



HAL
open science

MMA et JVC : ethnographie d'une transfiguration sportive

Robin Delory

► **To cite this version:**

Robin Delory. *MMA et JVC : ethnographie d'une transfiguration sportive*. Education. Normandie Université, 2023. Français. NNT : 2023NORMR101 . tel-04484140

HAL Id: tel-04484140

<https://theses.hal.science/tel-04484140v1>

Submitted on 29 Feb 2024

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.



Normandie Université



THÈSE

Pour obtenir le diplôme de doctorat

Spécialité **STAPS**

Préparée au sein de l'**Université de Rouen Normandie**

MMA et JVC : Ethnographie d'une transfiguration sportive

Présentée et soutenue par

ROBIN DELORY

Thèse soutenue le 15/12/2023

devant le jury composé de :

M. BERNARD ANDRIEU	Professeur des Universités - UNIVERSITE PARIS 5 UNIVERSITE PARIS DESCARTES	Rapporteur du jury
M. ROBIN RECOURS	Maître de Conférences HDR - UNIVERSITE DE MONTPELLIER	Rapporteur du jury
MME JUDIT DUMAS	Maître de Conférences - Université de Rouen Normandie	Membre du jury
M. PASCAL ROLAND	Maître de Conférences - Université de Rouen Normandie	Membre du jury Co-encadrant
MME AUDREY TUAILLON DEMESY	Professeur des Universités - UNIVERSITE BESANCON FRANCHE COMTE	Président du jury
M. OLIVIER SIROST	Professeur des Universités - Université de Rouen Normandie	Directeur de thèse

Thèse dirigée par **OLIVIER SIROST** (CENTRE D'ETUDES DES TRANSFORMATIONS DES ACTIVITES PHYSIQUES ET SPORTIVES)



REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier tous ceux ayant de près ou de loin contribué à l'accomplissement de ce travail, et plus généralement à la réussite de mon parcours universitaire :

Je tiens tout d'abord à remercier Olivier SIROST, directeur de ma thèse, qui m'a accordé sa confiance et, toujours avec patience et bienveillance, guidé, conseillé et corrigé tout le long de ce travail malgré ses multiples occupations. Ses connaissances, son expérience ainsi que ses réflexions sur nos objets de recherche ont grandement contribué à l'accomplissement de ce projet.

Je remercie également mon co-encadrant, Pascal ROLAND, qui depuis le Master ne cesse de m'accompagner, généreusement mettre à disposition ses compétences et me former dans de multiples domaines. Je le remercie par ailleurs pour son soutien moral constant.

Audrey TUAILLON DEMESY et Judit VARI pour avoir accepté d'être membres de mon jury, Bernard ANDRIEU et Robin RECOURS d'être rapporteurs de ma thèse.

Des rencontres et discussions avec plusieurs membres du CETAPS auront conduit à élargir et enrichir mes perspectives de recherche. Pour cette raison, je les remercie.

Magali SIZORN et Renaud GARCIA-BARDIDIA, membres de mon CSI. Nos échanges m'auront permis de prendre du recul sur la réalisation de ce doctorat.

L'ensemble des individus – organisateurs et pratiquants – rencontrés sur mes différents terrains d'étude, qui ont tous chaleureusement accepté de me faire découvrir et/ou partager leur passion. Merci à ceux qui m'ont consacré du temps lors d'échanges ou d'entretiens, sans lesquels ce travail n'aurait jamais pu se concrétiser.

Mes collègues du lycée agricole de Coutances, en particulier Benjamin ROUSVOAL et Amélie ZAEPFFEL, tous deux CPE, qui outre m'avoir pendant plusieurs années accordé leur confiance et permis d'organiser mon service afin de parallèlement réaliser cette thèse dans les meilleures conditions possibles, m'ont donné goût à l'accompagnement et au suivi de jeunes.

Je remercie bien évidemment mes proches – famille et amis – qui m'ont toujours encouragé durant ces nombreuses journées (et nuits) passées sur ordinateur et se sont montrés compréhensifs à chaque fois que je déclinais leurs invitations et propositions de sorties. Mes parents, sans qui je n'aurais jamais pu intégrer et suivre ce cursus : ma mère pour ses régulières relectures et son soutien sans faille, y compris dans les moments les plus difficiles, mon père, qui bien que résumant ce travail à « juste faire de la bagarre » pour me taquiner, m'a en fait toujours accompagné.

Je dédie cette thèse à ceux qui n'auront pas pu assister à sa concrétisation et en particulier à Pascal BEHUET, combattant passionné et premier entraîneur de Pancrace à l'USCC, grâce à qui j'ai découvert et s'est développé mon intérêt pour cette discipline.

Table des matières

INTRODUCTION.....	9
1. Introduction générale.....	9
1.1. Les bouleversements contemporains du sport.....	9
1.2. Panorama.....	11
1.3. La formalisation du sport moderne.....	13
1.4. Projet et mise en récit.....	14
1.5. Le déclin du modèle sportif anglais.....	15
1.6. L'émergence d'un nouveau berceau du sport.....	17
1.7. La violence totalitaire de l'institution sportive.....	20
1.8. Une épistémologie de la violence.....	22
2. Le MMA et le jeu vidéo de combat : témoins d'une transformation à l'œuvre.....	23
2.1. Problématique de recherche.....	24
2.2. Plan et méthodologies.....	28
3. Présentation des objets de recherche.....	29
3.1. Catégorisation des pratiques martiales.....	29
3.2. Du challenge Gracie au MMA contemporain.....	33
3.3. Genèse du jeu vidéo de combat.....	36
PARTIE 1. ETAT DE L'ART.....	42
1. Epistémologie du MMA et du jeu vidéo de combat.....	42
1.1. Revue systématique du MMA.....	42
1.1.1. Champs de recherche.....	42
1.1.2. Historicité des publications.....	44
1.1.3. Références princeps.....	46
1.1.4. Analyse thématique.....	47
1.2. Revue systématique du JVC.....	48
1.2.1. Champs de recherche.....	48
1.2.2. Historicité des publications.....	50
1.2.3. Origines géographiques des publications.....	52
1.2.4. Références princeps.....	54
1.2.5. Analyse thématique.....	55
2. Analyse thématique croisée.....	57
2.1. Des objets transmédiatiques.....	57
2.2. Une sportivisation contrariée.....	64
2.3. Des pratiques engageantes.....	67
2.4. Quels effets sur les individus ?.....	70

2.4.1. Atteintes physiques.....	70
2.4.2. Désensibilisations.....	72
2.4.3. Altérations comportementales.....	73
2.5. Les usages instrumentaux des disciplines.....	77
2.5.1. Le développement de compétences particulières.....	77
2.5.2. Outils éducatifs.....	78
2.5.3. Usages thérapeutiques.....	80
2.5.4. Promotion de la santé.....	82
2.5.5. Usages technologiques.....	82
2.6. Terrains d'hybridation, d'appropriations et d'expression.....	83
2.6.1. Une indiscipline sportive.....	83
2.6.2. Dépassement des frontières géoculturelles.....	84
2.6.3. Les rapports à la pratique.....	88
2.7. Questionnant les discours de genre ?.....	90
2.7.1. Jeu vidéo et engagements différenciés.....	90
2.7.2. Des représentations stéréotypées.....	92
2.7.3. MMA et bouleversement des dogmes du sport moderne.....	95
PARTIE 2. APPROCHE ETHNOGRAPHIQUE DES OBJETS.....	99
1. Méthodologie et outils.....	99
1.1. Une étude ethnographique.....	99
1.2. Equipement personnel de pratique.....	101
1.2.1. Matériel et accessoires (Panrace/MMA).....	101
1.2.2. Périphériques de contrôle (Jeu-vidéo de combat).....	106
2. Relations aux objets et approches des terrains.....	107
2.1. Un chercheur passionné de combat.....	107
2.2. De pratiquant à pratiquant-chercheur : l'USCC comme point d'entrée.....	108
2.3. Approche comparative du MMA : l'AFT comme deuxième terrain d'étude.....	110
2.4. Le jeu vidéo de combat comme extension du MMA : à la découverte de 3HC.....	112
3. Présentation des terrains ethnographiques.....	117
3.1. Terrain 1 (MMA) : « Ultimate Sporting Club Calvados ».....	117
3.1.1. De l'USCC à l'USCC Ultimate.....	117
3.1.2. Présentation générale du club.....	119
3.1.3. Espaces de pratique.....	122
3.1.3.1. Salle Jean-Baptiste Rolland (2007 à 2018).....	123
3.1.3.2. Complexe sportif Yannick Noah (2009 à 2014).....	126
3.1.3.3. Dojo de Fontaine-Etoupefour (2018 à 2019).....	127

3.1.3.4. Salle de remise en forme Fit Caen’P (2020 à aujourd’hui)	129
3.2. Terrain 2 (MMA) : « Adrenaline Fight Team »	130
3.2.1. De la CSLG à l’Adrenaline Fight Team	130
3.2.2. Description générale du club	131
3.2.3. Espace de pratique : Dojo de Bavent (2016 à 2022)	134
3.3. Terrain 3 (Jeu vidéo de combat) : « 3 Hit Combo »	136
3.3.1. De la salle d’arcade à 3 Hit Combo	136
3.3.2. Vue d’ensemble de l’association	138
3.3.3. Espaces de pratique	141
3.3.3.1. Maison de Quartier La Touche (2003 à 2018)	141
3.3.3.2. Maison de Quartier La Maison Bleue : Salle de spectacle et Point Lecture (2018 à aujourd’hui)	143
3.4. Manifestations	148
3.4.1. Terrain 1 et 2 (MMA/Panrace)	148
3.4.1.1. Manifestations antérieures à l’étude	148
3.4.1.2. Championnat de France de Panrace 2017	154
3.4.1.3. Championnat de France de Panrace 2018	162
3.4.1.4. Championnat de France de Panrace 2019	167
3.4.2. Terrain 3 (Jeu-vidéo de combat)	175
3.4.2.1. Jeu-vidéo de combat : Qualifications tournoi Zowie Fighter 2017	175
PARTIE 3. ANALYSES ETHNOGRAPHIQUES	183
1. Connaitre par son corps	183
1.1. Les enjeux de l’ethnographie du combat	183
1.1.1. S’engager en terrains sensibles	183
1.1.2. L’intégrité physique des pratiquants	186
1.1.3. Ethique et déontologie	192
1.1.4. Subjectivité de la pratique et objectivité de l’ethnologue	194
2. MMA et jeu vidéo de combat : quelles implications sensorielles et émotionnelles ?	197
3. Analyses thématiques du MMA	200
3.1. Ensemble 1 : La construction de nouvelles appréhensions	200
3.1.1. Expérience	200
3.1.2. Attention	202
3.1.3. Vision	203
3.1.4. Perception	210
3.1.5. Indicateur	213
3.2. Ensemble 2 : Entre pratiques et influences	217

3.2.1. Alimentation.....	217
3.2.2. Incommodation.....	219
3.3. Ensemble 3 : Interactions et maitrise de soi	230
3.3.1. Interaction.....	230
3.3.2. Coopération/Opposition	238
3.3.3. (Dé)contrôle.....	241
3.4. Ensemble 4 : Enjeux et états d'esprit	245
3.4.1. Mise en condition	245
3.4.2. Gradation.....	246
3.4.3. Enjeu.....	247
3.4.4. Reconsidération/Regret	250
3.5. Ensemble 5 : L'engagement et ses implications.....	257
3.5.1. Conditionnement	257
3.5.2. Entrave/Excitation	259
3.5.3. Engagement/Incarnation.....	264
3.5.4. Absorption/Abstraction	269
3.6. Ensemble 6 : Les rapports aux disciplines.....	273
3.6.1. Evocation.....	273
3.6.2. Considération.....	275
4. Analyses thématiques du JVC.....	276
4.1. Ensemble 1 : La construction de nouvelles appréhensions	276
4.1.1. Expérience	276
4.1.2. Attention.....	283
4.1.3. Vision	287
4.1.4. Perception.....	294
4.1.5. Indicateur.....	297
4.2. Ensemble 2 : Entre pratiques et influences.....	300
4.2.1. Alimentation.....	300
4.2.2. Fatigue	300
4.2.3. Incommodation.....	303
4.3. Ensemble 3 : Interactions et maitrise de soi	310
4.3.1. Interaction.....	310
4.3.2. Coopération/Opposition	316
4.3.3. (Dé)contrôle.....	317
4.4. Ensemble 4 : Enjeux et états d'esprit	324
4.4.1. Mise en condition	324

4.4.2. Gradation	328
4.4.3. Enjeu.....	331
4.4.4. Reconsidération/Regret	335
4.5. Ensemble 5 : L'engagement et ses implications.....	337
4.5.1. Conditionnement	337
4.5.2. Entrave/Excitation	338
4.5.3. Engagement/Incarnation.....	342
4.5.4. Absorption/Abstraction	350
4.6. Ensemble 6 : Les rapports aux disciplines.....	353
4.6.1. Evocation.....	353
4.6.2. Considération.....	354
5. Interprétations croisées.....	357
5.1. Des interactions complexes	357
5.2. Les images et imaginaires liés aux pratiques médiatiques	357
PARTIE 4. ANALYSES QUESTIONNAIRES : PRATIQUES ET REPRESENTATIONS	365
1. Outils, corpus et méthode	365
2. Résultats	366
2.1. Constitution de profils types.....	366
2.1.1. Profil émergent : « Combattants ».....	367
2.1.2. Profil émergent : Les « Joueurs »	375
2.1.3. Profil émergent : Les « Combattants-joueurs »	381
2.1.4. Tableaux récapitulatifs : Typologisation des pratiquants	386
2.2. Profils de variables et tris croisés	391
2.2.1. Les effets de genre.....	391
2.2.1.1. Genre et pratique	391
2.2.1.2. Genre et représentation de la violence.....	392
2.2.1.3. Genre et représentation des sports	393
2.2.1.4. Genre et consommation.....	395
2.2.1.5. Genre et temps de consommation.....	396
2.2.2. L'influence de l'âge.....	397
2.2.2.1. Age et représentation des sports	397
2.2.3. L'incidence de la pratique	398
2.2.3.1. Pratique et représentation des sports	398
2.2.3.2. Pratique et représentation de la violence	403
2.2.3.3. Pratique et incitation.....	405
3. Discussions	406

PARTIE 4. CONCLUSION ET PERSPECTIVES	410
1. Le développement de nouvelles formes de consommation du sport	410
2. Vers d'autres modes de régulation de la violence.....	417
BIBLIOGRAPHIE	425
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	452
TABLE DES SIGLES ET ABREVIATIONS.....	457
TABLE DES ANNEXES.....	459

INTRODUCTION

1. Introduction générale

1.1. Les bouleversements contemporains du sport

Le sport est-il encore aujourd'hui un objet définissable et sa dénomination est-elle encore pertinente ? Depuis plusieurs décennies sociologues, historiens, philosophes, anthropologues et bien d'autres échouent sur ces mêmes questionnements. Selon Georges Magnane (1964), il est une partie du sport qui est clairement définie par le cadre compétitif, la détention d'une licence et cantonnée à un public jeune avec une radiation des vétérans de la liste des sportifs après 35 ans. La dépense d'énergie, l'effort, le dépassement ont pour vertu de discriminer les experts d'une culture agonale des cancre du corps. A cela le sociologue ajoute que l'on ignore tout de l'immense forêt des loisirs qui transforme le sport en ogre dont les contours sont mouvants et mal connus, entretenus par une *conspiration du silence*. Les travaux plus récents de Pierre Parlebas (1986) insistent également sur la portée limitée du sport, indiquant qu'il s'agit d'une forme de jeu supérieur procédant simultanément par institutionnalisation et appauvrissement des possibilités motrices. Jacques Defrance (1995) poursuivra dans cette veine suivant pas à pas la genèse de l'institution sportive moderne marquée par l'éducation, la religion, l'économie, ou la politique et qui guide la formation des règles, des catégories anthropologiques et l'indexation des valeurs sur la performance et la compétition.

Toutefois comme le signale Pascal Duret (2004), il existe une version en miroir du processus d'institutionnalisation des jeux finalisée par la compétition et la performance. Ainsi à côté des thèmes de célébration du sport (hygiène, intégration, production de biens) se dessine un ensemble de critiques (exclusion, discipline des corps, opium du peuple, peste émotionnelle, consommation marchande) où derrière l'angélisme se cache le diable. C'est souvent derrière l'argument de la violence faite aux corps, aux foules, aux biens et aux valeurs que s'étend l'ombre d'un fonctionnalisme idyllique. C'est également cette ambivalence que souligne Paul Yonnet (2004) pointant les dynamiques de la triche, de la mise en péril de la santé, de la fascination imagée du spectacle du sport. Plus directement, Bernard Jeu (1987) montre que derrière l'historicité du sport et ses institutions se joue une perpétuelle tension entre sa dimension poétique (portée par la puissance de l'imaginaire) et sa dimension politique (portée par la rigueur de la morale).

