CÔTE	D	COMP	29	7	36	0	0	0	0	0	0
ROF	LUCKY	BO 5	4	2	26	CÔTE À CÔTE	V	COMP	26	6	32	1	1	0	0	0	1
ROF	MASTA	BO 5	4	2	26	CÔTE À CÔTE	D	COMP	6	2	8	0	0	0	0	0	0
ROF	LORDRAK	BO 5	1	1	39	CÔTE À CÔTE	V	COMP	40	6	46	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	1	1	39	CÔTE À CÔTE	D	COMP	10	5	15	0	3	0	0	0	3
ROF	LORDRAK	BO 5	1	2	40	CÔTE À CÔTE	V	COMP	41	6	47	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	1	2	40	CÔTE À CÔTE	D	COMP	19	4	23	0	2	0	0	0	2
ROF	LORDRAK	BO 5	2	1	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	4	24	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	2	1	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	25	8	33	0	3	0	0	0	3
ROF	LORDRAK	BO 5	2	2	33	CÔTE À CÔTE	V	COMP	42	3	45	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	2	2	33	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	2	15	0	1	0	0	0	1
ROF	LORDRAK	BO 5	2	3	54	CÔTE À CÔTE	V	COMP	42	14	56	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	2	3	54	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	4	24	0	0	0	0	0	0
ROF	LORDRAK	BO 5	3	1	39	CÔTE À CÔTE	V	COMP	45	7	52	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	3	1	39	CÔTE À CÔTE	D	COMP	17	0	17	0	0	0	0	0	0
ROF	LORDRAK	BO 5	3	2	61	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	8	45	0	0	0	0	0	0
ROF	GANONDEURF	BO 5	3	2	61	CÔTE À CÔTE	D	COMP	29	6	35	0	0	0	0	0	0
ROF	DJOU DJ	BO 5	1	1	35	CÔTE À CÔTE	D	COMP	11	2	13	0	1	0	0	0	1
ROF	NINDO	BO 5	1	1	35	CÔTE À CÔTE	V	COMP	31	4	35	0	0	0	0	0	0
ROF	DJOU DJ	BO 5	1	2	63	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	4	24	0	2	0	0	0	2
ROF	NINDO	BO 5	1	2	63	CÔTE À CÔTE	V	COMP	46	8	54	0	0	0	0	0	0
ROF	DJOU DJ	BO 5	2	1	59	CÔTE À CÔTE	D	COMP	15	3	18	0	0	0	0	0	0
ROF	NINDO	BO 5	2	1	59	CÔTE À CÔTE	V	COMP	46	6	52	0	0	0	0	0	0

ROF	DJODJ	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	5	25	0	2	0	0	0	2
ROF	NINDO	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	V	COMP	45	2	47	0	0	0	0	0	0
ROF	DJODJ	BO 5	3	1	45	CÔTE À CÔTE	V	COMP	36	7	43	0	0	0	0	0	0
ROF	NINDO	BO 5	3	1	45	CÔTE À CÔTE	D	COMP	22	1	23	0	1	0	0	0	1
ROF	DJODJ	BO 5	3	2	35	CÔTE À CÔTE	D	COMP	4	2	6	0	2	0	0	0	2
ROF	NINDO	BO 5	3	2	35	CÔTE À CÔTE	V	COMP	36	4	40	0	0	0	0	0	0
ROF	DJODJ	BO 5	3	3	47	CÔTE À CÔTE	D	COMP	16	3	19	0	2	0	0	0	2
ROF	NINDO	BO 5	3	3	47	CÔTE À CÔTE	V	COMP	34	4	38	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	1	1	47	FACE À FACE	V	COMP	41	13	54	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	1	47	FACE À FACE	D	COMP	20	3	23	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	1	2	50	FACE À FACE	V	COMP	38	8	46	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	2	50	FACE À FACE	D	COMP	25	5	30	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	2	1	34	FACE À FACE	D	COMP	16	8	24	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	1	34	FACE À FACE	V	COMP	23	4	27	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	2	2	48	FACE À FACE	D	COMP	23	6	29	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	2	48	FACE À FACE	V	COMP	30	8	38	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	1	33	FACE À FACE	D	COMP	13	3	16	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	1	33	FACE À FACE	V	COMP	27	8	35	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	2	37	FACE À FACE	D	COMP	23	8	31	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	2	37	FACE À FACE	V	COMP	26	10	36	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	1	1	42	FACE À FACE	D	COMP	22	5	27	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	1	1	42	FACE À FACE	V	COMP	32	6	38	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	1	2	79	FACE À FACE	D	COMP	42	5	47	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	1	2	79	FACE À FACE	V	COMP	47	9	56	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	2	1	61	FACE À FACE	D	COMP	37	6	43	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	2	1	61	FACE À FACE	V	COMP	39	9	48	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	2	2	47	FACE À FACE	V	COMP	42	9	51	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	2	2	47	FACE À FACE	D	COMP	16	5	21	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	2	3	62	FACE À FACE	V	COMP	49	9	58	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	2	3	62	FACE À FACE	D	COMP	38	11	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	1	44	FACE À FACE	D	COMP	19	4	23	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	3	1	44	FACE À FACE	V	COMP	32	10	42	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	CUONGSTER	BO 3	3	2	36	FACE À FACE	D	COMP	9	3	12	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 3	3	2	36	FACE À FACE	V	COMP	43	8	51	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	1	1	36	FACE À FACE	D	COMP	8	3	11	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	1	36	FACE À FACE	V	COMP	38	3	41	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	1	2	27	FACE À FACE	D	COMP	12	5	17	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	2	27	FACE À FACE	V	COMP	25	3	28	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	1	51	FACE À FACE	V	COMP	37	12	49	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	1	51	FACE À FACE	D	COMP	42	4	46	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	2	56	FACE À FACE	D	COMP	36	10	46	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	2	56	FACE À FACE	V	COMP	41	7	48	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	3	39	FACE À FACE	D	COMP	17	6	23	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	3	39	FACE À FACE	V	COMP	58	3	61	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	3	1	29	FACE À FACE	D	COMP	13	3	16	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	1	29	FACE À FACE	V	COMP	34	3	37	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	3	2	35	FACE À FACE	D	COMP	24	5	29	0	0	0	0	0	0

JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	2	35	FACE À FACE	V	COMP	44	2	46	1	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	1	1	43	FACE À FACE	V	COMP	32	9	41	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	1	1	43	FACE À FACE	D	COMP	19	7	26	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	1	2	52	FACE À FACE	V	COMP	34	9	43	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	1	2	52	FACE À FACE	D	COMP	32	9	41	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	2	1	51	FACE À FACE	D	COMP	28	5	33	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	2	1	51	FACE À FACE	V	COMP	47	10	57	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	2	2	46	FACE À FACE	D	COMP	17	6	23	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	2	2	46	FACE À FACE	V	COMP	43	14	57	1	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	3	1	38	FACE À FACE	D	COMP	19	5	24	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	3	1	38	FACE À FACE	V	COMP	33	8	41	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	LORDRAK	BO 3	3	2	41	FACE À FACE	D	COMP	22	4	26	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	3	2	41	FACE À FACE	V	COMP	33	12	45	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	DVD	BO 3	1	1	45	FACE À FACE	D	COMP	15	7	22	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	1	45	FACE À FACE	V	COMP	43	16	59	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	DVD	BO 3	1	2	58	FACE À FACE	D	COMP	20	10	30	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	2	58	FACE À FACE	V	COMP	43	18	61	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	DVD	BO 3	2	1	64	FACE À FACE	D	COMP	25	15	40	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	1	64	FACE À FACE	V	COMP	41	13	54	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	DVD	BO 3	2	2	83	FACE À FACE	D	COMP	40	17	57	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	2	83	FACE À FACE	V	COMP	44	12	56	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	1	38	FACE À FACE	V	COMP	26	5	31	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	1	1	38	FACE À FACE	D	COMP	12	3	15	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	2	58	FACE À FACE	D	COMP	31	3	34	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	1	2	58	FACE À FACE	V	COMP	35	7	42	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	3	34	FACE À FACE	V	COMP	28	3	31	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	1	3	34	FACE À FACE	D	COMP	10	2	12	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	1	41	FACE À FACE	V	COMP	30	5	35	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	2	1	41	FACE À FACE	D	COMP	19	4	23	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	2	52	FACE À FACE	D	COMP	23	4	27	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	2	2	52	FACE À FACE	V	COMP	28	5	33	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	3	50	FACE À FACE	D	COMP	19	6	25	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	2	3	50	FACE À FACE	V	COMP	31	7	38	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	1	54	FACE À FACE	D	COMP	27	6	33	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	3	1	54	FACE À FACE	V	COMP	29	6	35	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	2	62	FACE À FACE	V	COMP	32	5	37	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	3	2	62	FACE À FACE	D	COMP	31	9	40	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	3	62	FACE À FACE	V	COMP	39	9	48	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	KAYANE	BO 3	3	3	62	FACE À FACE	D	COMP	35	5	40	0	6	0	0	0	6
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	1	1	46	FACE À FACE	D	COMP	26	8	34	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	1	1	46	FACE À FACE	V	COMP	37	17	54	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	1	2	51	FACE À FACE	V	COMP	46	10	56	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	1	2	51	FACE À FACE	D	COMP	29	11	40	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	1	3	58	FACE À FACE	D	COMP	36	16	52	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	1	3	58	FACE À FACE	V	COMP	33	9	42	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	2	1	57	FACE À FACE	V	COMP	41	12	53	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	2	1	57	FACE À FACE	D	COMP	27	13	40	0	0	0	0	0	0

JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	2	2	30	FACE À FACE	V	COMP	36	10	46	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	2	2	30	FACE À FACE	D	COMP	3	5	8	0	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	3	1	50	FACE À FACE	V	COMP	39	9	48	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	1	50	FACE À FACE	D	COMP	33	11	44	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	3	2	38	FACE À FACE	D	COMP	23	4	27	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	2	38	FACE À FACE	V	COMP	22	10	32	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	STEACKZ	BO 3	3	3	47	FACE À FACE	D	COMP	29	13	42	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	3	47	FACE À FACE	V	COMP	27	11	38	1	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	1	61	FACE À FACE	D	COMP	36	11	47	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	1	1	61	FACE À FACE	V	COMP	44	5	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	2	40	FACE À FACE	V	COMP	32	8	40	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	1	2	40	FACE À FACE	D	COMP	16	5	21	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	3	49	FACE À FACE	V	COMP	48	13	61	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	1	3	49	FACE À FACE	D	COMP	17	5	22	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	1	47	FACE À FACE	V	COMP	29	7	36	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	2	1	47	FACE À FACE	D	COMP	14	4	18	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	2	35	FACE À FACE	D	COMP	15	3	18	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	2	2	35	FACE À FACE	V	COMP	42	7	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	3	39	FACE À FACE	V	COMP	24	5	29	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SHYNDOA	BO 3	2	3	39	FACE À FACE	D	COMP	15	7	22	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	1	1	58	FACE À FACE	D	COMP	32	18	50	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	1	58	FACE À FACE	V	COMP	38	19	57	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	1	2	68	FACE À FACE	V	COMP	52	15	67	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	2	68	FACE À FACE	D	COMP	46	16	62	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	1	3	44	FACE À FACE	V	COMP	31	12	43	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	1	3	44	FACE À FACE	D	COMP	22	11	33	0	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	2	1	85	FACE À FACE	V	COMP	45	18	63	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	1	85	FACE À FACE	D	COMP	53	13	66	0	4	0	0	0	4
JAPAN EXPO	SAJA	BO 3	2	2	80	FACE À FACE	V	COMP	39	18	57	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	BJAY	BO 3	2	2	80	FACE À FACE	D	COMP	45	13	58	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 3	1	1	32	FACE À FACE	V	COMP	33	3	36	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	JACKAL	BO 3	1	1	32	FACE À FACE	D	COMP	16	7	23	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 3	1	2	37	FACE À FACE	V	COMP	29	3	32	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	JACKAL	BO 3	1	2	37	FACE À FACE	D	COMP	13	7	20	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 3	2	1	31	FACE À FACE	V	COMP	48	4	52	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	JACKAL	BO 3	2	1	31	FACE À FACE	D	COMP	6	3	9	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 3	2	2	38	FACE À FACE	V	COMP	34	6	40	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	JACKAL	BO 3	2	2	38	FACE À FACE	D	COMP	10	7	17	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	1	41	FACE À FACE	V	COMP	34	5	39	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	1	1	41	FACE À FACE	D	COMP	10	8	18	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	1	2	41	FACE À FACE	V	COMP	36	8	44	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	1	2	41	FACE À FACE	D	COMP	17	6	23	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	1	35	FACE À FACE	D	COMP	13	7	20	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	2	1	35	FACE À FACE	V	COMP	26	8	34	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	2	2	53	FACE À FACE	D	COMP	27	10	37	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	2	2	53	FACE À FACE	V	COMP	33	12	45	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	1	57	FACE À FACE	V	COMP	28	10	38	0	0	0	0	0	0

JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	1	57	FACE À FACE	D	COMP	27	10	37	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	GOUMIZ	BO 3	3	2	55	FACE À FACE	V	COMP	33	12	45	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	NETSUKO	BO 3	3	2	55	FACE À FACE	D	COMP	23	11	34	0	3	0	0	0	3
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	1	28	FACE À FACE	D	COMP	13	8	21	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	1	1	28	FACE À FACE	V	COMP	34	6	40	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	2	56	FACE À FACE	V	COMP	49	7	56	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	1	2	56	FACE À FACE	D	COMP	35	5	40	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	3	56	FACE À FACE	V	COMP	35	11	46	1	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	1	3	56	FACE À FACE	D	COMP	40	9	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	1	39	FACE À FACE	V	COMP	35	13	48	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	1	39	FACE À FACE	D	COMP	22	7	29	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	2	44	FACE À FACE	D	COMP	21	9	30	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	2	44	FACE À FACE	V	COMP	40	7	47	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	3	46	FACE À FACE	D	COMP	24	14	38	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	2	3	46	FACE À FACE	V	COMP	27	8	35	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	1	24	FACE À FACE	V	COMP	29	10	39	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	3	1	24	FACE À FACE	D	COMP	7	4	11	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	2	48	FACE À FACE	V	COMP	34	15	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	3	2	48	FACE À FACE	D	COMP	32	8	40	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	1	45	FACE À FACE	V	COMP	40	9	49	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	4	1	45	FACE À FACE	D	COMP	23	6	29	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	2	49	FACE À FACE	D	COMP	28	9	37	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	4	2	49	FACE À FACE	V	COMP	39	8	47	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	3	36	FACE À FACE	V	COMP	28	10	38	1	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	MAGIKRAF	BO 5	4	3	36	FACE À FACE	D	COMP	14	6	20	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	1	28	FACE À FACE	V	COMP	40	9	49	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	1	28	FACE À FACE	D	COMP	28	2	20	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	2	42	FACE À FACE	D	COMP	30	11	41	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	2	42	FACE À FACE	V	COMP	24	4	28	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	3	42	FACE À FACE	D	COMP	30	13	43	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	3	42	FACE À FACE	V	COMP	51	4	55	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	1	43	FACE À FACE	V	COMP	37	10	47	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	1	43	FACE À FACE	D	COMP	16	3	19	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	2	45	FACE À FACE	D	COMP	32	16	48	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	2	45	FACE À FACE	V	COMP	26	8	34	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	3	23	FACE À FACE	D	COMP	3	4	7	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	3	23	FACE À FACE	V	COMP	54	2	56	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	1	47	FACE À FACE	D	COMP	32	10	42	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	1	47	FACE À FACE	V	COMP	46	8	54	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	2	50	FACE À FACE	V	COMP	27	12	39	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	2	50	FACE À FACE	D	COMP	35	3	38	0	1	0	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	3	41	FACE À FACE	V	COMP	40	14	54	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	3	41	FACE À FACE	D	COMP	32	4	36	0	2	0	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	1	33	FACE À FACE	V	COMP	31	16	47	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	1	33	FACE À FACE	D	COMP	17	5	22	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	2	28	FACE À FACE	D	COMP	1	6	7	0	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	2	28	FACE À FACE	V	COMP	19	0	19	0	0	0	0	0	0

JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	3	53	FACE À FACE	V	COMP	45	14	59	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	3	53	FACE À FACE	D	COMP	25	3	28	0	1	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	1	26	FACE À FACE	V	COMP	36	10	46	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	1	26	FACE À FACE	D	COMP	8	2	10	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	2	41	FACE À FACE	V	COMP	40	16	56	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	2	41	FACE À FACE	D	COMP	28	4	32	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	1	34	FACE À FACE	V	COMP	37	7	44	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	1	34	FACE À FACE	D	COMP	10	3	13	0	1	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	1	2	39	FACE À FACE	V	COMP	36	11	47	1	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	1	2	39	FACE À FACE	D	COMP	14	4	18	0	1	0	0	1
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	1	44	FACE À FACE	D	COMP	32	13	45	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	1	44	FACE À FACE	V	COMP	13	3	16	0	3	0	0	3
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	2	2	59	FACE À FACE	D	COMP	41	16	57	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	2	2	59	FACE À FACE	V	COMP	49	7	56	0	4	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	1	34	FACE À FACE	V	COMP	36	8	44	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	1	34	FACE À FACE	D	COMP	10	2	12	0	2	0	0	2
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	3	2	60	FACE À FACE	V	COMP	49	21	70	0	1	0	0	1
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	3	2	60	FACE À FACE	D	COMP	28	8	36	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	1	51	FACE À FACE	D	COMP	36	15	51	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	1	51	FACE À FACE	V	COMP	29	8	37	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	2	31	FACE À FACE	V	COMP	41	13	54	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	2	31	FACE À FACE	D	COMP	6	2	8	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	4	3	50	FACE À FACE	D	COMP	36	17	53	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	4	3	50	FACE À FACE	V	COMP	49	5	54	0	3	0	0	3
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	1	22	FACE À FACE	V	COMP	31	7	38	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	1	22	FACE À FACE	D	COMP	5	1	6	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	2	63	FACE À FACE	D	COMP	35	18	53	0	2	0	0	2
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	2	63	FACE À FACE	V	COMP	28	5	33	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	SAJA	BO 5	5	3	31	FACE À FACE	V	COMP	34	8	42	0	0	0	0	0
JAPAN EXPO	WHITEBL4CK	BO 5	5	3	31	FACE À FACE	D	COMP	29	5	34	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	1	1	36	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	11	48	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	1	1	36	CÔTE À CÔTE	D	COMP	11	2	13	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	1	2	36	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	11	50	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	1	2	36	CÔTE À CÔTE	D	COMP	7	3	10	0	3	0	0	3
DH 2015	BJAY	BO 5	2	1	55	CÔTE À CÔTE	D	COMP	34	11	45	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	2	1	55	CÔTE À CÔTE	V	COMP	31	10	41	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	7	35	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	5	35	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	3	1	40	CÔTE À CÔTE	V	COMP	35	9	44	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	1	40	CÔTE À CÔTE	D	COMP	17	4	21	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	3	2	69	CÔTE À CÔTE	D	COMP	34	10	44	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	2	69	CÔTE À CÔTE	V	COMP	47	6	53	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	3	3	52	CÔTE À CÔTE	D	COMP	26	6	32	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	3	52	CÔTE À CÔTE	V	COMP	24	5	29	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	4	1	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	36	10	46	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	4	1	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	38	4	42	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	4	2	58	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	13	41	0	1	0	0	1

DH 2015	SHYNDOA	BO 5	4	2	58	CÔTE À CÔTE	V	COMP	32	5	37	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	1	1	57	CÔTE À CÔTE	D	COMP	32	7	39	0	4	0	0	4
DH 2015	KAYANE	BO 5	1	1	57	CÔTE À CÔTE	V	COMP	46	6	52	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	1	2	47	CÔTE À CÔTE	V	COMP	43	6	49	0	3	0	0	3
DH 2015	KAYANE	BO 5	1	2	47	CÔTE À CÔTE	D	COMP	22	6	28	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	1	3	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	38	8	46	0	1	0	0	1
DH 2015	KAYANE	BO 5	1	3	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	23	4	27	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	2	1	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	42	6	48	0	3	0	0	3
DH 2015	KAYANE	BO 5	2	1	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	4	17	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	2	2	40	CÔTE À CÔTE	D	COMP	17	4	21	0	3	0	0	3
DH 2015	KAYANE	BO 5	2	2	40	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	3	33	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	2	3	54	CÔTE À CÔTE	D	COMP	25	11	36	0	3	0	0	3
DH 2015	KAYANE	BO 5	2	3	54	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	5	42	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	3	1	53	CÔTE À CÔTE	V	COMP	25	8	33	0	2	0	0	2
DH 2015	KAYANE	BO 5	3	1	53	CÔTE À CÔTE	D	COMP	29	7	36	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	3	2	52	CÔTE À CÔTE	V	COMP	34	8	42	0	3	0	0	3
DH 2015	KAYANE	BO 5	3	2	52	CÔTE À CÔTE	D	COMP	30	4	34	0	1	0	0	1
DH 2015	IMPACT	BO 5	4	1	61	CÔTE À CÔTE	V	COMP	40	14	54	0	2	0	0	2
DH 2015	KAYANE	BO 5	4	1	61	CÔTE À CÔTE	D	COMP	32	8	40	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	4	2	45	CÔTE À CÔTE	D	COMP	27	6	33	0	1	0	0	1
DH 2015	KAYANE	BO 5	4	2	45	CÔTE À CÔTE	V	COMP	25	8	33	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	4	3	42	CÔTE À CÔTE	D	COMP	16	6	22	0	2	0	0	2
DH 2015	KAYANE	BO 5	4	3	42	CÔTE À CÔTE	V	COMP	32	1	33	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	5	1	36	CÔTE À CÔTE	D	COMP	11	4	15	0	4	0	0	4
DH 2015	KAYANE	BO 5	5	1	36	CÔTE À CÔTE	V	COMP	28	4	32	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	5	2	55	CÔTE À CÔTE	V	COMP	45	6	51	0	0	0	0	0
DH 2015	KAYANE	BO 5	5	2	55	CÔTE À CÔTE	D	COMP	36	6	42	0	0	0	0	0
DH 2015	IMPACT	BO 5	5	3	48	CÔTE À CÔTE	D	COMP	23	8	31	0	0	0	0	0
DH 2015	KAYANE	BO 5	5	3	48	CÔTE À CÔTE	V	COMP	35	5	40	0	2	0	0	2
DH 2015	BJAY	BO 5	1	1	60	CÔTE À CÔTE	V	COMP	38	12	50	0	1	0	0	1
DH 2015	STEACKZ	BO 5	1	1	60	CÔTE À CÔTE	D	COMP	33	10	43	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	1	2	37	CÔTE À CÔTE	D	COMP	17	7	24	0	1	0	0	1
DH 2015	STEACKZ	BO 5	1	2	37	CÔTE À CÔTE	V	COMP	32	4	36	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	1	3	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	23	9	32	0	0	0	0	0
DH 2015	STEACKZ	BO 5	1	3	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	29	13	42	0	1	0	0	1
DH 2015	BJAY	BO 5	2	1	66	CÔTE À CÔTE	V	COMP	34	5	39	0	1	0	0	1
DH 2015	STEACKZ	BO 5	2	1	66	CÔTE À CÔTE	D	COMP	43	8	51	0	4	0	0	4
DH 2015	BJAY	BO 5	2	2	38	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	9	22	0	1	0	0	1
DH 2015	STEACKZ	BO 5	2	2	38	CÔTE À CÔTE	V	COMP	35	9	44	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	2	3	38	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	10	40	0	1	0	0	1
DH 2015	STEACKZ	BO 5	2	3	38	CÔTE À CÔTE	D	COMP	12	4	16	0	2	0	0	2
DH 2015	BJAY	BO 5	3	1	34	CÔTE À CÔTE	V	COMP	24	6	30	1	0	0	0	0
DH 2015	STEACKZ	BO 5	3	1	34	CÔTE À CÔTE	D	COMP	9	3	12	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	3	2	58	CÔTE À CÔTE	V	COMP	40	11	51	1	0	0	0	0
DH 2015	STEACKZ	BO 5	3	2	58	CÔTE À CÔTE	D	COMP	31	10	41	0	0	0	0	0
DH 2015	BJAY	BO 5	4	1	53	CÔTE À CÔTE	V	COMP	27	5	32	1	2	0	0	2
DH 2015	STEACKZ	BO 5	4	1	53	CÔTE À CÔTE	D	COMP	18	9	27	0	2	0	0	2