C'est derrière ces propos liminaires qu'il faut situer la généalogie de cette thèse. Les sociologues et historiens identifient entre les années 1930 et 1950 l'émergence d'un nouveau berceau du sport en Californie où selon Christian Pociello (1981) émergent des pratiques à sensations comme le surf, le ski nautique, puis plus tard la planche à voile ou le skateboard ; et des pratiques d'entretien de soi telles que l'acrosport, le culturisme, le jogging ou l'aérobic. Un souci du corps semble croiser dès lors une préoccupation environnementale qui transforme les écosystèmes côtiers et urbains comme le montre Elsa Devienne (2020). Au tournant des années 1990, les travaux se multiplient indiquant la voie ouverte par l'hypothèse d'une pluralité de matrices des pratiques sportives, qu'elles soient à risque (Le Breton, 1991), (Raveneau, 2006), libres (Griffet, 1997), autoorganisées (Rouca, 1998).

Plus proche de nous se pose la question de la matrice ouverte par la société iconophile à l'heure du numérique où le contenu imagé sportif déborde de toute part et constitue un flux incessant qui se déverse quotidiennement via notre consommation d'écrans. Internet regorge d'espaces obscurs tels que le dark web, et va permettre au spectacle de nouvelles pratiques d'émerger. C'est le cas des arts martiaux mixtes qui sont dans leur historicité régulièrement qualifiés d'illégaux ou non légitime contrevenant aux droits humains notamment par l'enfermement dans une cage, l'acharnement par des coups portés sur le perdant gisant au sol, l'effraction suscitée par le sang et les plaies ouvertes, ou encore l'absence de réglementation des coups portés comme en témoigne dans sa thèse Yann Ramirez (2015). L'usage des plateformes et des réseaux pour visionner et organiser ce sport permet à de nouvelles pratiques d'émerger en dehors des arcanes institutionnelles établies. Il en va de même du sport électronique qui utilisera des logiques de diffusion et d'organisation étrangement similaires comme le révèle dans sa thèse Nicolas Besombes (2016b). Nous avons là deux sports pris dans les processus de légitimation et d'institutionnalisation, dont les détracteurs soulignent la dangerosité, la violence ou les risques pour la santé. Les arguments visant à décrier ces pratiques sont étayés par les images violentes qu'elles diffusent, arguments qui ne sont pas sans rappeler les propos cités plus haut des chercheurs en sciences humaines et sociales confrontés à l'analyse du phénomène sportif.

Ces pratiques que sont le MMA et le sport électronique de combat seraient-ils un retour à un archaïsme sportif dans le sens où elles proposent une valorisation de la violence s'érigeant en libération contre le destin (sortir de la cage ou de la séquence), en opposition recherchée dans le rassemblement (caractéristique essentielle des combats et affrontements organisés), en sauvant symboliquement son âme par une mise à mort ritualisée de son adversaire. Ces trois

points premiers (au sens d'*arché*) du sport, soulignés par Bernard Jeu (1972), mettent en perspective les fondamentales contre-société, anti tragédie et contre-religion caractéristiques du sport et de son ombre.

Ce retour aux sources du sport dans les sociétés archaïques se combine de manière subtile à un incessant flux d'images que l'on consomme bien plus que l'on ne pratique l'activité physique. Mis bout à bout, l'imagerie sportive diffusée par tablette, téléviseur, smartphone, ordinateur, plateforme, console de jeu vidéo¹... représente en volume au moins 10 fois les deux hebdomadaires d'activité physique déclarée par la moitié des français². Si comme le démontre Norbert Elias (1994), le sport est traversé par un processus de civilisation de la violence, et réciproquement de dé-civilisation (Duer, 1998), il se situe également aux avant-postes du show et de la production d'images comme l'analyse Georges Vigarello (2002). Le rapport au sport semble bel et bien marqué par un complexe média sport ou un transmédia sportif comme le révèle le travail de Théo Girardin (2020).

Selon le sociologue Michel Maffesoli (1979) cette conjonction de l'archaïque et du technologique est la caractéristique essentielle d'une nouvelle époque : la postmodernité. Cette dernière est notamment scandée par un rapport au présent d'un temps à la fois dilaté et immédiat laissant place à la vie des sens, à l'émotionnel, au communautaire. N'est-ce pas ce à quoi on assiste via ces nouvelles pratiques par lesquelles se concocte un nouvel imaginaire sportif ? Le sportif devient alors le propre héros de son histoire dont il construit lui-même le récit dans sa propre action et corporéité. La violence alors pointée comme destructrice par les détracteurs du MMA et du sport électronique devient alors une puissance créatrice (Maffesoli, 2009 ; Freund, 1978) (étymologiquement *vis*) enracinée dans la banalité des écrans, des humeurs, des sensations et des émotions.

1.2. Panorama

Selon le ministère des sports le MMA comptabiliserait entre 30 000 et 50 000 pratiquants en France lors de sa légalisation en 2020, réestimés à 80 000 aujourd'hui. La principale compétition de ce sport génère 4 milliards de dollars, possède ses médias et ses stars. Elle est suivie en France par 550 000 fans répertoriés par Facebook et pratiquée dans quelques 240 clubs. Depuis la création en 2008 de la Commission nationale de Mixed Martial Arts rattachée à la Fédération française de full contact et disciplines associées (FFFCDA), la clandestinité et

¹ CSA, Contenus sportifs audiovisuels. Chiffres clés 2018, Juin 2019.

² Patricia Croutte et Jörg Müller, Baromètre national des pratiques sportives 2020, INJEP-2021/03.

le silence des autorités sportives ont caractérisé ce sport alors considéré comme illégal et illégitime. Déjà en 1999 le Conseil de l'Europe condamnait un sport jugé dégradant par ses frappes au sol et l'enfermement dans une cage de combat. Le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA) bannissait la retransmission des combats à l'étranger – en particulier ceux de l'UFC – étiquetés de non-respect de l'adversaire, de l'intégrité physique, de la dignité humaine et de la santé. La sémantique souvent mobilisée par la presse et les autorités renvoyait à la brutalité, la barbarie, la mise en danger, la dégradation et à l'apologie de la violence. Pourtant le MMA n'a enregistré que deux décès en compétitions officielles contre 1400 dans l'histoire de la boxe anglaise. Assemblage et hybridation des sports de combats, le MMA rejoue la mythologie biblique de l'affrontement de David contre Goliath et ses multiples dérivés.

Selon le Baromètre France Esport 2021, on comptabiliserait 1.6 millions de pratiquants purs de sport électronique, 2.6 millions de consommateurs et pratiquants, 5.2 millions de purs consommateurs, soit en cumulé 19% des internautes âgées de 15 ans et plus. L'affrontement est la logique compétitive mise en œuvre dans le domaine du Esport, représentant une majorité d'hommes, plus d'un tiers de CSP+ et de manière prépondérante la tranche d'âge des 15-34 ans. Les jeux de combats représentent plus de 10% de la pratique déclarée derrière les jeux d'arcade, de tir et les Battle royale. Les compétitions exclusivement physiques en présentiel restent très minoritaires (3%) mais attirent un nombre important et croissant de consommateurs (8% du grand public et 44% de sportifs amateurs). Côté chiffre d'affaires, le marché français du jeu vidéo génère 2.61 milliards par ses contenus et 1.69 milliards par sa technologie. Les jeux vidéo de combat se sont écoulés à près de 650 000 exemplaires en 2017 selon le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Données SELL 2017).

Ces données lorsqu'on les place en regard du nombre de licenciés dans les sports de combat en France – soit 1.2 millions en boxe et 0.7 millions en judo - ont une réelle significativité comme le dévoilent les dernières données de l'INJEP.

Figure 1. Démographie des sports de combat et arts martiaux en 2020

Tableau 1. Démographie des sports de combat et arts martiaux en 2020

	Pratiquants au moins une fois dans l'année		Pratiquants réguliers	
	En %	Effectif (en millions)	En %	Effectif (en millions)
Sports de combat et arts martiaux	4,7	2,6	3,2	1,8
Dont boxe, pieds-poings et déclinaisons	2,2	1,2	1,5	0,8
Dont judo, luttes et déclinaisons	1,2	0,7	0,7	0,4
Dont autres pratiques orientales et déclinaisons	1,5	0,8	1,1	0,6
Dont autres	0,2	0,1	0,2	0,1

Source : ENPPS 2020, INJEP/MEDES, Direction des sports. Champ : personnes âgées de 15 ans et plus résidant en France.
Lecture : en 2020, 2,2 % des personnes âgées de 15 ans et plus résidant en France déclarent avoir pratiqué une activité de boxe, pieds-poings et déclinaisons au moins une fois au cours des douze derniers mois, ce qui représente 1,2 million de personnes, et 1,5 % déclarent avoir pratiqué cette activité au moins une fois par semaine, soit l'équivalent de 0,8 million de personnes.

En outre cette dernière synthèse des pratiques sportives en France en 2020 montre comment les arts martiaux reconfigurent la demande sociale vers des pratiques de plus en plus centrées sur l'introspection de soi comme le jujitsu traditionnel, ou le taïso (pratique de santé). Cette dernière remarque engendre une sortie du dojo (et des salles de combat) et un élargissement des publics sportifs.

1.3. La formalisation du sport moderne

Polysémique, mouvant et renvoyant à un système complexe de pratiques, de représentations et de valeurs, le « sport » réfère aujourd'hui à de multiples significations et classifications. Objet « paradoxal » dont « la définition [est] introuvable » (Pociello, 1999), un consensus permet toutefois de situer son origine au 18^{ème} siècle en Grande Bretagne. C'est effectivement dans un cadre compétitif triple – économique à l'ère de la révolution industrielle (Clément, Defrance, Pociello, 1994 ; During, 1984 ; Brohm, 1976) social face à la classe bourgeoise émergente (Bourdieu, 1992) et géopolitique en contexte colonial (Bancel et al. 2003) – que le sport moderne se formalise. Héritage des cercles de la noblesse, apparaît à cette époque le club sportif. L'aristocratie s'adonnant à des pratiques élitistes comme l'équitation ou la chasse (Elias, Dunning, 1994), la bourgeoisie, quant à elle, développe un nouveau mode de vie : celui du « sportman ». A l'initiative de cette classe bourgeoise, naît ainsi à la fin du 18^{ème} siècle un

ensemble d'activités physiques (notamment de plein air comme le camping ou le cycling) inspirés de techniques de déplacements de différentes sociétés rencontrées lors de voyages d'affaires détournées de leur usage d'origine (Denis, Pociello, 2000). Aussi, dans une volonté de canaliser, discipliner les étudiants de la New Education et de pérenniser une nation forte par la conception de projets de formation et nouvelles méthodes pédagogiques dans de prestigieux établissements de l'enseignement supérieur (tels Harvard ou Westminster), la codification des jeux pour les rendre enseignables conduira à la formalisation de différents sports comme la boxe, le tennis ou l'athlétisme (Clastres, 2005). Dès lors, c'est dans un contexte de structuration du pouvoir en Angleterre et au travers un processus d'évolution, de « civilisation des mœurs » (Elias, 1973) parallèle à un mouvement de pacification de la société que naît le sport moderne, ce dernier constituant en lui-même un espace de libération contrôlée des émotions par euphémisation de la violence (Elias, Dunning, 1994 ; Defrance, 1995).

1.4. Projet et mise en récit

Selon Martin Bernal (1996), le récit qui organise le monde occidental se réinvente au cours du 19^e siècle, donnant une large part à la mise en image des corps. Afin d'inventer le stéréotype de l'homme indo-européen, une mise en scène des découvertes réalisées par le corps expéditionnaire français, puis les antiquaires anglais et enfin l'empire autrichien entre 1830 et 1870 s'organise. A travers les musées, les expositions statuariques, mais aussi les fêtes célébrées par des jeux et diverses exhibitions se propage le récit de la supériorité des civilisations indo-européennes et des gardiens de leurs cités que sont les sportifs. En expurgant dans les réserves muséales les statues où représentation du métissage, un athlète aryen va peu à peu s'imposer aux canonisations du corps humain dans ses proportions et mises en équations pédagogiques. L'idéologie du corps sportif devient une norme artistique qui s'enseigne et se cultive comme le montre Claire Barbillon (2004). Chez les commentateurs des œuvres mises en scène en Europe à l'esthétique se combine une morale destinée à faire nation, que l'on retrouve notamment chez John Ruskin, Thomas Carlyle, Johann Joachim Winckelmann, Gotthold Ephraim Lessing ou Hyppolite Taine. Dans leurs formations croisant philologie, archéologie et histoire, ils écrivent une histoire culturelle où la grandeur des civilisations est incarnée par la puissance et l'esthétique.

En Angleterre, considérée comme berceau du sport moderne, le récit se configure autour de la figure du chrétien musculaire développée par Charles Kingsley. Cette version virile du christianisme met l'accent sur la promotion de la force, du défi, de la compétition et de la

gloire sportive au service d'une morale de défense des plus faibles et de l'empire britannique. La doctrine de la chrétienté musclée se combine alors rapidement de préceptes hygiénistes visant à redresser la décadence de la métropole anglaise, en passant notamment par une rigueur disciplinaire dans les écoles (Baubérot, 2012). Thomas Hughes dans son roman *Tom Brown's Schooldays* publié en 1857 raconte comment les élèves d'une *rugby school* retrouvent la discipline par le sport – ici l'arrachement à un gang local –, histoire inspirée par la scolarité de son grand frère. Le récit par vagues migratoires et domination protestante contaminera largement les USA et la naissance de leurs sports comme l'indique Sébastien Darbon (2008), notamment via les YMCA, mais également en France via les mouvements de jeunesse protestants comme l'analyse Arnaud Baubérot (2011). Le sens du sacrifice, du combat, le don de son corps et l'idéal chevaleresque font partie de l'horizon symbolique mobilisé ici ; qui n'est pas sans rappeler les scénarii des jeux vidéo de combat ou les spots publicitaires orchestrés par le MMA.

1.5. Le déclin du modèle sportif anglais

L'impasse relative que connaissent les sociologues à définir le sport réside en bonne partie dans son renouvellement incessant et la sédimentation de couches culturelles. La dernière en date concerne la construction politique du sport santé concertée avec le CIO et l'opportunisme de Paris 2024. Pour Alain Loret, aujourd'hui, les activités physiques et sportives coexistent dans trois modèles : le « sport 1.0 », qui réfère aux sports modernes, olympiques tels que conçus au 18^{ème} siècle en Grande Bretagne ; le sport « 2.0 », correspondant aux sports de glisse « fun », aussi dits « californiens » qui émergent dans les années 1960 aux Etats-Unis et s'émancipent du cadre institutionnel (Loret, 1995) ; et le sport 3.0, regroupant les cybersports (qui via réalité virtuelle et simulation d'environnements réels permettent la pratique de sports d'extérieur), les exergames (contraction d'« exercice » et « games » empruntant leurs contenus aux activités physiques et sportives réelles) et le sport électronique, qui rassemble divers modes de jeux comme le jeu vidéo de combat). Selon Loret (2003), cette dernière branche hyperconnectée portée par le développement de technologies numériques ne remplace pas les structures existantes mais complète et enrichit ce système sportif par une diversification des formes de pratiques sociales, culturelles et sportives.

Pour autant, dans la continuité de l'émergence des pratiques de glisse (qui réfèrent aux « sports alternatifs » ou sport subcultures dans la littérature anglo-saxonne) dont les engagements corporels relèvent davantage du ludique, du transgressif, du primat des

sensations et témoignent outre d'une moindre régulation, d'un rejet marqué de la compétition (Soulé, Walk, 2007), les constats de désaffiliation observés depuis la fin du XXème ne constitueraient-ils pas l'un des indices supposant plus généralement la remise en question, voire l'effondrement du modèle sportif anglais ? Bien que l'on remarque, de 1950 à 2012, une augmentation du nombre de licenciés (passant de 2 à 16 millions) dans les associations sportives, elle s'accompagne effectivement d'une perte du monopole des fédérations sur les nouvelles modalités de pratiques – les critères d'entrée dans la pratique s'articulant dès lors autour du bien-être et de logiques de sociabilité³ – dans la mesure où seul un quart des pratiquants s'engage désormais en club (Mignon, 2015). Ces mêmes phénomènes sont relevés par plusieurs enquêtes comme celle de l'Inserm (1994) ou du Credoc (1994) : une forte tendance à la désinstitutionnalisation semble, en particulier chez les jeunes, se dessiner pour laisser place à d'autres formes et/ou cadres de pratiques depuis les années 1990. A la sortie du COVID-19, ces effets se voient de plus amplifiés par une réduction des effectifs licenciés – toujours non retrouvés à ce jour – à hauteur de 30% dans les clubs sportifs (selon les communiqués du ministère des sports). De la même manière, la projection des données MEDEF du post-COVID-19 signale la diminution du nombre de magasins spécialisés dans la vente de matériel de glisse et la fermeture de la moitié du parc des salles privatives, tendance que l'on observe également dans les parcs de loisirs et la grande distribution (cf. la fermeture récente du distributeur Go Sport). Les principes et logiques organisationnelles et de marchandisation qui cadrent (et sur lesquels reposent) ces deux berceaux du sport (à savoir, les sports 1.0 et 2.0) se voyant ainsi déstabilisés, la pandémie – dont les répercussions relevées constituent des signaux – n'aurait-elle pas contribué à l'accélération d'un processus de déstabilisation déjà à l'œuvre ?

D'autres indicateurs suggèrent l'hypothèse du déclin du sport moderne. Face à la baisse constatée des niveaux d'audiences de précédentes éditions des Jeux Olympiques⁴, le CIO s'est par exemple vu politiquement contraint, dans une volonté d'attirer un plus large (et jeune) public, d'intégrer de nouvelles disciplines sportives. C'est notamment le cas du surf, du skateboard, du breaking et de l'escalade qui bien qu'animeront les JO de Paris en 2024 en tant que sports additionnels, n'appartiennent pourtant pas au berceau du sport moderne anglais. « L'anglicisation » – au sens de processus d'institutionnalisation propre au modèle sportif

³ Le jeu vidéo constitue d'ailleurs une concurrence directe aux sports traditionnels et pourraient contribuer à l'accroissement du turn-over des jeunes adhérents puisqu'ils « reposent [également] sur la convivialité, supposent, pour y faire bonne figure, un entraînement sérieux et comportent une dimension compétitive. »

⁴ Notons à ce sujet l'intégration des sportifs professionnels aux JO de 1992 et la création événementielle du gala de gymnastique hors épreuves dans un calendrier médiatique déjà surchargé.

anglais – de ces disciplines par essence a-fédérales témoigne ainsi de volontés de récupération des instances étatiques et olympiques. De ce fait, les pratiques « fun » se voient aujourd’hui prises de tension avec le développement parallèle de formes compétitives contraintes par leur sportivisation⁵, ces formes institutionnalisées d’activités altérées (où priment compétition et performance) contrastant effectivement avec les valeurs et mentalités qu’elles incarnent originellement⁶.

Confrontés à un phénomène semblable de déclin du nombre de téléspectateurs résultant d’une tendance à la désaffection aux contenus proposés, aux changements d’habitudes de consommation (qui peut en partie s’expliquer par la concurrence accrue d’autres acteurs digitaux) ou de droits de retransmission trop onéreux, certaines émissions de télévision et chaînes spécifiques aux sports se sont ces dernières années retrouvées en difficulté – comme ce fut le cas pour la filiale ESPN du groupe Disney qui pour y palier engagera un plan de refonte de son offre – voire forcées de fermer leurs portes. Le développement des fans zone, de bars sportifs, de retransmissions d’événements sportifs dans les salles de cinéma, de création de supports adaptés sur smartphones (comme les tops 10 NBA) démontre une recherche de communion partagées et sensorielles autour de l’événement sportif et non d’une consommation passive, solitaire et froide derrière un écran.

1.6. L’émergence d’un nouveau berceau du sport

De ces premières observations, deux mouvements discordants semblent indiquer une transformation à l’œuvre du système sportif. Le premier, résultant de l’émergence de nouvelles manières de vivre et consommer le sport aujourd’hui, interroge sur la naissance et le développement probable – à l’initiative des pratiquants – d’un nouveau berceau, ou plutôt selon nous, d’un nouveau rapport à cet objet qui d’une part ne se cantonnerait pas à une localisation, société ou culture donnée, d’autre part ne relèverait ni d’impulsions économiques, ni d’aspirations politiques mais impliquerait d’autres logiques organisationnelles et implicationnelles. Porté par des institutions soucieuses de conserver leurs prérogatives face au déclin du modèle anglais, le second mouvement consiste en des stratégies de délégitimation et/ou de récupérations de disciplines à fort engouement qui émergent de cette bascule. Le MMA et le jeu vidéo, qui connaissent un essor de plus en plus

⁵ Le concept de « sportivisation » (Elias, 1994) désigne la transformation d’une pratique en sport : une discipline institutionnalisée, codifiée et réglementée donnant lieu à des compétitions.

⁶ A ce titre, l’altération de la nature de ces pratiques résultant des tiraillements dont elles sont l’objet pourrait supposément constituer l’un des facteurs favorisant les effets de désaffections observés.

important et que nous étudierons dans le cadre de ce travail, semblent des pratiques particulièrement révélatrices de cette transition. La question qui se pose est alors celle d'une large numérisation du sport où la production d'images semble constituer une nouvelle forme culturelle (par hybridation de pratiques existantes ou émergence de nouvelles) et d'élités sportives (stars du Esport, techniciens de l'image, stratégies de tracking...); soit révèle un braconnage⁷ illicite du sport moderne (par mise en place de web TV gratuites par exemple), ou encore témoigne d'une dégradation de la modernité sportive au même titre que ce que fait le kitch à l'art. De ce point de vue l'hypothèse développée par Gilles Lipovetsky et Jean Serroy (2023) d'un hyperkitch affectant le show du sport moderne jusqu'à son trop plein et son dégoût est éclairante pour comprendre l'alternative d'une violence fondatrice composant la logique interne de pratiques telles que le MMA ou le jeu vidéo de combat.

Selon les enquêtes menées par Médiamétrie, cette configuration se voit également agrémentée de flux incessants d'images à contenus sportifs par le développement et la multiplication de plateformes et médias sportifs qui s'articulent continuellement et rendent possible la génération perpétuelle de nouveaux contenus. À titre d'illustration selon Médiamétrie, le mois de juillet 2023 a rassemblé 37.5 millions d'internautes (Audience Internet Global en France) et le smartphone a été le support privilégié dans ce suivi qui concerne majoritairement les 25-54 ans. L'image se trouve d'ailleurs elle-même introduite dans le sport, affecte le déroulement des rencontres et transforme les activités. Analyses par caméras, écrans géants, drones : les exemples sont légion. Si les processus de sportivisation et de professionnalisation du jeu vidéo – parallèles à un phénomène de « virtualisation » des pratiques sportives (Loret, 2003) – marquent son intégration dans le monde du sport d'une part (Besombes, 2016a), les dernières technologies et médias numériques participent en effet aussi bien à la progression continue de compétences chez les pratiquants de sports d'action qu'à la transformation d'expériences et construction de nouvelles relations entre les entreprises, organismes sportifs, communautés et spectateurs d'autre part (Thorpe, 2016). Au sein de cet espace, le sport se redéfinit ainsi par la mise en réseau des nouvelles technologies d'informations, obéit à une fan culture et une logique de storytelling comme a pu le décrire Jenkins (2006). Les recherches scientifiques traitant du transmédia et du complexe mediasport (Girardin, Sirost, Machemehl, 2020) viennent souligner cette réflexion en questionnant le surpassement actuel des cultures

⁷ Au sens où le précise Michel de Certeau (1990).

sportives⁸, qui telles que présentées par Pociello (1995) s'avèrent pourtant relativement bien déterminées dans l'espace et le temps. Par ces circulations et cultures émergentes, le sport se trouve de ce fait totalement affecté, pris dans un processus d'hybridation (Andrieu, 2008) où l'effacement des frontières culturelles et corporelles conduit à du débat, du métissage orient-occident voire même à une « orientalisation » au sens Maffesolien (1988 ; 2014) du monde occidental.

Les images sportives et le récit mythique du sport – originellement attachés à la catéchèse religieuse – sont aujourd'hui dépassés, cette transformation laissant place à d'autres modes de fabrication, d'écriture et de consommation de récits. Effectivement en considérant que le sport a été la vitrine du mythe du progrès dans la société moderne, et en prenant en compte les thèses de déclin (Spengler, 2000) et de collapse (Tainter, 2014) (effondrement) de la modernité, sans doute que le sport de compétition institutionnalisé est aux avant-postes d'un changement annoncé de nos modes de vie et modèles de sociétés. Gilbert Durand (2000) pose le postulat selon lequel un mythe et ses récits ont une durée de vie limitée à l'instar des paradigmes scientifiques (selon Thomas Samuel Kuhn) ou des périodes culturelles (comme l'analyse Fernand Braudel à propos de la Méditerranée). Après un processus en 6 phases, le mythe dominant d'une époque et d'une aire culturelle se décompose par alluvions pour participer à la sédimentation d'un nouveau récit. Si l'on examine de ce point de vue les travaux développés par Roger Caillois et Michel Leiris dans le cadre du collège de sociologie (1979), on peut considérer que l'agôn pointé sur doigt par Caillois, comme la puissance sauvage de la corrida et du football soulignée par Leiris participent de cette sédimentation du récit sportif. L'essor de pratiques sportives connotées comme violentes serait alors le révélateur d'un nouvel imaginaire dont le récit est en construction et puisant dans les alluvions laissés par le sport moderne. Les fictions par le cinéma, la littérature ou les jeux, à l'instar des films *Rollerball* (1975), *Fight club* (1999) ou du succès féminin du roller derby contemporain semblent aller dans ce sens. Par l'intermédiaire de (nouveaux) supports et contenus médiatiques, des constellations d'images porteuses et productrices de sens se forment et participent à la construction et diffusion d'univers narratifs complexes. Médiées par ces images, les pratiques évoluent, se diversifient et se consomment par dynamiques culturelles d'empilements. Dans cet imaginaire sportif, où de multiples systèmes d'images

⁸ Selon Pociello, ces cultures sportives réfèrent au « *domaine des pratiques, des représentations et des mythes sportifs qui se différencient selon les pays et les groupes* ». Leur appréhension relève d'« *une démarche qui, partant d'une champ sportif accessible familier ayant sa structure et sa logique propres, vise à la description et à l'interprétation d'un univers de pratiques, de techniques et de symboles qui prennent une importante place – et revêtent du sens – dans la vie sociale contemporaine* ».

coexistent et abordent de manière différenciée la notion de violence, d'autres logiques de lectures et de représentations émergent de la transformation des rapports aux activités physiques et sportives. Du fait du développement de modèles sportifs variés, ce sont différents régimes de l'image (Durand, 1969) et donc des logiques de domination (sous tendues par un régime de l'imaginaire) mobilisant des principes de violence qui se structurent.

Derrière le processus de mutation du sport contemporain, se profile en fait une transformation des représentations, une autre compréhension sociale de cet objet. Bien que subsistent certaines logiques fondamentales – notamment, même si autrement déployé, un système compétitif – propres au modèle anglais, le développement nouvelles modalités de pratiques et de consommations du sport aujourd'hui s'accompagne simultanément d'un désengagement des pratiquants quant à ses impulsions d'origine. L'enfermement du ludique dans la réglementation et l'institutionnalisation – caractéristique propre au sport selon Parlebas (1999) – laisse dès lors place à sa réaffirmation dans les phénomènes d'hybridation, de métissage et de (ré)engagement. Résultant du développement de nouvelles cultures sportives, ces formes de réengagement parallèles ne profitent cependant pas à la culture sportive moderne. Devant ces affaiblissements – et conformément à la pensée de Spengler (2000) selon laquelle la culture dominante, lorsque confrontée à de nouvelles cultures, refuse de disparaître – le sport moderne, au risque de se voir être remis en question voire supplanté, s'efforce d'annihiler le développement et/ou de s'approprier certaines disciplines à forts intérêts et enjeux qui ne se rapportent initialement pas aux logiques sportives traditionnelles.

1.7. La violence totalitaire de l'institution sportive

Les tentatives d'intégration ratées ou d'assimilations forcées de nouveaux sports aux jeux olympiques, la complexification des règlements et de leurs applications (ex. de l'usage de la vidéo) ou encore la mise en place de tribunaux populaires via les médias (Duret, Trabal, 2001) illustrent parfaitement la violence de l'institution sportive et de son système totalisant. Exemples caractéristiques de pratiques prises dans ces tiraillements, le MMA et le jeu vidéo de combat – qui bien qu'aujourd'hui inscrits dans des mouvements de légalisations et d'institutionnalisations fédérales parallèles à l'institutionnalisation privée spécifique à leur originelle nature « para-sportivisée⁹ » – ont ainsi été (et sont encore régulièrement) critiqués et dénigrés. C'est en fait à travers argumentaire basé sur la mobilisation de variables qu'il

⁹ Selon Bordes (2015) un para-sport réfère à « *Une pratique physique compétitive, réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome, déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes* ».

estime lui-même déterminantes (telles que les problématiques de parité, des droits de l'homme, de légalité ou de légitimité) que le sport moderne, à travers ses institutions, jette sont discrédit aux disciplines « concurrentes » dans les discussions et débats. Ces constats transparaissent notamment dans les propos de Jean-Luc Rougé¹⁰ ou de Thomas Bach¹¹, lesquels en plus de dresser un parallèle critique entre le MMA et le jeu vidéo de combat, opposent des aspects jugés caractéristiques de ces deux disciplines (comme le non-respect de l'intégrité physique, la violence, la discrimination) aux valeurs sportives, olympiques, humaines que véhiculent leurs institutions respectives. Dans une volonté de, « créer un pont entre les sports et les jeux ainsi qu'entre les générations » (Lamorlette, 2023), « mieux se connecter à la nouvelle génération » (Seguin, 2020), et l'objectif de fond de susciter l'engouement auprès des jeunes à la pratique de disciplines sportives traditionnelles, le CIO ouvre cependant la voie aux jeux de simulations sportives¹². Produit d'une collaboration entre fédérations internationales, éditeurs et le CIO, les « Olympic Virtual Series » (2021) reconduites sous le nom d'« Olympic Esport Series » (2024) ont dans cette perspective la particularité d'opposer des joueurs sur des titres simulant la pratique de sports réels comme le baseball, l'aviron, la voile, la course automobile, le tennis, ou le taekwondo. Alors que le CIO projette de rajeunir sa marque et se développer en Asie, une interrogation quant à ces choix reste dès lors en suspens : celle de l'intérêt porté aux simulations – « légitimes » selon lui – par les amateurs de jeux vidéo alors que ce sont d'autres genres comme les MOBA, Shooting ou Fighting games qui suscitent le plus d'intérêt et bénéficient des meilleures audiences dans le paysage « vidéocompétitif ». De premiers rapprochements entre ces autres genres de jeux et olympisme ont cependant déjà pu être observés (Lefebvre, Besombes, 2022), en témoignent par exemple l'organisation de l'Intel World Open mettant en scène les jeux Rocket League et Street Fighter V – qui bien que présenté en amont des Jeux Olympiques de Tokyo de 2020, émerge d'un partenariat direct entre Intel et le CIO –, ou l'introduction de l'eSport en tant que discipline à part entière dans le cadre des Jeux Asiatiques d'Hangzhou de 2022 lesquels ont opposé différentes équipes sur les titres « Arena of Valor », « Dota 2 », « Dream Three

¹⁰ A titre illustratif, il présentait en 2011, dans le cadre d'une interview pour L'équipe, le MMA comme pratique « dégradante », « sortie des jeux vidéo », dans laquelle « tout est permis » et s'opposent des individus « assez stupides pour essayer de se massacrer devant tout le monde ».

¹¹ Il précise notamment, lors de deux interventions : « *Il y aura des complications [exclusions des jeux de tir, voire de certains jeux de combat] sur certains jeux comme il y en a pour certains sports de combat, comme le MMA, qui ne sera jamais aux JO* » (Audureau, 2018), « *Nous voulons promouvoir la non-discrimination, la non-violence et la paix parmi les gens. Ce qui est contraire aux jeux vidéo qui s'articulent autour de la violence, des explosions et des morts. Et nous devons tracer une ligne claire* » (Caudel, 2017).

¹² David L'appartient, président pour le CIO d'un groupe de liaison sur l'e-sport et les jeux vidéo, expliquait en ce sens déjà en 2020 : « *L'eSport ne sera jamais aux Jeux Olympiques, mais il faut s'y intéresser. La porte d'entrée, ce sont les jeux de simulation* » (Seguin, 2020).

Kingdoms 2 », « FIFA », « Heathstone », « League of legends », « PUBG Mobile » et « Street Fighter V », soulignant davantage cette sensibilisation ou du moins prise de conscience du potentiel attractif de cette pratique par les instances olympiques. Néanmoins le Esport tend généralement à se transformer en épreuves d'exergame comme le montre les 9 jeux sélectionnés : *Tic Tac Bow*, *WBSC eBaseball: Power Pros*, *Zwift*, *Just Dance*, *Gran Turismo*, *Virtual Regatta*, *Virtual Taekwondo*, *Tennis Clash* et *Chess.com*. Placer des sportifs dans un effort physique (ergocycle, rameur...) mesuré face à un écran fait des séries d'Esports olympiques une acculturation forcée du sport électronique étouffée par la matrice du sport moderne.

1.8. Une épistémologie de la violence

Pour résumer les discussions qui précèdent, le MMA et le jeu vidéo de combat convoquent une épistémologie de la violence dans une période de mutations importantes du sport. Tout d'abord le débat se situe dans une confrontation entre un système des sports (Yonnet, 1998) qui inscrit les pratiques sportives nées au 18^e siècle dans le berceau moderne anglais et se veut totalisant ; et des alternatives d'autres jeux sportifs qui tentent d'exister à côté de ce système, plus libres dans les charges physiques, la brutalité des intentions, et l'adrénaline émotionnelle. S'affrontent alors deux régimes de violence (Maffesoli, 1979) : totalitaire d'un côté, fondatrice de l'autre qui vient dynamiser les pratiques et les cultures sportives.