DH 2015	BJAY	BO 5	4	2	45	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	7	44	0	2	0	0	0	2
DH 2015	STEACKZ	BO 5	4	2	45	CÔTE À CÔTE	D	COMP	8	7	15	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SAJA	BO 3	1	1	41	CÔTE À CÔTE	V	COMP	33	14	47	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 3	1	1	41	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	2	30	0	4	0	0	0	4
DH 2015	SAJA	BO 3	1	2	62	CÔTE À CÔTE	V	COMP	45	9	54	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 3	1	2	62	CÔTE À CÔTE	D	COMP	28	4	32	0	2	0	0	0	2
DH 2015	SAJA	BO 3	2	1	42	CÔTE À CÔTE	V	COMP	36	5	41	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 3	2	1	42	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	6	19	0	1	0	0	0	1
DH 2015	SAJA	BO 3	2	2	54	CÔTE À CÔTE	V	COMP	43	5	48	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 3	2	2	54	CÔTE À CÔTE	D	COMP	19	3	22	0	2	0	0	0	2
DH 2015	GENIUS	BO 5	1	1	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	6	19	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	1	1	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	14	51	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	1	2	45	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	3	16	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	1	2	45	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	12	49	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	1	79	CÔTE À CÔTE	V	COMP	44	14	58	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	2	1	79	CÔTE À CÔTE	D	COMP	34	10	44	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	2	55	CÔTE À CÔTE	D	COMP	25	10	35	0	1	0	0	0	1
DH 2015	DVD	BO 5	2	2	55	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	14	51	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	3	40	CÔTE À CÔTE	D	COMP	10	3	13	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	2	3	40	CÔTE À CÔTE	V	COMP	44	12	56	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	1	66	CÔTE À CÔTE	D	COMP	23	8	31	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	3	1	66	CÔTE À CÔTE	V	COMP	47	14	61	0	1	0	0	0	1
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	2	99	CÔTE À CÔTE	V	COMP	37	16	53	0	0	0	0	0	0
DH 2015	DVD	BO 5	3	2	99	CÔTE À CÔTE	D	COMP	46	12	58	0	1	0	0	0	1
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	3	54	CÔTE À CÔTE	D	COMP	13	5	18	0	1	0	0	0	1
DH 2015	D	BO 5	3	3	54	CÔTE À CÔTE	V	COMP	46	14	60	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	1	1	41	CÔTE À CÔTE	V	COMP	41	6	47	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	1	1	41	CÔTE À CÔTE	D	COMP	14	4	18	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	1	2	50	CÔTE À CÔTE	V	COMP	40	5	45	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	1	2	50	CÔTE À CÔTE	D	COMP	24	7	31	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	2	1	64	CÔTE À CÔTE	V	COMP	48	7	55	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	1	64	CÔTE À CÔTE	D	COMP	27	14	41	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	D	COMP	34	7	41	0	1	0	0	0	1
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	2	49	CÔTE À CÔTE	V	COMP	30	9	39	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	2	3	34	CÔTE À CÔTE	V	COMP	39	6	45	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	2	3	34	CÔTE À CÔTE	D	COMP	8	4	12	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	1	56	CÔTE À CÔTE	V	COMP	56	4	60	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	1	56	CÔTE À CÔTE	D	COMP	20	7	27	0	0	0	0	0	0
DH 2015	SHYNDOA	BO 5	3	2	46	CÔTE À CÔTE	V	COMP	43	3	46	0	0	0	0	0	0
DH 2015	GENIUS	BO 5	3	2	46	CÔTE À CÔTE	D	COMP	14	6	20	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	HEZBO	BO 3	1	1	66	CÔTE À CÔTE	D	ENT	37	15	52	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	1	1	66	CÔTE À CÔTE	V	ENT	38	11	49	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	HEZBO	BO 3	1	2	24	CÔTE À CÔTE	V	ENT	29	12	41	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	1	2	24	CÔTE À CÔTE	D	ENT	1	0	1	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	HEZBO	BO 3	1	3	55	CÔTE À CÔTE	D	ENT	28	11	39	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	1	3	55	CÔTE À CÔTE	V	ENT	36	11	47	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	HEZBO	BO 3	2	1	61	CÔTE À CÔTE	V	ENT	54	20	74	0	0	0	0	0	0

OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	2	1	61	CÔTE À CÔTE	D	ENT	19	4	23	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	HEZBO	BO 3	2	2	48	CÔTE À CÔTE	D	ENT	31	12	43	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	2	2	48	CÔTE À CÔTE	V	ENT	30	4	34	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	HEZBO	BO 3	2	3	68	CÔTE À CÔTE	D	ENT	34	18	52	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SHYNDOA	BO 3	2	3	68	CÔTE À CÔTE	V	ENT	41	11	52	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	KAYANE	BO 3	1	1	38	CÔTE À CÔTE	V	ENT	41	10	51	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	1	1	38	CÔTE À CÔTE	D	ENT	11	3	14	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	KAYANE	BO 3	1	2	45	CÔTE À CÔTE	V	ENT	34	14	48	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	1	2	45	CÔTE À CÔTE	D	ENT	13	3	16	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	KAYANE	BO 3	2	1	60	CÔTE À CÔTE	D	ENT	28	14	42	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	2	1	60	CÔTE À CÔTE	V	ENT	34	11	45	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	KAYANE	BO 3	2	2	56	CÔTE À CÔTE	D	ENT	22	7	29	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	2	2	56	CÔTE À CÔTE	V	ENT	29	10	39	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	KAYANE	BO 3	3	1	56	CÔTE À CÔTE	V	ENT	28	12	40	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	3	1	56	CÔTE À CÔTE	D	ENT	26	7	33	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	KAYANE	BO 3	3	2	58	CÔTE À CÔTE	V	ENT	29	15	44	1	0	0	0	0	0
OFFLINE	FOUSSEN	BO 3	3	2	58	CÔTE À CÔTE	D	ENT	26	3	29	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 3	1	1	35	CÔTE À CÔTE	V	ENT	34	6	40	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	1	35	CÔTE À CÔTE	D	ENT	5	3	8	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 3	1	2	59	CÔTE À CÔTE	D	ENT	19	4	23	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	2	59	CÔTE À CÔTE	V	ENT	55	15	70	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 3	1	3	65	CÔTE À CÔTE	V	ENT	29	7	36	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	3	65	CÔTE À CÔTE	D	ENT	27	13	40	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	MICKADI	BO 3	2	1	42	CÔTE À CÔTE	V	ENT	37	8	45	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	1	42	CÔTE À CÔTE	D	ENT	10	5	15	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 3	2	2	52	CÔTE À CÔTE	V	ENT	32	12	44	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	2	52	CÔTE À CÔTE	D	ENT	26	7	33	0	1	0	0	0	1
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	1	1	47	CÔTE À CÔTE	V	ENT	33	13	46	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	1	1	47	CÔTE À CÔTE	D	ENT	23	3	26	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	1	2	35	CÔTE À CÔTE	D	ENT	28	5	33	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	1	2	35	CÔTE À CÔTE	V	ENT	27	8	35	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	1	3	30	CÔTE À CÔTE	V	ENT	35	9	44	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	1	3	30	CÔTE À CÔTE	D	ENT	5	2	7	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	2	1	37	CÔTE À CÔTE	V	ENT	40	6	46	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	2	1	37	CÔTE À CÔTE	D	ENT	17	5	22	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 3	2	2	34	CÔTE À CÔTE	V	ENT	29	6	35	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	DEATH	BO 3	2	2	34	CÔTE À CÔTE	D	ENT	8	5	13	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	1	50	CÔTE À CÔTE	D	ENT	28	8	36	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	JACKAL	BO 3	1	1	50	CÔTE À CÔTE	V	ENT	38	3	41	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	2	51	CÔTE À CÔTE	V	ENT	37	8	45	0	2	0	0	0	2
OFFLINE	JACKAL	BO 3	1	2	51	CÔTE À CÔTE	D	ENT	29	6	35	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	1	3	53	CÔTE À CÔTE	V	ENT	41	7	48	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	JACKAL	BO 3	1	3	53	CÔTE À CÔTE	D	ENT	31	5	36	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	1	53	CÔTE À CÔTE	V	ENT	44	13	57	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	JACKAL	BO 3	2	1	53	CÔTE À CÔTE	D	ENT	22	6	28	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	SAJA	BO 3	2	2	40	CÔTE À CÔTE	D	ENT	14	5	19	0	0	0	0	0	0
OFFLINE	JACKAL	BO 3	2	2	40	CÔTE À CÔTE	V	ENT	36	7	43	0	0	0	0	0	0

OFFLINE	SAJA	BO 3	2	3	53	CÔTE À CÔTE	V	ENT	45	9	54	0	0	0	0	0
OFFLINE	JACKAL	BO 3	2	3	53	CÔTE À CÔTE	D	ENT	27	7	34	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	1	1	60	CÔTE À CÔTE	D	ENT	37	11	48	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	1	1	60	CÔTE À CÔTE	V	ENT	50	11	61	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	1	2	64	CÔTE À CÔTE	V	ENT	34	8	42	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	1	2	64	CÔTE À CÔTE	D	ENT	50	9	59	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	1	3	76	CÔTE À CÔTE	V	ENT	49	6	55	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	1	3	76	CÔTE À CÔTE	D	ENT	56	12	68	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	2	1	63	CÔTE À CÔTE	V	ENT	45	6	51	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	2	1	63	CÔTE À CÔTE	D	ENT	48	11	59	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	2	2	45	CÔTE À CÔTE	D	ENT	16	3	19	0	1	0	0	1
OFFLINE	MICKADI	BO 5	2	2	45	CÔTE À CÔTE	V	ENT	56	11	67	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	2	3	29	CÔTE À CÔTE	V	ENT	38	3	41	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	2	3	29	CÔTE À CÔTE	D	ENT	7	4	11	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	3	1	42	CÔTE À CÔTE	V	ENT	30	5	35	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	3	1	42	CÔTE À CÔTE	D	ENT	25	7	32	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	3	2	50	CÔTE À CÔTE	D	ENT	34	6	40	0	1	0	0	1
OFFLINE	MICKADI	BO 5	3	2	50	CÔTE À CÔTE	V	ENT	41	10	51	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	3	3	51	CÔTE À CÔTE	D	ENT	33	6	39	0	1	0	0	1
OFFLINE	MICKADI	BO 5	3	3	51	CÔTE À CÔTE	V	ENT	52	12	64	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	4	1	52	CÔTE À CÔTE	V	ENT	31	4	35	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	4	1	52	CÔTE À CÔTE	D	ENT	46	11	57	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	4	2	33	CÔTE À CÔTE	D	ENT	7	2	9	0	1	0	0	1
OFFLINE	MICKADI	BO 5	4	2	33	CÔTE À CÔTE	V	ENT	37	6	43	0	0	0	0	0
OFFLINE	MAGIKRAF	BO 5	4	3	61	CÔTE À CÔTE	V	ENT	47	4	51	0	0	0	0	0
OFFLINE	MICKADI	BO 5	4	3	61	CÔTE À CÔTE	D	ENT	40	11	51	0	0	0	0	0

ANNEXE 17
QUESTIONNAIRE JOUEURS
COMPARAISON PAR PAIRES

QUESTIONNAIRE

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

Veillez 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
Graphismes / Se mesurer	Partager / Reconnaissance
Reconnaissance / Sensations	Sensations / Graphismes
Graphismes / Compétences	Partager / Se mesurer
Se mesurer / Sensations	Se mesurer / Compétences

Sensations / Compétences

Graphismes / Partager

Reconnaissance / Se mesurer

Compétences / Reconnaissance

Sensations / Partager

- Depuis combien d'années pratiquez-vous le jeu vidéo compétitif ?

..... années

- Au cours des 7 derniers jours, combien d'heures avez-vous consacré à la pratique du JVC ?

- 0-5H/semaine
- 5-10H/semaine
- 10-15H/semaine
- 15-20H/semaine
- +20H/semaine

- À combien de compétition(s) (LAN ou Online) avez-vous participé au cours des 12 derniers mois ?

- 0
- 1
- 2-5
- +5

- Quel est votre âge ?

- 10-20 ans
- 21-35 ans
- 36-50 ans
- + 50 ans

- Quel est votre sexe ?