Le développement d'une sociologie critique du sport moderne portée par Jean-Marie Brohm illustre bien derrière le phénomène social total du sport, une institution totalisante et totalitaire allant jusqu'à incarner par son spectacle les idéologies les plus dérangeantes (Brohm, 2008). Pour Umberto Eco ce sont précisément les promesses non tenues des valeurs censées incarnées le sport (justice, égalité des chances, santé, modèle éducatif) qui alimentent son récit et sa fonction de fausse confiance en détournant les énergies citoyennes. Les débats amorcés sur le mal exercé par les écrans et les jeux vidéo sur la jeune génération, comme les procès d'illégalité de pratiques des arts martiaux mixtes relève typiquement d'un tel processus.

Les historiens du sport ont également tenté d'éclairer le développement des pratiques corporelles par la brutalité, la violence et la barbarie. André Rauch (1992) dans son histoire de la boxe montre comment le noble art dans son évolution et sa mise en spectacle aseptise le corps sportif des KO, plaies ouvertes, saignements ou déformations du visage devant la focale de la caméra. En son temps Roland Barthes (1957) dévoile derrière le spectacle du catch

comment derrière une iconographie de la douleur mise en scène se joue l'incarnation de l'idée de justice et une dérivation mythique du bien et du mal. Plus largement, Norbert Elias (1994) déroule la thèse selon laquelle le sport se place aux avant-postes d'un processus de civilisation des pulsions agressives et d'homéopathisations de la violence. La chasse au renard en Angleterre amorcera ce process en élaborant des règles de renoncement à la mise à mort d'un adversaire valeureux.

Chez les philosophes et les anthropologues, la fonction guerrière du sport fait partie des éléments indispensables dans sa mise en récits et ses transformations. Roger Caillois (1967) indique la dimension agonale regroupe les jeux de compétition, dimension essentielle du sport. Il précise également comment les jeux s'élaborent dans des polarités contraires que sont la paideia (forme de liberté originelle sans contrainte) et le ludus (qui vise à fixer les règles). Jacques Ulmann (2002) quant à lui insiste sur les étapes anthropologiques (agon, ludus et jocus) qui ont permis de construire les sports modernes selon trois temps : la logique guerrière civilisationnelle, la règlementation des jeux organisés, la condamnation morale de la barbarie. Pour Alexis Philonenko (2013), la boxe – comme les sports de combat – est un espace privilégié de projection morale sur les conduites et stéréotypes déviants, ce qui donne à sa mise en récit une puissance féérique supérieure. William Isaac Thomas (1901) est saisi par les altercations quotidiennes de rue dans le Chicago de la fin du 19^e siècle. Il voit dans ces dernières le déploiement animal d'un instinct joueur qui deviendra le pattern essentiel au développement du sport. Comme l'analyse Yves Vargas : « *si la lutte-spectacle ne sert plus à la lutte (guerre) mais au spectacle (divertissement), alors elle ne sert plus à rien du tout* » (Vargas, 1992).

Aujourd'hui l'establishment sportif s'est enfermé dans une violence épistémique à l'encontre du sport et de ses institutions, brandissant gré à gré le dopage, la triche organisée, le racisme, le sexisme, les violences sur mineurs... La thèse ici développée insiste sur la nécessité de retrouver une épistémologie de la violence permettant au sport de se retrouver et de comprendre ses mutations contemporaines.

2. Le MMA et le jeu vidéo de combat : témoins d'une transformation à l'œuvre

Le détour épistémologique amène alors à développer un questionnement sur les objets du MMA et des jeux vidéo de combat en poupée gigogne. Au-delà de la définition du « sport » (peut-on d'ailleurs encore parler de sport ?), la question de la transformation des pratiques corporelles, ou de leur bascule dans un autre process se pose. Le MMA et le jeu vidéo de

combat sont-ils des signes précurseurs d'un changement profond, d'une lame de fond ? Quelles sont ces grandes transformations à l'œuvre ? En quoi le système sportif s'en voit affecté ? Quels sont ces nouveaux imaginaires et récits du sport qui sont en train de s'écrire ?

Ces disciplines semblent être en première ligne dans cette porosité voire cet effondrement des frontières entre des espaces qui sont assignés au spectacle du sport, à la montée en puissance des médias et à la façon dont ils sont mobilisés/utilisés. Par exemple, le cinéma (Bruce Lee, Hulk Hogan, The Rock, etc.) affecte la manière dont on pense et diffuse les arts martiaux. Derrière ce phénomène, que ce passe-t-il en matière de corps ? Comment se fait ce télescopage entre le corps agile et le corps massif musculeux par exemple ? Qu'est-ce qu'il se passe en termes de sensations communiquées à celui qui reçoit l'image ? En termes d'interprétation de la violence, sur le plan légal, sur le plan légitime, du point de vue de la brutalité, des techniques autorisées ou non-autorisées. Reflétant cette transformation, plusieurs systèmes d'images (et modes de lectures de ces images) coexistent et abordent différemment cette notion de violence. La lecture des images de la violence se voit donc elles-aussi différenciée. Se jouent en fait au sens de Gilbert Durand des « régimes de l'image », différents régimes de la violence en fonction des modèles sportifs qui se sont développés. Même si la resportivisation du MMA existe (après avoir dû interdire certains éléments) et donc subit l'influence de la matrice institutionnelle du sport anglais, s'illustre une transformation par autorisation de gestes antérieurement interdits (frappes au sol, etc.).

On observe explicitement des liens d'homologies et d'analogies entre le MMA et le jeu vidéo de combat. Dès lors, nous proposons de développer une analyse prenant en compte l'iconophilie, la circulation incessante d'images à contenu sportif, majoritaire, des images utilisées pour « alimenter/développer » et qui transforme le sport actuel. Qu'est-ce que cela raconte ? Comment se positionnent les pratiquants dans un monde sportif qui épouse selon Zygmunt Bauman (2013) les traits d'une société liquide ?

2.1. Problématique de recherche

Notre étude consiste à mettre en lumière la construction d'un imaginaire sportif se basant sur la mise en image de combattants et d'affrontements de MMA. La diffusion de cet imaginaire et de récits serait dès lors facilitée par le développement de multiples supports et contenus – notamment numériques – contribuant au développement de récits transmédia (Jenkins, 2006). Propre à la postmodernité, la légitimation d'« hybridations symboliques » (Bernard, 2015) (et donc les opportunités de mélanges de références sociohistoriques dans les représentations

contemporaines des arts martiaux, en particulier du MMA), participerait au même titre que la fusion des styles et influences géographiques caractéristiques de cette discipline au processus socioculturel à l'œuvre d'« orientalisation » (Maffesoli, 1988) du monde occidental.

Par certaines de ses spécificités – notamment plusieurs valeurs propres à la postmodernité qu'elle porte comme le plaisir des sens, l'importance des affects, l'esthétisation, la logique du « vouloir être » au détriment du « devoir être », la pluralisation et « pluridentification » de la personne, l'hédonisme, le règne de l'image et des apparences, la reproduction ou l'émergence d'éthiques multiples (Ramirez, 2016) – le succès du MMA serait effectivement indicateur de la saturation morale triomphante caractéristique de modernité (Coutant, 2008). En raison de son processus singulier de sportivisation et de diffusion, des images qu'il véhicule (ainsi que les liens qu'il entretient avec ces dernières), de l'engouement qu'il provoque ou plus généralement des modalités de sa réception, il apparaît de fait comme un objet particulièrement approprié à l'analyse de la transformation du sport, de ses modalités de consommation, de ses multiples enjeux à l'heure du développement et de l'intégration des médias et plus généralement de mutations socio-culturelles profondes à l'œuvre. De ses rapports étroits – voire indissociables – avec les médias, il se dégagerait de plus comme une figure emblématique du complexe mediasport.

Il s'agit dès lors, selon nous, de mettre en évidence la manière dont les récits mythiques et symboliques principalement fondés sur l'image contribuent – notamment par le développement d'univers narratifs multiples porteurs de sens – à la création d'un imaginaire des arts martiaux, et par conséquent d'expliquer leur fonctionnement et développement dans l'espace des sports. Une attention sera en ce sens portée à la manière dont le transmedia storytelling participerait à la redéfinition des modes d'organisation de production, de réception, de représentation et de consommation des pratiques favorisant l'implication de nouvelles parties prenantes dans son développement et sa diffusion et laissant place à la construction de nouveaux espaces, discours et récits¹³. La démarche favorisera l'appréhension de ces constructions et des représentations propres à l'objet au regard du phénomène de transmédiatisation. Par ses spécificités et les enjeux dont il relève, le MMA sera alors pensé comme témoin du développement de « cultures sportives postmodernes » renouvelant ses images et son imaginaire. Dans un contexte de convergence culturelle (Jenkins, 2006) où

¹³ De manière transversale, l'étude s'appliquera d'une part à examiner les liens entretenus (et interinfluences) entre les supports, contenus médiatiques et les modalités de consommation et de pratique des praticiens de disciplines de combat physique et numérique, d'autre part à appréhender ces différentes formes d'interactions au regard de leur incidence sur l'identité individuelle et collective.

différents médias, technologies et industries s'entrecroisent et s'interconnectent pour développer de nouvelles formes de contenus, narrations et expériences culturelles tout en impliquant une participation active des consommateurs – qui dans une logique participative et collaborative créent dès lors leurs propres contenus, s'engagent dans des communautés en ligne et influencent la culture populaire – et redéfinissant les frontières traditionnelles entre producteurs, consommateurs et cultures, l'étude se propose ainsi d'opérer une approche postmoderne du paysage sportif contemporain.

Comme le suggère Durand (1969), l'imaginaire consiste en l'ensemble des images et des relations d'image qui composent le capital de pensée de l'homo sapiens. Selon Maffesoli, ces images et leur esthétique conduisent notamment, par leur teneur émotive, au partage de sentiments ou à l'expérimentation d'émotions communes fédératrices cultivant les sociabilités, l'être ensemble et façonnant l'identité. De plus en plus abondantes du fait de la popularisation et le développement des médias numériques, les images telles qu'elles se présentent dans notre société affectent profondément les individus tout en générant de la vitalité dans leur senti « *dans la mesure où elles sont porteuses d'un sens qui touche nos cordes les plus sensibles (...) qui est au plus proche de la sensibilité corporelle indifférente aux syllogismes de la raison. Les symboles qui donnent à vivre du sens n'ont pas une dimension cérébrale mais viscérale* » (Jeffrey, 2014). En d'autres termes, au sein de notre société contemporaine numérique, les médias dans leurs usages façonnent et s'organisent, par « transit médiatique » (Rezende Ribeiro, 2022), autour de réseaux d'interrelations et circuits d'émotions et d'affects agissant comme vecteurs d'imaginaire, producteur de significations et créateur de représentations.

L'imaginaire sera ici pensé comme manière de concevoir et considérer le monde, en particulier dans les différents rapports entre les individus et à travers les représentations et le sens donné à la pratique. Comme le souligne Bernard (2016), étudier l'imaginaire des arts martiaux – ainsi que sa circulation et ses logiques d'appropriation – implique en fait aussi bien d'appréhender les multiples et divers rapports à soi, à son corps et son esprit, au collectif dans ses relations aux autres ou au lointain (notamment par « points d'accroches ») dont relèvent les engagements dans la pratique, que les interinfluences entre notre société occidentale contemporaine et les disciplines de combat lesquelles « *s'y déploient à la faveur des médias de communication, du cinéma (...) mais aussi des jeux vidéos [la culture populaire et les visions qu'elle façonnent contribuent effectivement à la conception et structuration des modes de pratiques], puisant de la sorte à des sources exotiques, anciennes et*

contemporaines, largement réinventées, investies de significations identitaires ». Nourrit par les représentations, images, récits et valeurs qu'il véhicule, cet imaginaire (voire ces imaginaires car revêtant différentes formes fonctions des contextes et navigations entre individuel et collectif) opère ainsi directement dans le processus de construction identitaire, les modalités d'appartenance et de reconnaissance inhérentes aux communautés de pratiquants et consommateurs y participant en cela même par appropriation et constructions de symboles, philosophies, traditions et dans les relations à soi-même et aux autres.

Entre les interprétations du déclin du sport moderne à travers le développement d'autres formes de pratiques sportives à l'heure du spectacle professionnel du sport et des nouveaux médias, et l'expression et construction identitaire dans cette émergence de nouvelles cultures sportives il semble nécessaire de revenir à la pratique corporelle elle-même.

Dans cette reconfiguration des sports (sport postmoderne), l'émergence et la construction de nouveaux rapports à la violence au travers le développement et le succès de ces disciplines aux représentations (et dans les logiques d'appréhension) violentes se posent. Dans les propositions de renouveau du sport ces dernières années, on assiste à l'émergence de disciplines à images de violence exacerbées : arts martiaux, rollerderby, lingerie football league, charges en rugby, bras de fer, brutal arm wrestling, power slap league... La logique de civilisation des pulsions agressives par le sport s'opposerait aux images de violence portées par le MMA également observées dans l'usage des nouveaux médias (sociaux, jeu vidéo, etc.). Dès lors, quels sont les modes d'intégration de la violence au regard du développement numérique (jeu vidéo, images, etc.) ? La virtualité renvoie-t-elle à un dépassement des « bornes corporelles » ou à une reconstruction du rapport et des représentations associées à la violence ?

S'agit-il d'une résurgence d'une violence confinée dans des dispositifs de sportivisation, d'une libération de l'excitation (le jeu pour le jeu) ou encore d'une exacerbation de la violence comme excès de brutalité, violence à l'état brut, décivilisation ?

Se pose alors la question de savoir si le MMA est un aboutissement ultime du contrôle des pulsions agressives ou au contraire une preuve de remise en cause de la thèse d'Elias étayée selon H.P. Duerr (1998) sur l'idéologie coloniale de l'homme civilisé. N'assisterait-on pas à une relocalisation ludique des jeux sportifs plutôt qu'à une globalisation civilisée des sports, comme en débat Stephen Mennell (2006) à propos des émotions suscitées par le sport ? Il en va de même du primat de l'expérience corporelle singulière dans la formalisation du savoir

comme le montrent D. Malcolm (2011) et L. Mansfield (2008). Le MMA serait alors aux avants postes d'un processus de décivilisation caractéristique d'un effondrement des dogmes de la modernité. Afin de préciser cette question nous nous baserons sur une analyse bibliométrique internationale autour du phénomène MMA qui s'appuie notamment sur une pratique restée longtemps illégale et illégitime, mais également sur un engagement du chercheur en sciences sociales qui enquête par son corps. Pour ce faire nous reprendrons les grands indicateurs décrits par Norbert Elias concernant le processus de civilisation, à savoir la brutalité physique, la discipline sportive et les pulsions agressives exprimées dans le jeu sportif.

Ces indicateurs sont une manière d'objectiver les thèses d'Elias dans l'étude des sports de combat. Dans « Boxing & Duelling » Norbert Elias insiste sur le caractère folklorique et vil de la savate, face au caractère sportif et noble de la boxe. Le processus de civilisation doit alors se rechercher dans l'exploration des standards, des tabous, mais aussi dans l'expression des émotions, notamment « *the barrier of strong negative feelings, of revulsion and disgust* » (Haut et al. 2018). Ces renversements s'objectivent via les catégories que nous avons retenues pour notre analyse systématique de la littérature scientifique produite sur le MMA. Ainsi, Elias insiste en premier lieu sur l'usage du corps comme arme capable de porter atteinte aux autres et d'infliger des blessures à ses ennemis. Cette violence physique est ensuite traitée symboliquement via les questions de légitimité et de pouvoir de classe. Enfin, la sportivisation de la boxe anglaise et de la savate déplace le traitement de la violence en un instinct joueur où l'exploration des possibilités techniques et des gestes autorisés deviennent la règle. En suivant cette démarche éliásienne nous analyserons donc la littérature internationale produite sur le MMA selon trois indicateurs : la violence physique (les blessures et atteintes corporelles), la violence symbolique (puissance des images et légitimité), la pulsion joueuse.

2.2. Plan et méthodologies

Afin de répondre à cette problématique, le travail s'est organisé en plusieurs chantiers :

- 1) Une revue systématique de la littérature internationale sur le MMA ; une revue systématique de la littérature internationale sur le jeu vidéo de combat (JVC). Les moteurs de recherche et plateformes ont été questionnés de manière privilégiée sous l'angle de la violence qui constitue la colonne vertébrale épistémologique de ce travail.

2) Des enquêtes ethnographiques inscrites dans la durée (3 ans et plus) sur deux salles de MMA en Normandie (Caen) et une association de jeux vidéo de combat à Rennes. Le corpus de données s'est articulé autour de la tenue d'un journal de terrain, de la compilation de données sur les réseaux sociaux et sites web impliqués, mais également d'entretiens semi-directifs auprès des pratiquants. Le travail ethnographique s'est centré sur une saisie des éléments factuels, mais également sur une auto-ethnographie prenant le corps de l'ethnographe comme source d'informations. Enfin, l'ensemble a été complété par des observations réalisées lors d'événements de MMA ou compétitions de JVC.

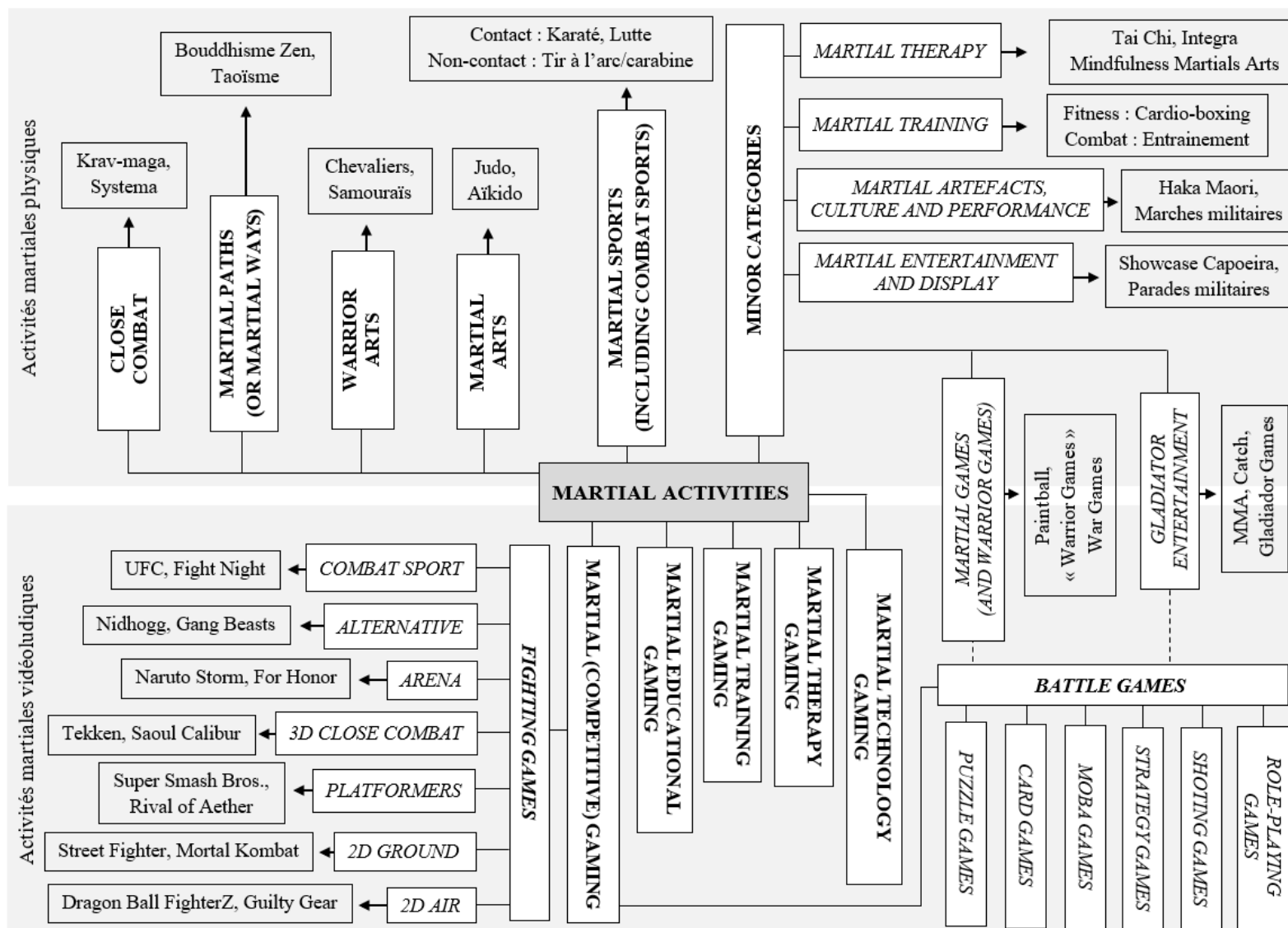
3) Une enquête par questionnaires a été menée auprès de 500 pratiquants des deux disciplines. Les questionnaires ont fait l'objet d'une diffusion par les réseaux associatifs sportifs et sollicitation de leurs institutions.

3. Présentation des objets de recherche

3.1. Catégorisation des pratiques martiales

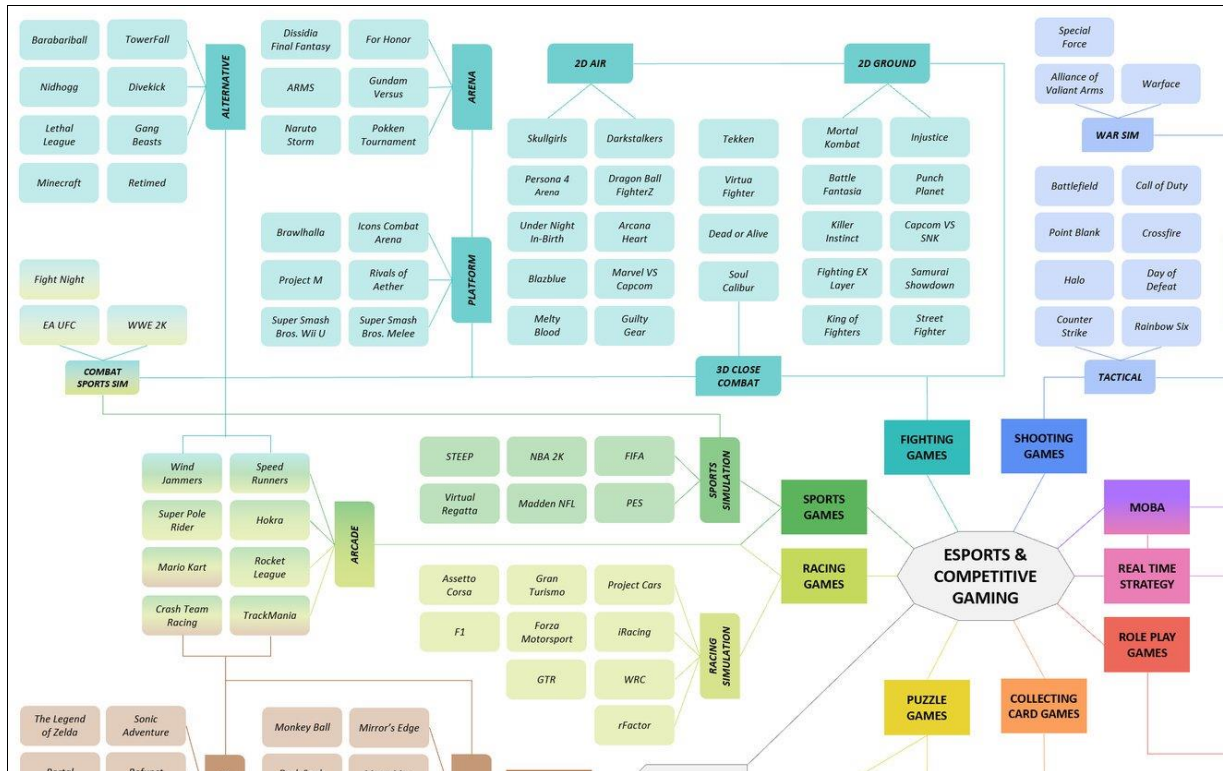
Les jeux et sports ont fait l'objet de nombreuses classifications et typifications. Rappelons celle de Roger Caillois qui par sa catégorie Agon insiste sur les logiques d'opposition, et qui par ses polarités ludus et padéïa met en avant l'intensité des jeux libres et réglementés. Mentionnons également la praxéologie motrice de Pierre Parlebas qui insiste sur la distance de garde permettant de hiérarchiser les jeux et sports d'opposition par leur logique interne. Enfin signalons la typification de Christian Pociello qui démontre la mise en concurrence des acteurs dans son espace des sports. Nous avons choisi d'adosser notre travail à des travaux plus récents qui reprennent ces intuitions pionnières dans leurs analyses du MMA et du JVC comme suit.

Figure 2. Catégorisation des pratiques martiales



Non étanche, la classification proposée présente les différentes formes de disciplines martiales existantes selon leurs finalités et les modalités qui les caractérisent¹⁴. Elle s'articule autour du but de l'activité elle-même pour mettre en lumière la manière dont les disciplines sont mises en place, enseignées et exercées. Les pratiquants peuvent effectivement avoir des objectifs personnels (intentions) divers dans leur participation aux activités martiales.

Figure 3. Classification « esports & competitive gaming » (Nicolas Besombes). Section Jeux vidéo de combat



¹⁴ Cette catégorisation se base sur la combinaison de deux classifications distinctes : l'une construite par Besombes (voir annexe 32) en rapport avec le jeu vidéo, l'autre développée par Martínková et Parry (2015) traitant d'activités martiales physiques, nuancée par le travail de Larochelle (2014) (voir annexe 33). Seront ici uniquement introduites et présentées les catégories complémentaires émergeant de nos revues systématiques sur le MMA et le jeu vidéo de combat. Ces catégories seront ensuite développées en détail dans le point 2. de la PARTIE I).

MARTIAL EDUCATIONAL GAMING :

- Le jeu vidéo peut être utilisé à d'autres fins que son usage d'origine : serious games (Egenfeldt-Nielsen, Meyer et Sørensen, 2011)
- Dans des contextes ludopédagogiques trois déclinaisons sont possibles (Lépinad, 2022) : le jeu sérieux (jeu conçu spécifiquement pour la pédagogie), le détournement intégral de loisir (utilisation d'un jeu originellement conçu pour le divertissement), le détournement partiel de jeu de loisirs (modification du jeu pour l'adapter au cours)
- Le jeu vidéo peut être utilisé comme support légitime dans le domaine scolaire et peut influencer positivement sur l'engagement, la motivation et le processus général d'apprentissage des élèves (Arrabal, 2016)
- Le jeu vidéo peut conduire au développement de relations de proximité entre les professionnels de l'éducation et leurs bénéficiaires (Burgener, 2017)
- Dans le cadre de certains projets, la pratique du jeu vidéo peut témoigner de valeurs éducatives (notamment en ce qui concerne le développement personnel) (Stasieńko, 2011)

MARTIAL THERAPY GAMING :

- Le jeu vidéo peut être mobilisé dans des cadres thérapeutiques divers : thérapies sensorielles ou motrices (Stasieńko, 2011), troubles mentaux (Cruz-Serrano, 2017), troubles de l'anxiété sociale (Guess, 2018), espace intermédiaire de médiation entre thérapeutes et adolescents en « impasses subjectives » (Sylla, 2017), espaces de transition, d'accompagnement, de médiation et de remédiation (individus adolescents déscolarisés et sujets à troubles psychotiques) (Moisy, 2010)

MARTIAL TRAINING GAMING :

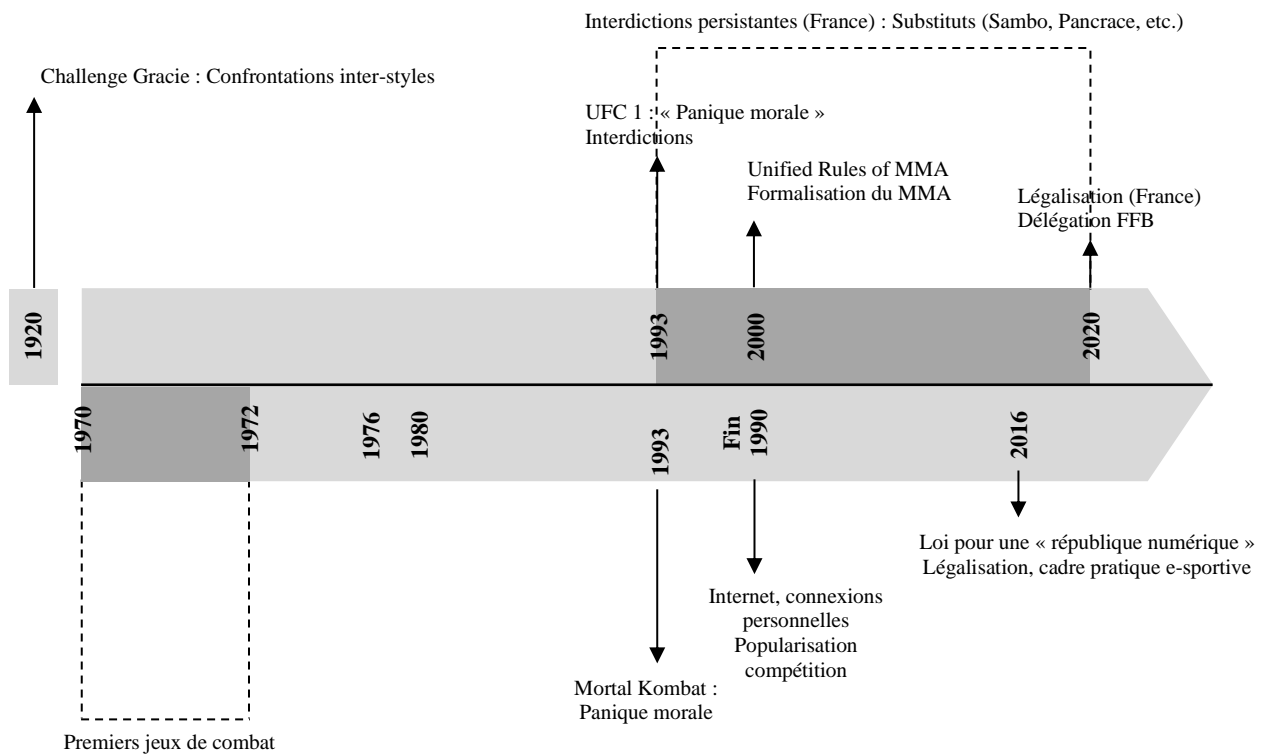
- Certains jeux, notamment « exergamisés » peuvent participer à la promotion de la santé des individus (Ishihara et al. 2015 ; Kusano et al. 2017 ; Bravo et al. 2017)

MARTIAL TECHNOLOGY GAMING :

- Utilisation de la programmation générique pour créer des IA attrayantes (Martinez-Arellano, Cant, Woods, 2016)
- Outil permettant de tester, évaluer et comparer des algorithmes d'intelligence artificielle et contribue au développement de la recherche dans le domaine de la programmation (Lu et al. 2013 ; Majchrzak, Quadflieg, Rudolph, 2015)

3.2. Du challenge Gracie au MMA contemporain

Figure 4. Frise chronologique MMA et Jeu vidéo de combat



Les premières traces du MMA apparaissent dans les années 1920 avec le Vale Tudo brésilien et le challenge Gracie, compétition lancée par certains membres de la famille éponyme dont la finalité consistait à prouver la supériorité et domination du jiu-jitsu brésilien sur les autres disciplines de combat. Très peu de règles régissaient ces tournois. C'est toutefois en 1993, lors du premier « UFC » (Ultimate Fighting Championship), que la discipline se fera connaître mondialement. La réglementation de ces « combats en cage » n'interdit à l'époque que de mordre et arracher les yeux. Il n'y a pas de catégories de poids ni de limites temporelles, les combats se terminant par abandon ou knock out.

La discipline se développe en marge des circuits sportifs traditionnels principalement à travers cette organisation (encore la plus importante à ce jour), ainsi que le marché émergent et peu contrôlé du *Pay-Per-View* (PPV). La tension antinomique (Collins 2004) de ces spectacles témoigne d'une excitation liée à la transgression des normes sociales, et la domination des téléspectateurs s'impose à celle des pratiquants et des spectateurs. Cela conduit à une désportivisation par augmentation de la violence du fait d'une réglementation illusoire (Bottenburg, Heilbron, 2009). Les rencontres ne manqueront pas de susciter une panique

morale¹⁵ et seront rendues interdites. L'établissement des réglementations – notamment l'obligation du port de tenues et équipements, la création de catégories de poids et l'instauration de rounds – issues des « Unified Rules of Mixed Martial Arts » en 2000 permettra non seulement au MMA de se dégager de l'image hyper violente de ses premiers évènements¹⁶, mais conduira de plus à la levée des interdictions et par là même à la formalisation du MMA contemporain. Régulièrement considérée comme aux antipodes des droits de l'Homme (l'argumentaire critique se dénonçant notamment les percussions au sol et la symbolique de l'octogone), il ne sera légalisé qu'à l'aube de 2020 en France. Sa sportivisation retardée résulte outre de son caractère fondamentalement commercial¹⁷ détaché de toute institution sportive, de sa définition légitime enjeu d'aspirations concurrentielles divergentes.

Pratique sportive totale, il évoque encore aujourd'hui tout un ensemble de mythologies (au sens de R. Barthes) qui figurent la violence comme les jeux du cirque, le combat carcéral ou le combat de rue. Cette pratique s'est développée avec la médiatisation des combats de rue (le *street fight*) et le jeu vidéo de combat, avec lesquels elle est parfois associée dans certaines représentations.

¹⁵ Selon Cohen (1973), le concept renvoie à « *une condition, un événement, une personne ou un groupe de personnes est désigné comme une menace pour les valeurs et les intérêts d'une société* ».