- M
- F

ANNEXE 18
DONNÉES BRUTES
COMPARAISON PAR PAIRES

Identifiant	Score de C	Score de P	Score de G	Score de SM	Score de R	Score de S	Vecteur Scores	Transitivité	Configuration	Partage Ordonné	Coef. cohérence	Ans de pratique	H de pratique	Nbre de comp.	Âge	Sexe
GA-001	5	2	0	3	2	3	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(compétence)(sensation, se mesurer, reconnaissance, partager)(graphisme)	0,75	3	5	4	1	m
GA-002	3	5	0	3	3	1	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(partager)(reconnaissance, se mesurer, compétence)(sensation)(graphisme)	0,875	11	5	2	2	m
GA-003	2	2	0	5	3	3	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(se mesurer)(sensation, reconnaissance, partager, compétence)(graphisme)	0,75	6	5	3	2	m
GA-004	0	4	1	3	2	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)(compétence)	1	7	1	3	2	m
GA-005	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	12	3	3	2	m
GA-006	2	5	2	0	2	4	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(partager)(sensation)(reconnaissance, graphisme, compétence)(se mesurer)	0,875	8	5	2	2	m
GA-007	5	3	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	12	5	4	2	m
GA-008	1	5	4	2	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(graphisme)(sensation)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)	1	10	5	3	1	f
GA-009	2	4	0	2	2	5	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(sensation)(partager)(reconnaissance, se mesurer, compétence)(graphisme)	0,875	10	5	3	2	m
GA-010	0	4	2	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)(compétence)	1	7	5	3	2	m
GA-011	2	5	1	4	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	7	5	3	1	m
GA-012	2	3	0	3	2	5	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(sensation)(se mesurer, partager, reconnaissance, compétence)(graphisme)	0,75	10	3	4	2	m
GA-013	3	2	0	4	4	2	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(reconnaissance, se mesurer, compétence, sensation, partager)(graphisme)	0,625	13	5	4	2	m
GA-014	4	1	0	4	4	2	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(reconnaissance, se mesurer, compétence)(sensation)(partager)(graphisme)	0,875	8	5	4	2	m
GA-015	3	1	0	5	3	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(se mesurer)(sensation, reconnaissance, compétence)(partager)(graphisme)	0,875	8	5	4	2	m
GA-016	2	5	0	4	3	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(compétence)(sensation)(graphisme)	1	1	5	4	2	m
GA-017	3	2	0	4	4	2	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(reconnaissance, se mesurer, compétence, sensation, partager)(graphisme)	0,625	1	3	4	2	m
GA-018	4	5	1	2	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(sensation)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)	1	10	2	1	2	f
GA-019	5	1	0	4	2	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(partager)(graphisme)	1	6	2	4	2	m
GA-020	2	1	0	4	3	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	5	5	4	1	m
GA-021	4	5	0	3	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	7	5	4	2	m
GA-022	2	2	0	4	2	5	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(sensation)(se mesurer)(reconnaissance, partager, compétence)(graphisme)	0,875	5	3	1	1	m
GA-023	3	2	2	1	3	4	(1, 2, 2, 3, 3, 4)	EC type II	*(6)	(sensation, reconnaissance, compétence, graphisme, partager, se mesurer)	0,25	20	5	2	3	m
GA-024	5	3	2	0	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(sensation)(partager)(graphisme)(reconnaissance)(se mesurer)	1	10	5	4	2	m
GA-025	2	4	0	5	3	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(compétence)(sensation)(graphisme)	1	7	5	4	2	m
GA-026	5	4	0	2	2	2	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(compétence)(partager)(sensation, reconnaissance, se mesurer)(graphisme)	0,875	3	5	2	2	m
GA-027	1	2	0	4	4	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, reconnaissance, se mesurer)(partager)(compétence)(graphisme)	0,875	5	5	3	2	m
GA-028	3	1	0	4	5	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(reconnaissance)(se mesurer)(compétence)(sensation)(partager)(graphisme)	1	10	5	3	2	m
GA-029	4	2	0	4	3	2	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, compétence, reconnaissance, sensation, partager)(graphisme)	0,625	10	5	3	2	m
GA-030	3	5	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	5	5	2	1	m
GA-031	1	3	0	5	2	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(partager)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	5	5	2	2	m

GA-032	1	4	0	3	2	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	17	1	4	2	m
GA-033	1	5	1	1	3	4	(1, 1, 1, 3, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 1, 3)	(partager)(sensation)(reconnaissance)(se mesurer, graphisme, compétence)	0,875	2	2	4	1	m
GA-034	1	4	2	3	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)	1	10	5	4	2	m
GA-035	3	1	3	4	0	4	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(sensation, se mesurer, graphisme, compétence)(partager)(reconnaissance)	0,75	12	5	2	2	m
GA-036	3	5	0	2	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	5	2	2	m
GA-037	4	3	0	2	2	4	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, compétence, partager, reconnaissance, se mesurer)(graphisme)	0,625	10	5	2	2	m
GA-038	2	5	2	2	0	4	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer, graphisme, compétence)(reconnaissance)	0,875	10	5	2	2	m
GA-039	3	4	0	5	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(compétence)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	5	1	2	m
GA-040	5	4	0	3	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	10	5	3	2	m
GA-041	2	5	0	3	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	12	3	2	2	m
GA-042	4	5	0	2	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(sensation)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	15	5	2	2	m
GA-043	3	5	2	1	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(graphisme)(se mesurer)(reconnaissance)	1	3	4	2	2	m
GA-044	1	3	0	5	3	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(se mesurer)(sensation, reconnaissance, partager)(compétence)(graphisme)	0,875	1	1	1	1	m
GA-045	3	0	2	2	4	4	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, reconnaissance, compétence, se mesurer, graphisme)(partager)	0,625	7	3	1	1	m
GA-046	1	3	0	3	5	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(reconnaissance)(sensation, se mesurer, partager)(compétence)(graphisme)	0,875	10	1	4	2	m
GA-047	1	5	2	0	4	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)(compétence)(se mesurer)	1	3	1	1	1	m
DH-001	2	5	3	0	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)(se mesurer)	1	3	3	3	2	f
DH-002	3	4	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	13	5	4	2	m
DH-003	3	4	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	4	5	4	2	m
DH-004	1	4	0	5	3	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(compétence)(graphisme)	1	9	5	4	2	m
DH-005	2	5	2	1	1	4	(1, 1, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 4)	(partager)(sensation)(graphisme, compétence, reconnaissance, se mesurer)	0,75	8	4	2	1	m
DH-006	2	5	4	1	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(graphisme)(sensation)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)	1	5	4	3	1	m
DH-007	5	1	0	3	3	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(compétence)(sensation, reconnaissance, se mesurer)(partager)(graphisme)	0,875	2	5	3	2	m
DH-008	2	5	0	4	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	4	5	4	2	m
DH-009	2	1	0	5	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	4	5	4	2	m
DH-010	2	0	2	5	2	4	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance, graphisme, compétence)(partager)	0,875	5	1	2	1	m
DH-011	5	2	0	3	3	2	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(compétence)(reconnaissance, se mesurer, sensation, partager)(graphisme)	0,75	4	5	4	1	m
DH-012	1	2	0	5	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(partager)(compétence)(graphisme)	1	14	3	4	2	m
DH-013	3	4	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	12	5	3	2	m
DH-014	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	9	5	4	1	m
DH-015	2	4	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	8	5	4	2	m
DH-016	5	3	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	2	4	4	2	m
DH-017	1	5	0	2	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(reconnaissance)(se mesurer)(compétence)(graphisme)	1	4	5	3	2	f

DH-018	2	4	3	1	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(graphisme)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)	1	10	1	1	2	f
DH-019	3	4	1	2	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)	1	10	5	1	2	m
DH-020	4	2	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(compétence)(sensation)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	12	5	3	2	m
DH-021	2	4	0	5	3	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(compétence)(sensation)(graphisme)	1	8	5	2	1	m
DH-022	1	5	2	0	4	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)(compétence)(se mesurer)	1	8	5	4	1	m
DH-023	4	1	0	4	4	2	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(reconnaissance, se mesurer, compétence)(sensation)(partager)(graphisme)	0,875	11	4	3	2	m
DH-024	2	1	0	4	4	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, reconnaissance, se mesurer)(compétence)(partager)(graphisme)	0,875	10	5	3	2	m
DH-025	1	1	1	5	4	3	(1, 1, 1, 3, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 1, 3)	(se mesurer)(reconnaissance)(sensation)(graphisme, partager, compétence)	0,875	10	4	4	1	m
DH-026	3	4	2	1	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(graphisme)(se mesurer)(reconnaissance)	1	17	5	4	2	m
DH-027	3	3	0	2	3	4	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, reconnaissance, partager, compétence, se mesurer)(graphisme)	0,5	8	5	4	2	m
DH-029	3	4	0	3	1	4	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(sensation, partager, se mesurer, compétence)(reconnaissance)(graphisme)	0,75	9	5	1	2	m
DH-030	2	5	3	1	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(graphisme)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)	1	8	5	2	2	m
DH-031	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	13	3	2	2	m
DH-032	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	10	3	2	2	m
DH-033	1	4	0	5	2	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	12	5	4	2	m
DH-034	5	2	0	3	4	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(reconnaissance)(se mesurer)(partager)(sensation)(graphisme)	1	10	5	4	2	m
DH-035	2	1	0	5	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	2	5	4	1	m
DH-036	1	5	2	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)	1	7	2	3	2	m
DH-037	3	5	2	1	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(graphisme)(se mesurer)(reconnaissance)	1	7	2	3	2	m
DH-038	1	3	0	5	2	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(partager)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	3	3	4	1	m
DH-039	3	3	0	4	2	3	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, sensation, partager, compétence, reconnaissance)(graphisme)	0,5	5	3	4	1	m
DH-040	1	4	0	4	3	3	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(se mesurer, partager, sensation, reconnaissance)(compétence)(graphisme)	0,75	3	5	4	1	m
DH-041	2	4	0	4	2	3	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, partager, sensation, reconnaissance, compétence)(graphisme)	0,625	13	4	4	2	m
DH-042	3	4	0	3	3	2	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(partager, reconnaissance, se mesurer, compétence, sensation)(graphisme)	0,5	11	5	4	2	m
DH-043	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	8	2	1	2	m
DH-044	2	4	3	0	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)(se mesurer)	1	7	2	1	1	f
DH-045	3	5	0	2	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	5	1	2	m
DH-046	2	1	0	5	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	2	2	4	2	m
DH-047	2	1	0	5	3	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	2	2	3	1	m
DH-048	3	2	1	3	2	4	(1, 2, 2, 3, 3, 4)	EC type II	*(6)	(sensation, se mesurer, compétence, reconnaissance, partager, graphisme)	0,25	17	2	2	2	m
DH-049	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	4	2	2	m
DH-050	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	10	5	2	2	m
DH-051	2	4	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	5	3	2	m