¹⁶ Bien que les règles unifiées et la mise en place de codes d'honneur, d'une éthique, de logiques de moralisation et de relativisation de la violence ces dernières années ont pu favoriser une meilleure perception de la pratique (Delalandre, Collinet, 2012), les représentations associées MMA se voient encore aujourd'hui ternies par l'image résiduelle provenant de ces premières rencontres.

¹⁷ A partir de 2012, se développera parallèlement un circuit amateur d'envergure internationale de MMA à l'initiative de l'IMMAF (International Mixed Martial Arts Federation). En France, c'est la FMMAF (Fédération de MMA Française) – organe interne de la FFB (Fédération Française de Boxe) reconnu par l'IMMAF lequel s'est vu attribué sa délégation depuis sa légalisation – qui assure la représentation, la gestion et la coordination de la discipline.

Figure 5. Jonathan Ivey vêtu et sanglé comme Hannibal Lecter avant son entrée dans l'octogone¹⁸



Figure 6. Exemples d'images et publications régulièrement diffusées sur les médias sociaux. Praticants ici représentés et apparentés à des gladiateurs



¹⁸ Image provenant d'une vidéo consultable sur YouTube : https://www.youtube.com/watch?v=EH6pcf_znvY

Figure 7. Affiche promotionnelle de la manifestation Rizin 40¹⁹ et portrait du pratiquant Juan Achuleta²⁰. Les pratiquants arborent des équipements rappelant des guerriers d'origines diverses



Ces évocations diverses ne limitent pas exclusivement à la diffusion d'images mais transparaissent également dans la mise en récit (aussi bien à l'initiative de consommateurs, commentateurs ou même de pratiquants) de la discipline. Les discours et attitudes de certains combattants – à titre illustratif, Benoit-Saint-Denis (ancien militaire des forces spéciales)²¹ rapportant les engagements dans la discipline à des affrontements guerriers – sont en ce sens particulièrement représentatifs.

3.3. Genèse du jeu vidéo de combat

Le jeu-vidéo de combat se décline en une multitude de licences comme *Street Fighter*, *Tekken* ou *Mortal Kombat* et de support comme la *Playstation*, la *Xbox* ou le *PC*. Pour protéger les utilisateurs de contenus inappropriés, des systèmes de classifications des jeux-vidéo (comme le *Pan European Game Information* ou PEGI en Europe, dont l'échelle est établie de 3 à 18 ans) déconseillent régulièrement la pratique de ce type de jeux chez les plus jeunes pour leur caractère (parfois) réaliste et violent. Par exemple, *Street Fighter V*, *Tekken 7* et *Mortal Kombat 11* sont respectivement estampillés PEGI 12, 16 et 18.

Dans la mesure où il fut le premier jeu vidéo à mettre en opposition deux personnages s'affrontant en combat rapproché (et dont l'objectif est de mener l'adversaire au KO), le titre

¹⁹ Fondée en 2015, la « Rizin Fighting Federation », est une organisation japonaise d'arts martiaux mixtes.

²⁰ Portrait du pratiquant présenté dans le cadre de la promotion de l'organisation de MMA Bellator.

²¹ « Tsarukyan si il manque... si il manque d'adversaires, ça c'est un adversaire qui m'excite (...) moi je suis pas là pour le buzz, moi je suis là pour le côté sportif c'est-à-dire que moi mon but c'est de... euh de faire des guerres et de taper les mecs comme Elizeu que j'ai pris et que personne veut prendre en fait (...) Tsarukyan si t'as envie ben Benoit Saint-Denis il est là, et je suis prêt à te faire la guerre » (« [Vidéo apparaissant dans mon fil personnel d'actualité Facebook, informations liées à cette interview non-récupérables] », s. d.).

« Heavyweight Champ » sorti en 1976 peut être, de notre point de vue, légitimement considéré comme « le premier jeu vidéo de combat ». Plusieurs débats, controverses accompagnent néanmoins les perspectives visant la désignation de celui qui fut « l'originel » jeu vidéo de combat compétitif. L'attribution de cette qualification ne nous semblant pas être une fin en soi, une identification chronologique comme celle effectuée par Loguidice et Barton (2009) de certains des titres les plus influents (dont l'apport « d'innovations clés » auront contribué à la définition, au développement, à la formalisation du jeu vidéo de combat) permet à l'inverse d'appréhender, ou du moins d'apporter un regard sur ce qui compose et construit (ou non) les modalités particulières de ce genre vidéoludique. L'un des premiers, « Warrior » (1979), est un jeu d'arcade – exclusivement jouable contre un autre individu – qui oppose deux chevaliers munis d'épées et dont la victoire s'obtient en frappant l'adversaire ou le faisant tomber dans un trou. Il propose une vue aérienne et des graphismes vectoriels. Des problématiques liées au matériel et à la détection (et donc à la fiabilité de la machine) l'ont néanmoins rendu pénible à jouer pour les pratiquants.

La première version du jeu « Karate Champ » se destinait quant à elle à un seul joueur, ce dernier affrontant au moyen de deux joysticks (celui de gauche servant principalement aux mouvements, celui de droite aux attaques) des personnages contrôlés par l'IA. En plus d'un mode combat, au sein duquel le personnage se voit progresser et affronter plusieurs adversaires jusqu'à parvenir au grand champion (principe que l'on retrouvera dans de nombreux jeux de combat ultérieurs), le titre se verra complété de mini-jeux consistant entre autres à briser des parpaings ou affronter un taureau. Autre particularité qui sera largement réinvestie pour devenir une norme dans la majorité des jeux de combat qui suivront : la perspective, vue de profil des personnages. Une deuxième version nommée « Karaté Champ Player vs Player » sera développée peu de temps après (la même année) laquelle apportera certaines modifications en plus d'introduire quelques nouveautés, notamment un mode de jeu permettant l'affrontement entre joueurs.

Lui aussi développé en 1984, le jeu à défilement horizontal (« side-scrolling ») « Karateka » consistant progresser dans une forteresse et affronter un à un les gardes puis l'antagoniste principal afin de libérer une princesse, se démarquera d'autres jeux de combat par la profondeur de son scénario, son caractère cinématographique ainsi que par la qualité de ses graphismes et animations. La santé du joueur (et de ses adversaires) est symbolisée par des barres constituées de plusieurs points de vie en bas de l'écran. Dans la version originale du

jeu, les différents types de coups – dont la hauteur était gérée par le joystick – se contrôlaient par l'intermédiaire des boutons.

Le jeu de type « beat them all » « Double Dragon » sorti en 1987 ainsi que les titres s'y inspirant – dont le mode de défilement horizontal permettant non seulement les déplacements latéraux mais aussi verticaux en profondeur (on parle de « belt-scrolling ») constituent l'une des particularités communes – différent des jeux vidéo de combat compétitifs sous certains angles et proposent une autre approche du combat. L'action ne se déroule en effet pas sur un seul écran fixe, ce dernier défilant à l'inverse en fonction de la progression des personnages dans le jeu (ou du personnage si l'individu pratique en solo), et, à l'exception de certaines situations particulières, consiste à coopérer avec un autre joueur afin de vaincre les multiples ennemis contrôlés par l'IA plutôt que l'affronter en duel. Aussi, les commandes spécifiques aux mouvements et techniques de combat se voient simplifiées et limités dans ces types de jeux, et ce au profit d'autres actions (comme la possibilité d'interagir avec divers objets pouvant être utilisés comme armes).

Parmi les nombreux jeux apparaissant après la sortie du titre précurseur Karate Champ en 1984 jusqu'à la fin des années 1980 – et partageant de manière plus ou moins marquée de son style (certains éditeurs s'en inspireront, d'autres iront en effet jusqu'à se l'approprier) –, l'une des plus grandes licences du jeu vidéo de combat, « Street Fighter », fera son apparition. Sorti en 1987, le premier volet intitulé « Street Fighter » ne rencontrera néanmoins pas le même succès que les titres qui suivront, notamment en raison de la moindre diversité des personnages et d'actions (Ryu et Ken étant en effet les seuls combattants contrôlables, ils ne se distinguent par ailleurs que par leur esthétique et disposent tous deux des mêmes mouvements et techniques), mais aussi à cause de sa jouabilité et ses imprécisions au niveau des commandes qui constitueront deux autres aspects négatifs de ce titre. Une des particularités des premières bornes d'arcade ce jeu était de disposer, en plus du joystick, de deux boutons analogiques – à système pneumatique – (l'un contrôlant les techniques de poings, l'autre de pieds), la puissance des coups portés par les personnages étant dès lors proportionnelle à la pression exercée. Pour pallier aux comportements excessifs (certains joueurs, en plus de se blesser, maltraitaient en effet les machines au point de les détériorer), les versions ultérieures remplaceront ces deux boutons par six boutons (trois pour les coups de poings, trois pour les coups de pieds) chacun correspondant à un niveau de puissance. Cette configuration deviendra une norme pour la série. Ce premier Street Fighter introduira par ailleurs trois coups spéciaux qui deviendront iconiques (le Hadouken, le Shoryuken et le

Tatsumaki Senpukyaku) mais qui seront considérés comme « secrets » dans la mesure où les manuels et bornes n'indiqueront pas quelles commandes permettent de les déclencher, laissant l'initiative aux joueurs de les découvrir par eux-mêmes.

Par les innovations et nombreuses sophistications apportées à la suite de ce premier volet, « Street Fighter II: The World Warrior » sorti en 1991 constituera une notable avancée de la licence de Capcom. En plus d'améliorations audio (musiques, sons) et visuelles (graphismes, animations) – déjà d'une certaine qualité chez son prédécesseur – le jeu sera effectivement enrichi d'une meilleure jouabilité par un contrôle précis et conforme à l'exécution ainsi que de la possibilité d'incarner huit personnages uniques disposant chacun (à l'exception de Ryu et Ken, une fois de plus semblables) d'un ensemble varié et complet de techniques qu'il est possible d'enchaîner en combinaisons lors des phases d'attaques, y compris sous forme de combos. Davantage que dans les jeux de combats existant de l'époque, la complexité technique accrue découlant de ces composantes incitera les joueurs à analyser puis s'entraîner à maîtriser les différents mouvements et actions (ainsi que leurs modalités d'applications) propres à chaque personnage afin de concevoir des stratégies permettant l'adaptation aux multiples situations de jeu rencontrables. Disposant maintenant de 4 boss qu'il est possible d'affronter via le mode solo (à condition d'avoir vaincu tous les personnages jouables en amont), Street Fighter II: The World Warrior se verra par ailleurs implémenté de stages bonus consistant par exemple à fracasser une voiture ou des barils enflammés. Jusqu'en 1994 (c'est en 1995 qu'une véritable suite verra le jour avec « Street Fighter Alpha »), plusieurs variations de Street Fighter II feront leur apparition, chacune apportant plus ou moins de modifications et ajouts en termes de contenu, graphisme, audio, équilibrage, gameplay et options de jeu. Trois autres versions seront développées en 2003, 2008, 2017 : la première pour fêter le 15^{ème} anniversaire de la sortie de l'épisode initial, les deux autres constituant des remasters aux graphismes haute définition, 2017 célébrant par là même les 30 ans de la licence.

La popularité de Street Fighter II encouragera le développement de multiples jeux et séries de jeux – dont « Fatal Fury: King of Fighters », « Art of Fighting » et « Samurai Shodown » de l'entreprise SNK (respectivement sortis en 1991, 1992 et 1993) rencontreront un certain succès – et introduira sa concurrente et controversée franchise Mortal Kombat en 1992. Cette dernière se démarquera par son réalisme (des mouvements et actions exécutés par des acteurs réels étaient en effet enregistrés avant d'être numérisés et attribués aux différents personnages

du jeu) et par sa violence qui, si d'une part contribuera à sa popularité, fera d'autre part sera sujette à condamnations morales.

En raison de son système de combat « réaliste » permettant par ses possibles combinaisons de touches l'application d'une diversité et multiplicité de coups et enchainements ainsi que de la qualité de ses animations et graphismes polygonaux modélisés – pour la première fois dans un jeu de combat – en trois dimensions, l'originel titre de la licence « Virtua Fighter » sorti en 1993 sur borne d'arcade rencontrera un succès tel qu'il inspirera d'autres jeux de combat 3D dont « Tekken » et « Dead or Alive » qui, datant respectivement de 1994 et 1996, constitueront (et constituent encore aujourd'hui) de populaires séries de jeux de combat.

Certaines innovations accompagnant l'émergence d'autres jeux et séries de jeux à succès les années suivantes viendront enrichir le genre. Ce sera notamment le cas de « Bushido Blade » (1997), qui se distinguera non seulement par son absence de jauges de santé et limites temporelles caractéristiques des titres de l'époque mais aussi par un système de jeu réaliste le rapprochant d'une simulation de combat à l'arme blanche, de « Guilty Gear » (1998) dont les graphismes détaillés de style animé deviendront l'une des spécificités reconnues de la franchise, et de « SoulCalibur » – suite de « Soul Edge » (1995) – sorti en 1998 aura pour particularité de proposer un système de combat à 8 directions (et donc à plus grande liberté de mouvement) axé sur le maniement d'armes.

Dans le but de séduire le public face à la concurrence, l'idée de réunir des personnages de différent milieux (liés à une même et/ou d'autres licences de jeux de combat et/ou d'autres genres de jeux et/ou parfois même d'autres univers) conduira au développement de « crossovers ». Parmi les premiers de cette lignée, on pourrait citer le titre « Fighters Megamix » sorti en 1996, lequel regroupe des personnages de divers jeux développés par le studio Sega-AM2 de l'entreprise Sega (dont Virtua Fighter mentionné précédemment) ou, issu d'un partenariat entre Marvel et Capcom, « X-men vs. Street Fighter » qui apparaissant plus tôt la même année propose entre autres particularités un système de combat en équipe de deux permettant le basculement des personnages (dès lors mutants et/ou combattants) pendant la partie. De multiples collaborations de ce type verront le jour les années suivantes et conduiront au développement de jeux et suites de jeux. Ces collaborations rendront – et rendent encore car toujours mises en place à ce jour – possibles des mises en opposition, parfois improbables, de personnages appartenant à des univers et sociétés distinctes. L'une des séries de jeux de combat actuelle les plus populaires, Super Smash Bros. – Platformer

dont le premier titre sortira en 1999 sur Nintendo 64 –, appliquera ce même principe de réunion de personnages provenant de différents genres vidéoludiques. Bien que ces personnages soient majoritairement issus de la licence Nintendo, le panel de combattants se verra progressivement enrichi par d'autres originaires d'entreprises tierces. Notons ici la grande variété et richesse des univers proposés croisant les héritages des comics books, du manga, du cinéma d'action avec leurs galeries de personnages, leurs imaginaires et motricités.

PARTIE 1. ETAT DE L'ART

1. Epistémologie du MMA et du jeu vidéo de combat

Le MMA et les JVC font l'objet d'une production scientifique intense depuis une quinzaine d'années, notamment dans le registre des sport cultural studies, mais également dans l'impulsion de nouvelles équipes de chercheurs, de déploiement des méthodes mixtes, où dans la réorientation de certains domaines de recherche (sciences médicales, sciences informatiques notamment). L'objectif de cette partie est de proposer un état des lieux des recherches récentes menées sur ces deux pratiques et d'envisager les convergences théoriques entre processus médiatiques et violents. On privilégiera dans les thèmes émergents l'engagement, les atteintes physiques et comportementales, les hybridations technologiques, la santé des pratiquants, l'indiscipline, le genre, ou encore les normes contrariées du sport moderne. Ces thématiques permettent de mieux saisir comment dans la littérature scientifique s'exprime la part fondatrice et la part destructrice des images de la pratique sportive.