DH-052	3	2	0	4	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(compétence)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	14	1	1	2	m
DH-053	4	2	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(compétence)(sensation)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	4	3	2	m
DH-054	2	5	0	4	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	15	2	3	2	m
DH-055	4	5	0	3	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	5	5	2	1	m
DH-056	5	1	1	3	1	4	(1, 1, 1, 3, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 1, 3)	(compétence)(sensation)(se mesurer)(reconnaissance, graphisme, partager)	0,875	5	5	3	1	m
DH-057	4	2	0	3	2	4	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, compétence, se mesurer, reconnaissance, partager)(graphisme)	0,625	4	5	2	1	m
DH-058	3	2	1	4	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(compétence)(partager)(graphisme)(reconnaissance)	1	7	3	3	2	m
DH-059	3	5	2	1	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(graphisme)(se mesurer)(reconnaissance)	1	7	1	4	2	m
DH-060	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	3	2	4	2	f
DH-061	4	5	0	1	3	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(reconnaissance)(sensation)(se mesurer)(graphisme)	1	5	5	4	2	m
DH-062	2	1	0	3	4	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(reconnaissance)(se mesurer)(compétence)(partager)(graphisme)	1	3	5	4	2	m
DH-063	3	2	0	5	3	2	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(se mesurer)(reconnaissance, compétence, sensation, partager)(graphisme)	0,75	8	2	4	2	m
DH-064	2	3	0	2	3	5	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(sensation)(reconnaissance, partager, se mesurer, compétence)(graphisme)	0,75	6	1	3	1	m
DH-065	3	2	0	5	2	3	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(se mesurer)(sensation, compétence, reconnaissance, partager)(graphisme)	0,75	12	2	3	2	m
DH-066	2	3	0	1	4	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(reconnaissance)(partager)(compétence)(se mesurer)(graphisme)	1	4	1	4	2	m
SF-001	5	4	1	3	2	0	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)(sensation)	1	5	1	2	3	m
SF-002	4	2	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(compétence)(sensation)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	5	1	4	2	m
SF-003	2	5	0	3	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	4	5	4	1	m
SF-004	2	4	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	20	5	2	2	m
SF-005	2	1	0	4	3	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(reconnaissance)(compétence)(partager)(graphisme)	1	10	4	3	2	m
SF-006	2	5	0	4	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	4	3	3	2	m
SF-007	2	5	0	3	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	3	3	1	2	m
SF-008	4	4	2	3	0	2	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(partager, compétence, se mesurer, sensation, graphisme)(reconnaissance)	0,625	1	3	1	2	m
SF-009	4	4	0	3	3	1	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(partager, compétence, reconnaissance, se mesurer)(sensation)(graphisme)	0,75	2	3	3	2	m
SF-010	4	2	0	4	1	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, se mesurer, compétence)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	0,875	16	3	3	3	m
SF-011	4	2	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	1	3	3	2	f
SF-012	2	2	0	5	3	3	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(se mesurer)(sensation, reconnaissance, partager, compétence)(graphisme)	0,75	3	2	3	2	m
SF-013	5	3	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	8	2	4	2	m
SF-014	2	3	2	3	3	2	(2, 2, 2, 3, 3, 3)	EC type II	*(6)	(reconnaissance, se mesurer, partager, sensation, graphisme, compétence)	0	6	2	3	2	m
SF-015	1	5	2	4	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)	1	10	2	2	3	m
SF-016	4	4	0	4	1	2	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(se mesurer, partager, compétence)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	0,875	3	5	4	2	m
SF-017	3	4	0	3	1	4	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(sensation, partager, se mesurer, compétence)(reconnaissance)(graphisme)	0,75	3	2	4	2	m
SF-018	5	3	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	6	5	4	1	m

SF-019	3	4	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	11	2	3	2	m
SF-020	3	2	0	4	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(compétence)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	3	3	4	2	m
SF-021	1	5	3	0	2	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(graphisme)(reconnaissance)(compétence)(se mesurer)	1	18	2	2	2	m
SF-022	3	3	0	3	1	5	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(sensation)(se mesurer, partager, compétence)(reconnaissance)(graphisme)	0,875	1	5	3	1	m
SF-023	3	4	1	4	0	3	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(se mesurer, partager, sensation, compétence)(graphisme)(reconnaissance)	0,75	10	1	4	2	m
SF-024	3	5	1	2	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)	1	5	1	1	2	m
SF-025	3	4	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	6	1	2	3	m
SF-026	4	4	2	1	0	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, partager, compétence)(graphisme)(se mesurer)(reconnaissance)	0,875	8	1	3	2	m
SF-027	3	3	0	5	1	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(se mesurer)(sensation, partager, compétence)(reconnaissance)(graphisme)	0,875	3	1	3	2	m
SF-028	1	4	0	3	2	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	15	1	4	2	m
SF-029	3	5	1	1	1	4	(1, 1, 1, 3, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 1, 3)	(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance, se mesurer, graphisme)	0,875	15	1	1	1	m
SF-030	3	5	0	3	3	1	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(partager)(reconnaissance, se mesurer, compétence)(sensation)(graphisme)	0,875	8	1	1	2	m
SF-031	2	5	0	2	2	4	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(partager)(sensation)(reconnaissance, se mesurer, compétence)(graphisme)	0,875	12	3	3	1	m
SF-032	1	5	4	3	0	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(graphisme)(se mesurer)(sensation)(compétence)(reconnaissance)	1	12	1	1	1	m
SF-033	3	2	2	4	1	3	(1, 2, 2, 3, 3, 4)	EC type II	*(6)	(se mesurer, sensation, compétence, graphisme, partager, reconnaissance)	0,25	10	2	1	1	m
SF-034	2	5	3	1	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(graphisme)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)	1	14	1	2	3	f
SF-035	5	1	0	4	2	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(partager)(graphisme)	1	25	3	4	3	m
SF-036	3	5	1	2	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)	1	8	1	3	2	m
SF-037	2	4	5	2	0	2	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(graphisme)(partager)(sensation, se mesurer, compétence)(reconnaissance)	0,875	8	2	4	2	m
SF-038	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	9	1	3	3	m
SF-039	5	3	1	4	0	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(sensation)(graphisme)(reconnaissance)	1	22	1	4	3	m
SF-040	5	3	0	4	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	22	1	3	2	m
SF-041	3	3	0	3	2	4	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, se mesurer, partager, compétence, reconnaissance)(graphisme)	0,5	15	5	3	2	m
SF-042	2	4	0	4	2	3	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, partager, sensation, reconnaissance, compétence)(graphisme)	0,625	7	2	3	2	m
SF-043	5	4	0	3	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(partager)(se mesurer)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	12	2	4	2	m
SF-044	4	3	0	2	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(compétence)(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	5	3	3	2	m
SF-045	2	4	1	5	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	10	3	4	2	m
SF-046	2	4	0	5	2	2	(0, 2, 2, 2, 4, 5)	EC type I	*(1, 1, 3, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation, reconnaissance, compétence)(graphisme)	0,875	8	3	4	2	m
SF-047	4	3	0	4	1	3	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(se mesurer, compétence, sensation, partager)(reconnaissance)(graphisme)	0,75	10	3	4	2	m
SF-048	0	4	1	5	2	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)(compétence)	1	8	4	4	2	m
SF-049	1	5	2	4	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(graphisme)(compétence)(reconnaissance)	1	9	1	2	3	m
SF-050	4	2	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	10	4	3	2	m
SF-051	5	1	0	3	2	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(sensation)(se mesurer)(reconnaissance)(partager)(graphisme)	1	12	5	3	2	m