1.1. Revue systématique du MMA

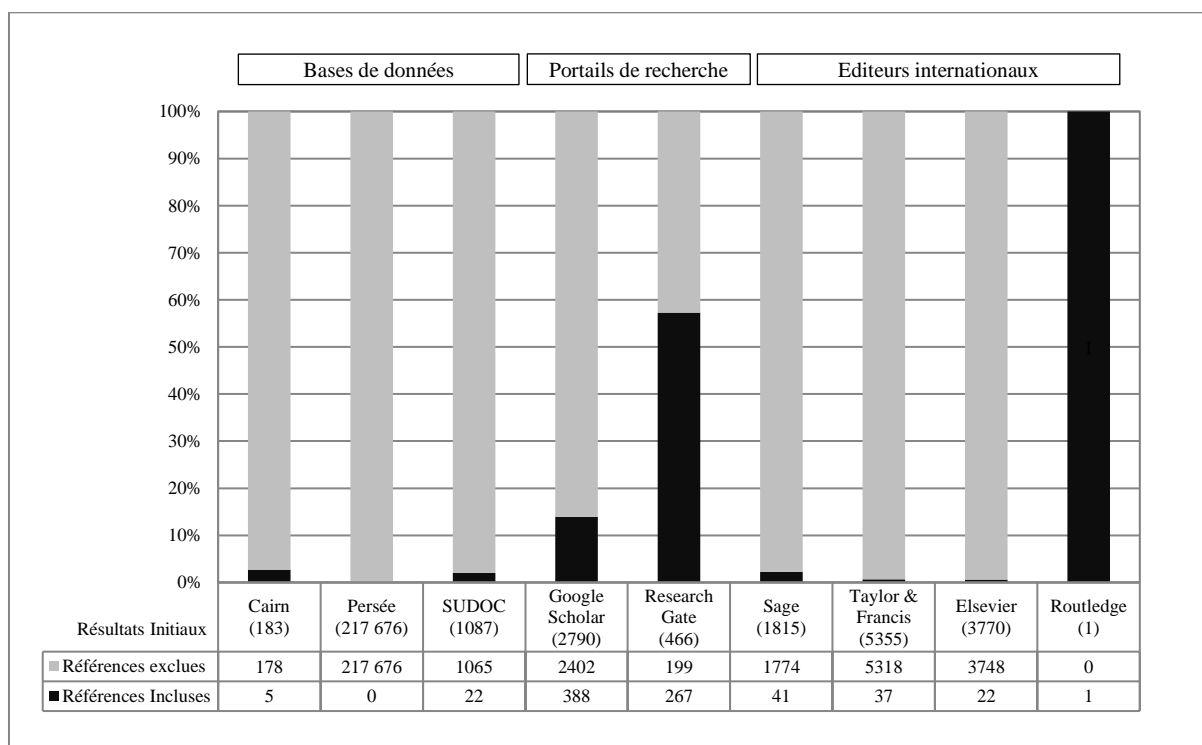
1.1.1. Champs de recherche

Trois bases de données ont été analysées (Cairn, Persée, Sudoc²²), deux portails de recherche (Google Scholar, ResearchGate) et quatre éditeurs internationaux (Sage, Taylor&Francis, Elsevier, Routledge) jusqu'en février 2018. Nous avons utilisé les mots-clés suivants : « arts martiaux mixtes », « mixed martial arts » ; « mma » ; « sport ». Sur l'ensemble des résultats obtenus, seules les références scientifiques liées aux arts martiaux mixtes ont été retenues. Nous ne nous sommes pas limités à la littérature française et anglo-saxonne. Les recherches initiales des différents supports mobilisés ont donné les résultats suivants : Cairn : 183 références, Persée : 217 676, Sudoc : 1087 ; Google Scholar : 2790 références, ResearchGate : 466 ; Sage : 1815 références, Taylor&Francis : 5355, Elsevier : 3770, Routledge : 1. Après analyse, 5 des 183 résultats de Cairn, 0 des 217 676 de Persée et 22 des 1087 de Sudoc ont été retenus. 388 des 2790 de Google Scholar et 267 des 466 de ResearchGate ont été sélectionnés. 41 des 1815 de Sage, 37 des 5355 de Taylor&Francis, 22 des 3770 de Elsevier et un unique résultat de Routledge ont été récupérés.

²² Une quatrième base de données (PubMed) et un cinquième éditeur international (Human Kinetics) ont été analysés mais n'ont pas été intégrés dans les représentations graphiques car les références liées au MMA générées (respectivement 52 et 21) produisaient une majorité de doublons avec les supports Google Scholar et ResearchGate. Ces lectures restent toutefois inhérentes à l'analyse conduite.

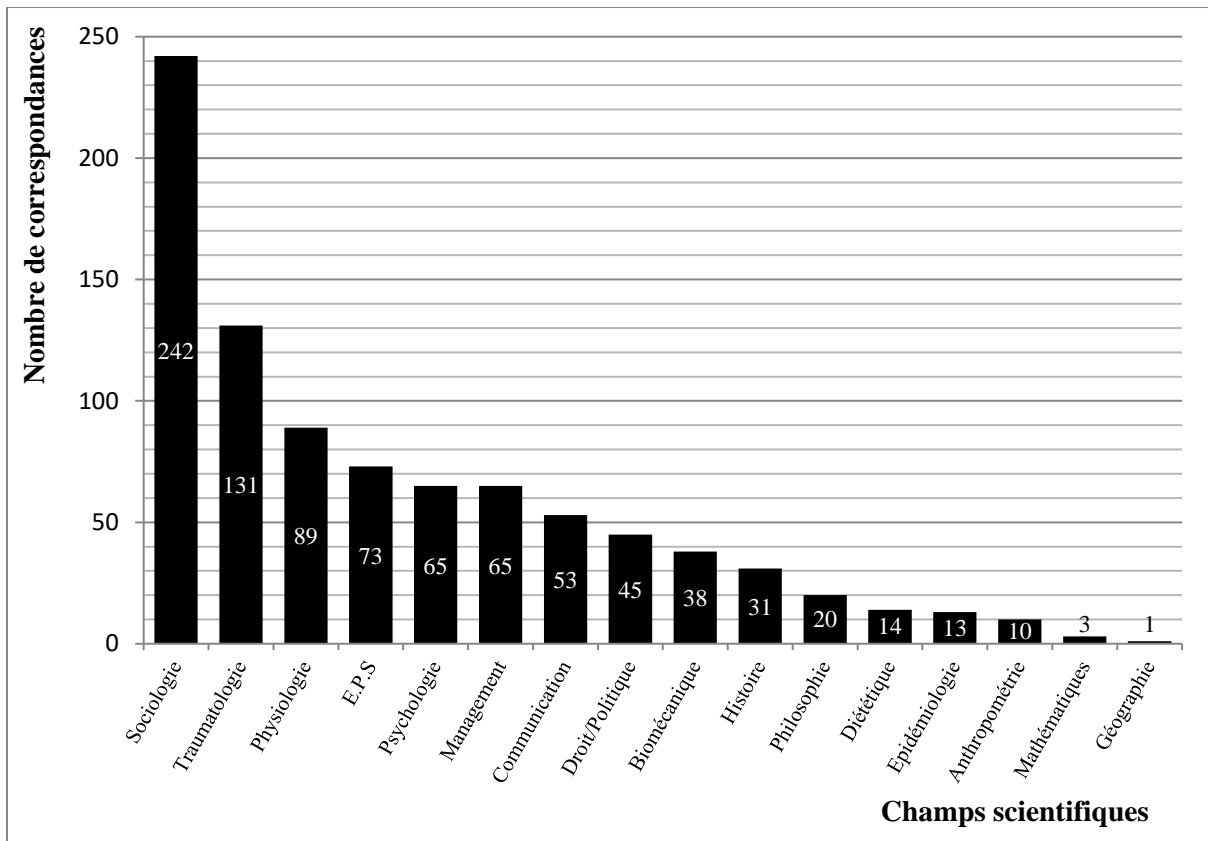
Sur les 242 047 résultats, 783 références traitant du MMA ont été retenues, correspondant à une diversité de supports (articles scientifiques, ouvrages scientifiques, thèses, mémoires, conférences, communications, posters). Deux références supplémentaires ont été récupérées en parallèle à ces recherches : une sur le moteur de recherche Google, l'autre en main propre, pour un total de 785 références (tableau récapitulatif en annexe 25). Certaines études s'inscrivant dans des démarches pluri/inter/transdisciplinaires, les 16 champs scientifiques représentés comprennent en totalité 893 correspondances liées à cette discipline. Bien que la sociologie, la traumatologie, la physiologie et l'entraînement sont les sciences les plus représentées, l'analyse bibliométrique dévoile une littérature conséquente du MMA dans d'autres disciplines.

Figure 8. Sélection des références scientifiques et supports de recherche associés (MMA)



Il apparaît que les champs de recherche les plus représentés dans l'étude des arts martiaux mixtes sont la sociologie, la traumatologie, la physiologie et l'EPS. A l'inverse on recense les plus bas nombres d'étude scientifiques dans les domaines de la géographie, les mathématiques, l'anthropométrie et l'épidémiologie.

Figure 9. Correspondances relatives au MMA et champs scientifiques représentés



1.1.2. Historicité des publications

Les différentes formes du MMA seront investies par ces divers champs scientifiques principalement dans les années 2000, en dehors d'incursions sur le « combat libre » dans les années 1990. Aussi, les trois tableaux qui suivent mettent en évidence un développement croissant des publications du MMA, en particulier à partir de la fin des années 2000. L'étude de la bibliographie du MMA se terminant en février 2018, sa représentation graphique ne témoigne pas d'une moindre croissance de productions scientifiques cette dernière année, à l'inverse de la suggestion des courbes. Les premiers mois semblent au contraire indiquer une augmentation constante de l'intérêt scientifique pour le MMA. Les références non publiées et celles dont les informations ne permettent pas de renseigner sur leur historicité (n=8) n'ont pas été intégrées à ce graphique. 777 des 785 références, soit un total de 884 correspondances, y sont alors représentées.

Figure 10. Historicité des publications sur le MMA (de 73 à 237 correspondances)

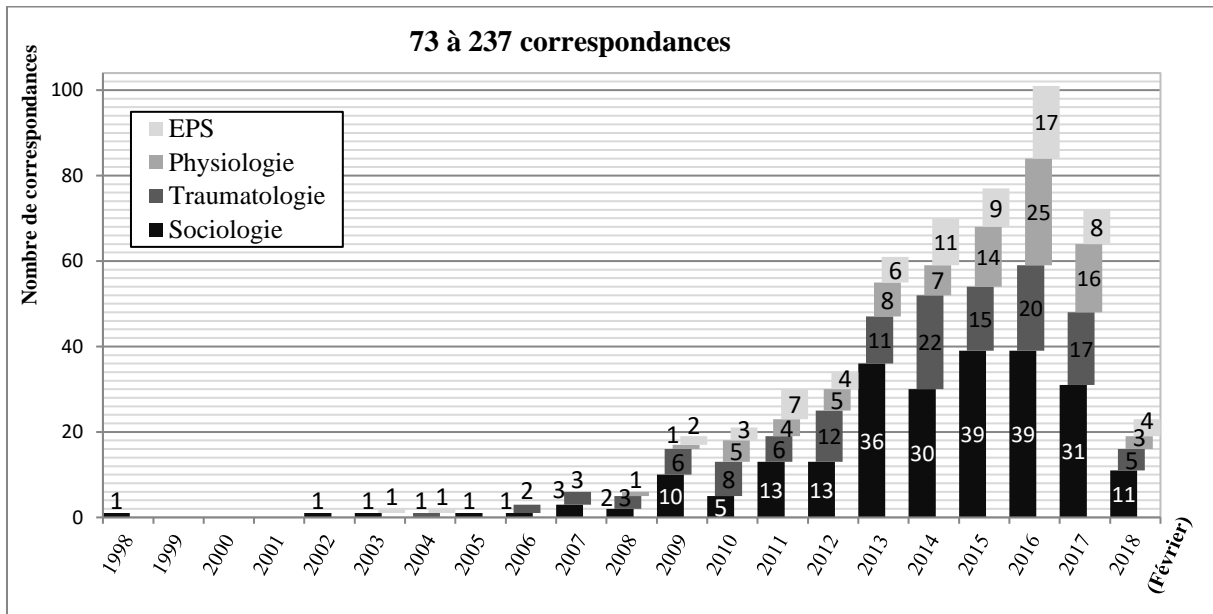


Figure 11. Historicité des publications sur le MMA (de 31 à 65 correspondances)

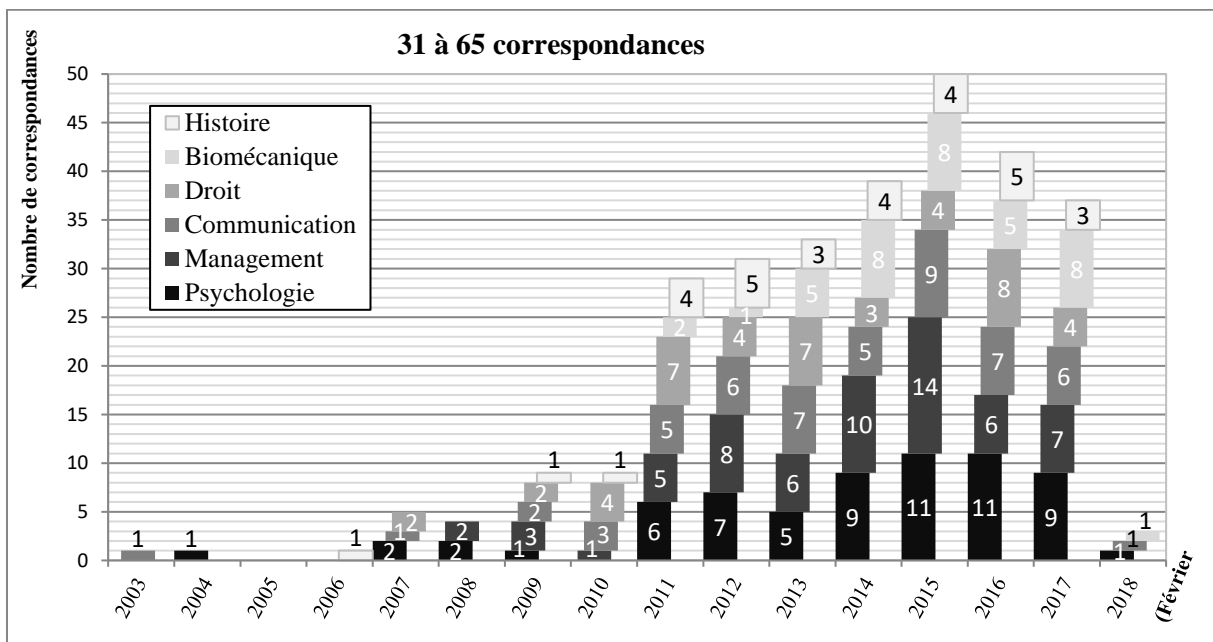
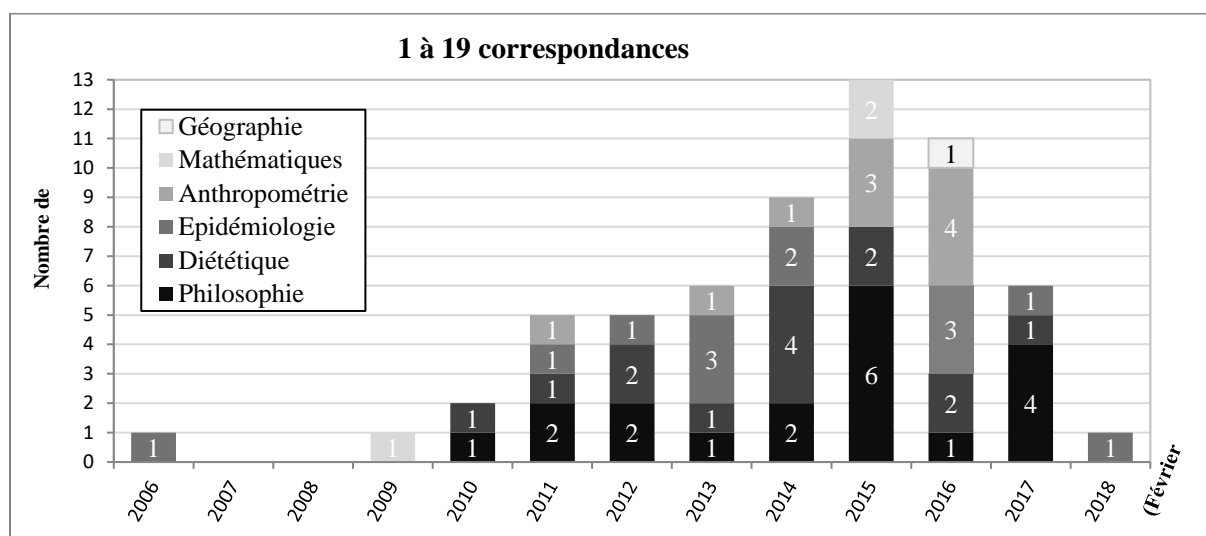


Figure 12. Historicité des publications sur le MMA (de 1 à 19 correspondances)



1.1.3. Références princeps

Le tableau n'a pas pour principe de ne pas être exhaustif mais offre toutefois un regard sur les références associées au MMA les plus citées dans le domaine de la recherche scientifique. Les auteurs sélectionnés dans le tableau ci-dessous sont ceux qui ont le plus d'occurrences de citations et qui publient le plus sur le MMA comme l'indiquent les moteurs de recherche tels que PubMed ou ceux des éditeurs. En outre l'usage d'un Mapping permet de faire ressortir les auteurs et travaux que nous analysons par la suite, considérés comme princeps.