SF-052	3	4	0	5	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(compétence)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	20	2	4	3	m
SF-053	4	2	1	4	0	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, se mesurer, compétence)(partager)(graphisme)(reconnaissance)	0,875	9	2	4	2	m
SF-054	2	4	1	4	0	4	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(sensation, se mesurer, partager)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	0,875	10	5	2	2	m
SF-055	4	2	3	5	1	0	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(compétence)(graphisme)(partager)(reconnaissance)(sensation)	1	2	1	3	2	m
SF-056	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	1	2	4	2	m
SF-057	3	5	0	2	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)	1	3	1	4	2	m
SF-058	2	4	0	1	5	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(reconnaissance)(partager)(sensation)(compétence)(se mesurer)(graphisme)	1	11	1	2	2	m
SF-059	3	3	1	3	1	4	(1, 1, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(6)	(sensation, se mesurer, partager, compétence, reconnaissance, graphisme)	0,375	4	5	4	1	f
SF-060	1	5	0	3	4	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(reconnaissance)(se mesurer)(sensation)(compétence)(graphisme)	1	14	3	3	2	m
SF-061	3	4	0	2	2	4	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, partager, compétence, reconnaissance, se mesurer)(graphisme)	0,625	5	2	2	2	m
SF-062	3	5	0	1	2	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(se mesurer)(graphisme)	1	17	3	2	2	m
SF-063	4	5	1	3	2	0	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(se mesurer)(reconnaissance)(graphisme)(sensation)	1	4	3	4	2	m
SF-064	5	3	1	4	0	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(sensation)(graphisme)(reconnaissance)	1	20	2	2	2	m
SF-065	5	3	0	4	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	8	4	3	2	m
FH-001	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	2	4	3	2	m
FH-002	3	5	0	4	2	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)(sensation)(graphisme)	1	17	3	4	2	m
FH-003	3	3	0	5	1	3	(0, 1, 3, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 3, 1, 1)	(se mesurer)(sensation, partager, compétence)(reconnaissance)(graphisme)	0,875	15	1	2	2	m
FH-004	3	5	0	3	2	2	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(partager)(se mesurer, compétence, sensation, reconnaissance)(graphisme)	0,75	4	3	3	2	m
FH-005	1	5	0	4	3	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(reconnaissance)(sensation)(compétence)(graphisme)	1	17	5	4	2	f
FH-006	1	3	3	4	0	4	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(sensation, se mesurer, graphisme, partager)(compétence)(reconnaissance)	0,75	2	2	3	2	m
FH-007	4	3	0	5	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(compétence)(partager)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	5	3	3	2	m
FH-008	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	3	2	2	1	m
FH-009	5	3	0	4	1	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(partager)(sensation)(reconnaissance)(graphisme)	1	6	5	4	2	m
FH-010	1	4	0	5	3	2	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(sensation)(compétence)(graphisme)	1	11	2	4	2	m
FH-011	1	3	0	4	2	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(compétence)(graphisme)	1	7	2	4	2	m
FH-012	4	4	2	0	4	1	(0, 1, 2, 4, 4, 4)	EC type II	*(3, 1, 1, 1)	(reconnaissance, partager, compétence)(graphisme)(sensation)(se mesurer)	0,875	13	3	3	2	m
FH-013	1	5	3	2	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(graphisme)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)	1	16	1	3	2	m
FH-014	4	5	1	2	0	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(compétence)(sensation)(se mesurer)(graphisme)(reconnaissance)	1	8	5	3	2	m
FH-015	2	4	1	4	2	2	(1, 2, 2, 2, 4, 4)	EC type II	*(6)	(se mesurer, partager, sensation, reconnaissance, compétence, graphisme)	0,375	16	3	4	2	m
FH-016	2	3	0	4	5	1	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(reconnaissance)(se mesurer)(partager)(compétence)(sensation)(graphisme)	1	6	3	3	2	m
FH-017	4	4	1	3	1	2	(1, 1, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(6)	(partager, compétence, se mesurer, sensation, reconnaissance, graphisme)	0,5	3	1	3	2	m
FH-018	3	4	2	2	0	4	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(sensation, partager, compétence, se mesurer, graphisme)(reconnaissance)	0,625	4	4	4	1	m
FH-019	4	2	0	3	1	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(compétence)(se mesurer)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	12	4	4	2	m

FH-020	4	3	0	2	3	3	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(compétence, sensation, reconnaissance, partager, se mesurer)(graphisme)	0,5	19	5	4	2	m
FH-021	2	4	0	5	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(partager)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	11	1	4	2	m
FH-022	3	4	0	1	3	4	(0, 1, 3, 3, 4, 4)	EC type II	*(4, 1, 1)	(sensation, partager, reconnaissance, compétence)(se mesurer)(graphisme)	0,75	6	2	3	2	m
FH-023	2	5	0	4	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(se mesurer)(sensation)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	7	3	2	3	m
FH-024	2	3	0	5	1	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(se mesurer)(sensation)(partager)(compétence)(reconnaissance)(graphisme)	1	3	3	3	1	m
FH-025	5	2	0	4	1	3	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(compétence)(se mesurer)(sensation)(partager)(reconnaissance)(graphisme)	1	7	3	3	2	m
FH-026	2	5	0	3	3	2	(0, 2, 2, 3, 3, 5)	EC type I	*(1, 4, 1)	(partager)(reconnaissance, se mesurer, sensation, compétence)(graphisme)	0,75	1	2	3	2	m
FH-027	2	5	1	3	0	4	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(partager)(sensation)(se mesurer)(compétence)(graphisme)(reconnaissance)	1	2	2	4	2	m
FH-028	3	3	2	4	0	3	(0, 2, 3, 3, 3, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, sensation, partager, compétence, graphisme)(reconnaissance)	0,5	1	5	4	2	m
FH-029	1	4	3	2	0	5	(0, 1, 2, 3, 4, 5)	Transitif	*(1, 1, 1, 1, 1, 1)	(sensation)(partager)(graphisme)(se mesurer)(compétence)(reconnaissance)	1	10	3	4	2	m
FH-030	4	3	2	4	0	2	(0, 2, 2, 3, 4, 4)	EC type II	*(5, 1)	(se mesurer, compétence, partager, sensation, graphisme)(reconnaissance)	0,625	1	1	3	2	m

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 Laclaire,
75015 PARIS**