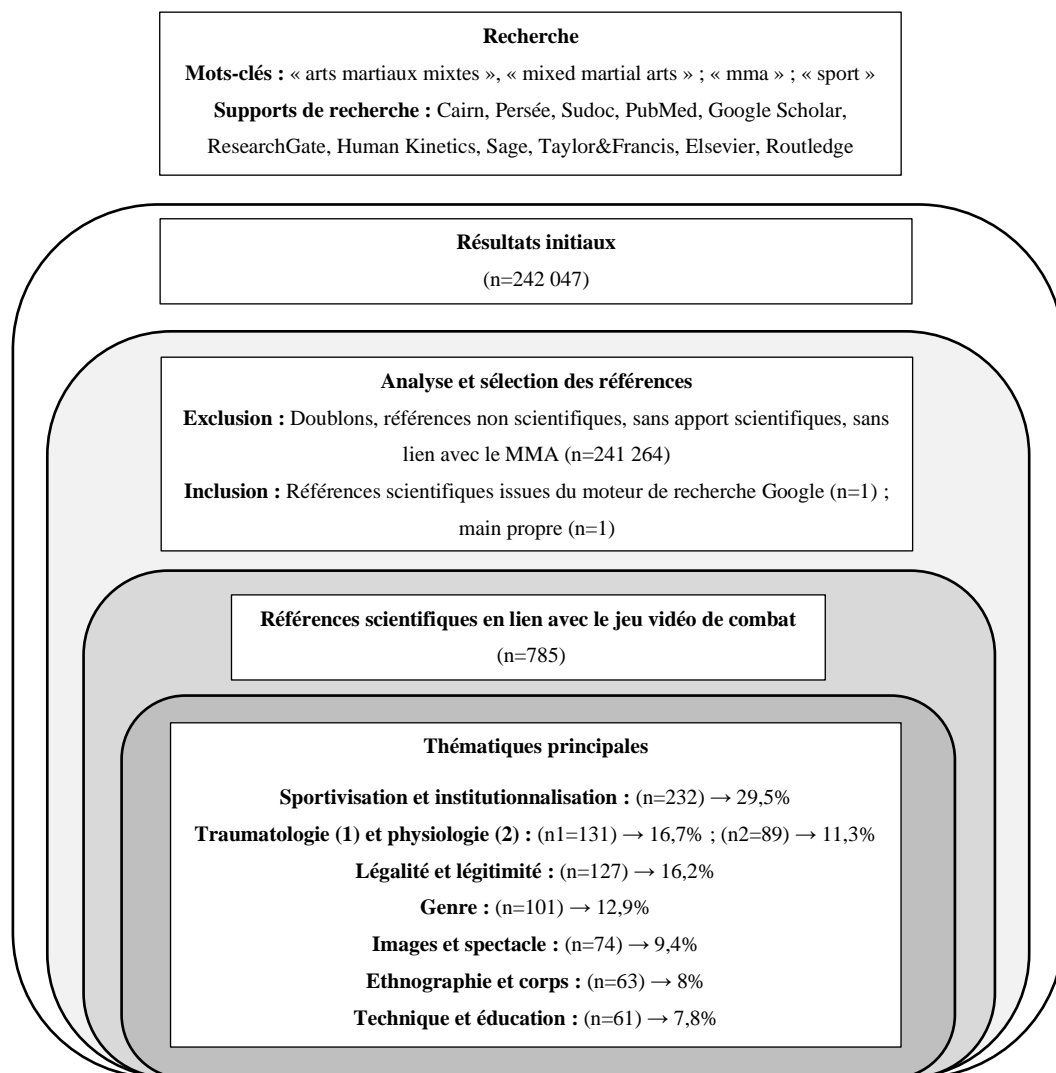
Figure 13. Champs scientifiques et articles princeps en lien avec le MMA

Champs scientifiques	Articles princeps
Sociologie	M van Bottenburg (2006) ; G Downey (2006) ; R Sánchez García (2010) ; K Green (2011) ; DC Spencer (2009, 2012, 2014)
Traumatologie	T Kochhar (2005) ; GJ Buse (2006) ; GH Bledsoe (2006) ; Ngai KM (2008) ; RP Lystad (2014) ; F Hernandez (2015)
Physiologie	JA Amtmann (2008) ; SM McGill (2010) ; S Lenetsky (2012) ; P Alm (2013)
E.P.S	JA Amtmann (2003, 2004) ; P La Bounty (2011) ;
Management	K Seungmo (2008) ; S Kim (2009) ; DPS Andrew (2009)
Psychologie	CA Vaccaro (2011) ; J Haydicky (2012) ; S Iermakov (2016)
Communication	N Cheever (2009) ; CH Lim (2010) ; EL Frederick (2012) ; NA Brown (2013)
Droit et Politique	G Varney (2009) ; B Maher (2010) ; M Kim (2010)
Biomécanique	FB del Vecchio (2011) ; F Hernandez (2015)
Histoire	∅
Philosophie	A Bäck (2009) ; SL Swain (2012) ; C Weaving (2015) ; I Martínková (2016) ; N Dixon (2016)
Diététique	AM Jetton (2013) ; DC Spencer (2014) ; LV Andreato (2014) ; JJ Gann (2015) ; VS Coswig (2015) ; B Crighton (2016)
Epidémiologie	M Meulener (2011) ; C Bachmeyer (2013)
Anthropométrie	BF Marinho (2012) ; V Třebický (2015) ; S Zilioli (2015)
Mathématiques	∅
Géographie	∅

1.1.4. Analyse thématique

Par l'intermédiaire de ce fichier constitué des 785 références retenues, nous avons ensuite effectué une recherche ciblée des articles relatifs à diverses thématiques de recherche : corps du chercheur dans l'étude ethnographique du MMA (63 références soit 8%) dont 26, soit 3,3%, spécifiques à l'ethnographie sensorielle ; impacts traumatologiques et physiologiques du MMA (respectivement 131 et 89, soit 16,7% et 11,3%) ; spectacle et images du MMA (74 soit 9,4%) dont 4, soit 0,5%, spécifiques au MMA et jeux-vidéo ; étude du genre dans le MMA (101 soit 12,9%) ; sportivisation du MMA (232 soit 29,5%) dont 61, soit 7,8%, spécifiques à ses dimensions techniques et éducatives et 127, soit 16,2%, spécifiques au débat légalité/légitimité lié à cette discipline.

Figure 14. Analyse thématique de la bibliographie du MMA



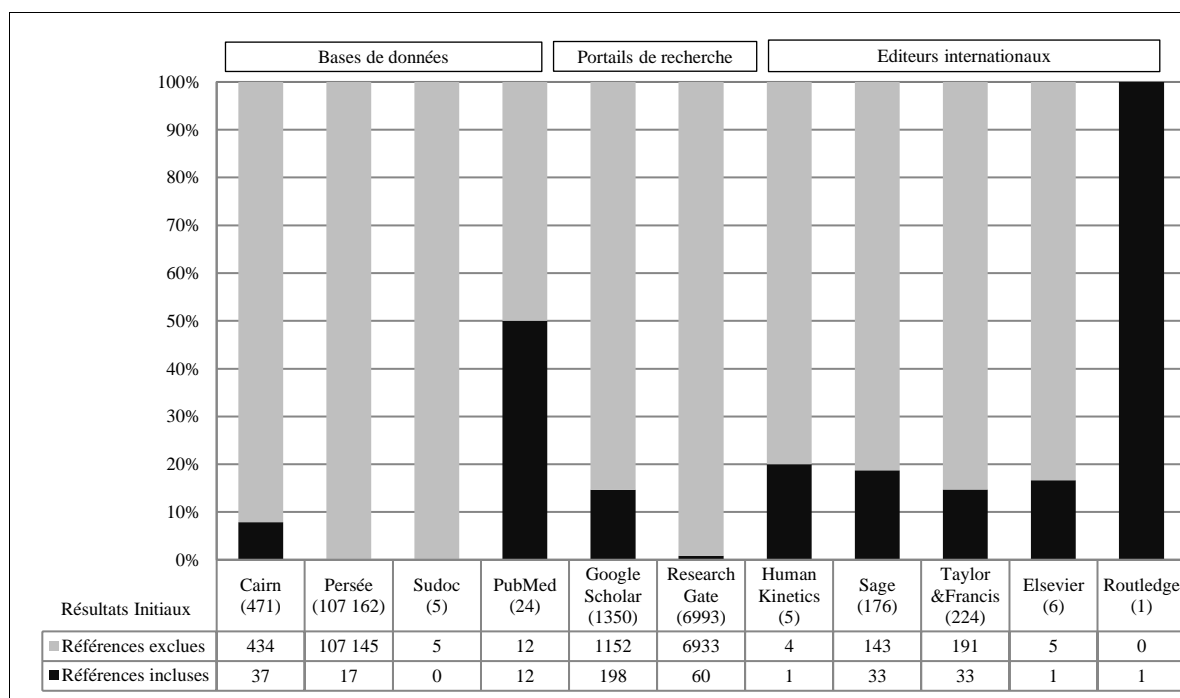
1.2. Revue systématique du JVC

1.2.1. Champs de recherche

Notre seconde analyse bibliographique référence les publications scientifiques liées au jeu-vidéo de combat de leur origine jusqu'à l'année 2018 incluse. Les références retenues ne sont pas, dans leur totalité, directement basées sur le jeu-vidéo de combat mais toutes y sont liées et y apportent des subtilités. Plusieurs lectures scientifiques traitent de jeux vidéo sans en détailler les genres ou en employant des thématiques globales (comme les jeux vidéo « violents », qui peuvent parfois inclure cette catégorie). Seul a été sélectionné ce type de références scientifiques lorsqu'une mention est faite au « jeu vidéo de combat » ou à un titre issu de ce genre. Certaines références mentionnent le jeu vidéo de combat dans une logique de classification, de typologisation ou comme exemple sans analyses. Ces lectures ont elles aussi été écartées de notre référencement. Les mêmes bases de données (Cairn, Persée, Sudoc, PubMed), portails de recherche (Google Scholar, ReseachGate) et éditeurs internationaux (Human Kinetics, Sage, Taylor&Francis, Elsevier, Routledge) ont été mobilisés. Par utilisation des mots clés « jeu vidéo de combat », « fighting videogame », « sport » et « esport », ont respectivement été générés 471, 107 162, 5, 24, 1350, 6993, 5, 176, 224, 6 et 1 résultats sur ces différents supports. Suivant ce même ordre 37, 17, 0, 12, 198, 60, 1, 33, 33, 1 et 1 références ont été récupérées après analyse. Des 116 417 résultats initiaux, 393 références propres au jeu vidéo de combat ont été retenues. 15 supplémentaires ont été récupérées dans les bibliographies d'articles pour un total de 408 lectures scientifiques²³. Plusieurs études relevant ici aussi d'approches pluri/inter/transdisciplinaires, les 17 champs scientifiques identifiés comportent en totalité 669 correspondances.

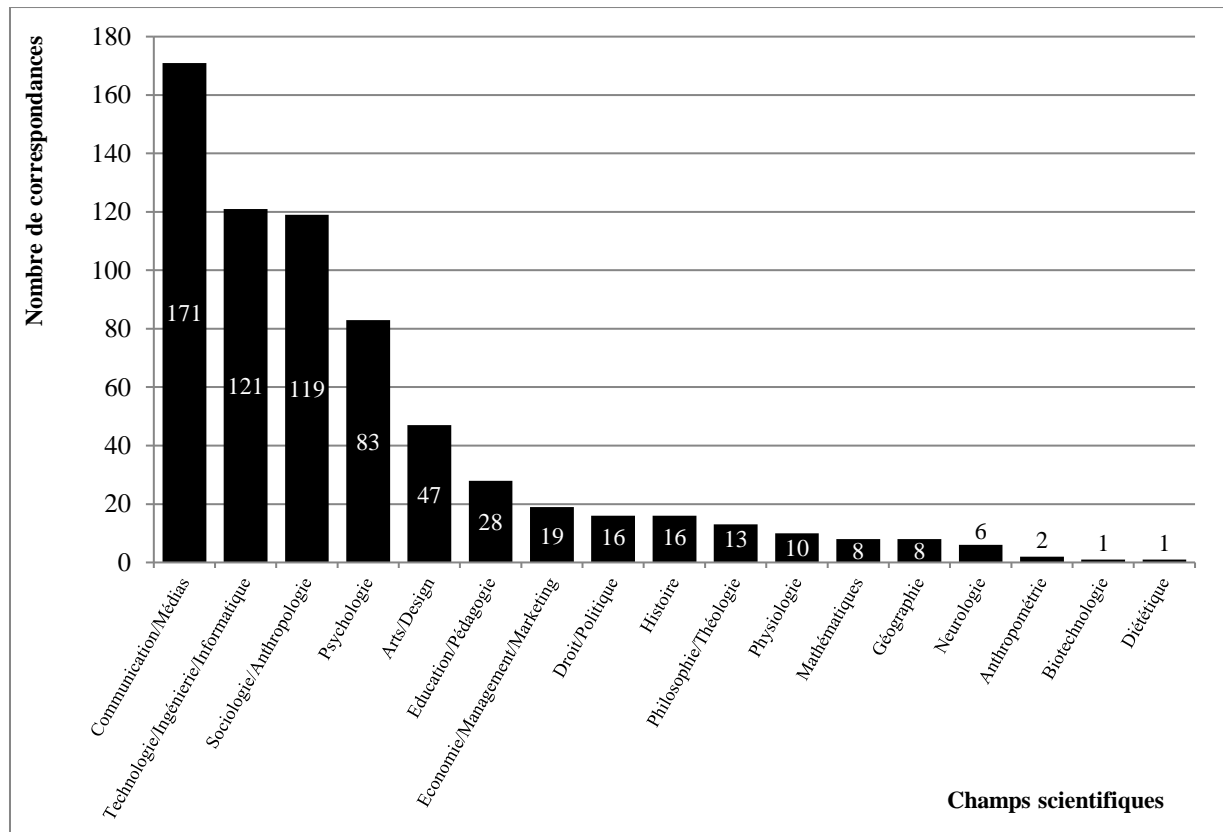
²³ Tableau récapitulatif en annexe 26. Bien qu'éventuellement plus nombreuses, des mentions directes à des disciplines pluri/inter/transdisciplinaires dans la présentation des études – 15 relevant des STAPS/Sciences du sport, 26 des Games studies, 4 des Gender studies, 5 des Cultural studies – ont été relevées lors de cette analyse. Bien que non visibles dans car transversalement rapportées aux champs scientifiques identifiés, elles sont constitutives du graphique ci-dessous.

Figure 15. Sélection des références scientifiques et supports de recherche associés (JVC)



Concernant l'étude de jeu vidéo de combat, les champs de recherche les plus représentés sont la communication et les médias, la technologie/l'ingénierie/l'informatique, la sociologie/anthropologie et la psychologie. A l'inverse, la diététique, la biotechnologie et l'anthropométrie regroupent les plus bas nombres d'études.

Figure 16. Correspondances relatives au JVC et champs scientifiques représentés



1.2.2. Historicité des publications

Si le jeu vidéo de combat est étudié dès le début des années 1990, c'est à partir de la deuxième moitié des années 2000 qu'il se verra investi par les différents champs scientifiques identifiés. Les trois tableaux qui suivent révèlent de plus un développement global constant des publications depuis cette période, suggérant un intérêt croissant pour cet objet.

Figure 17. Historicité des publications sur le JVC (de 119 à 171 correspondances)

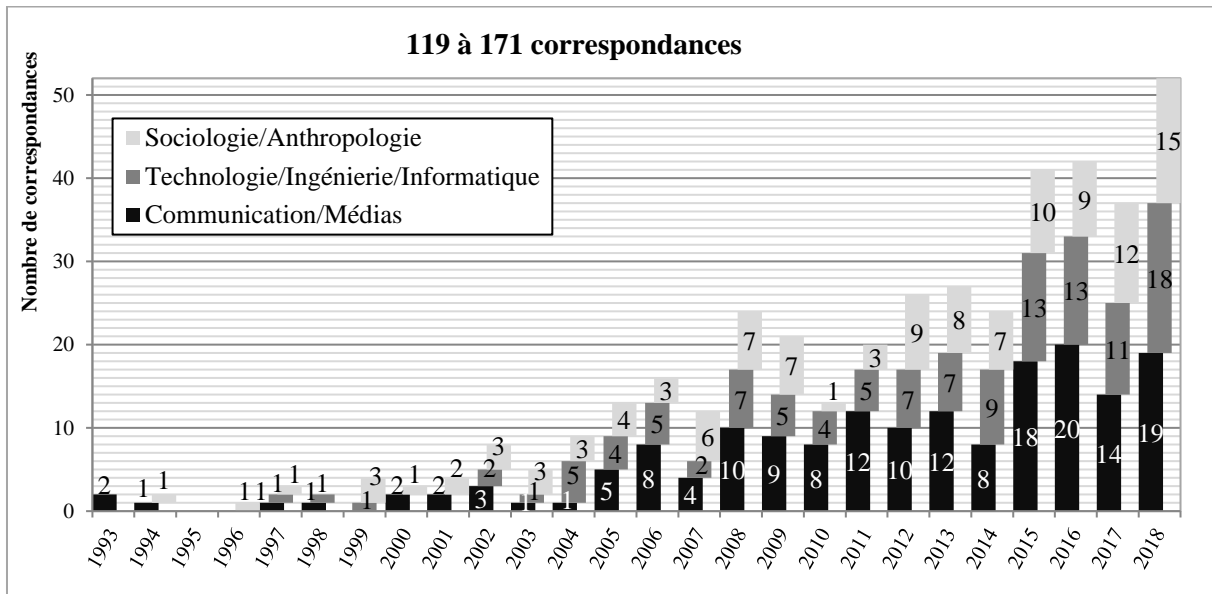
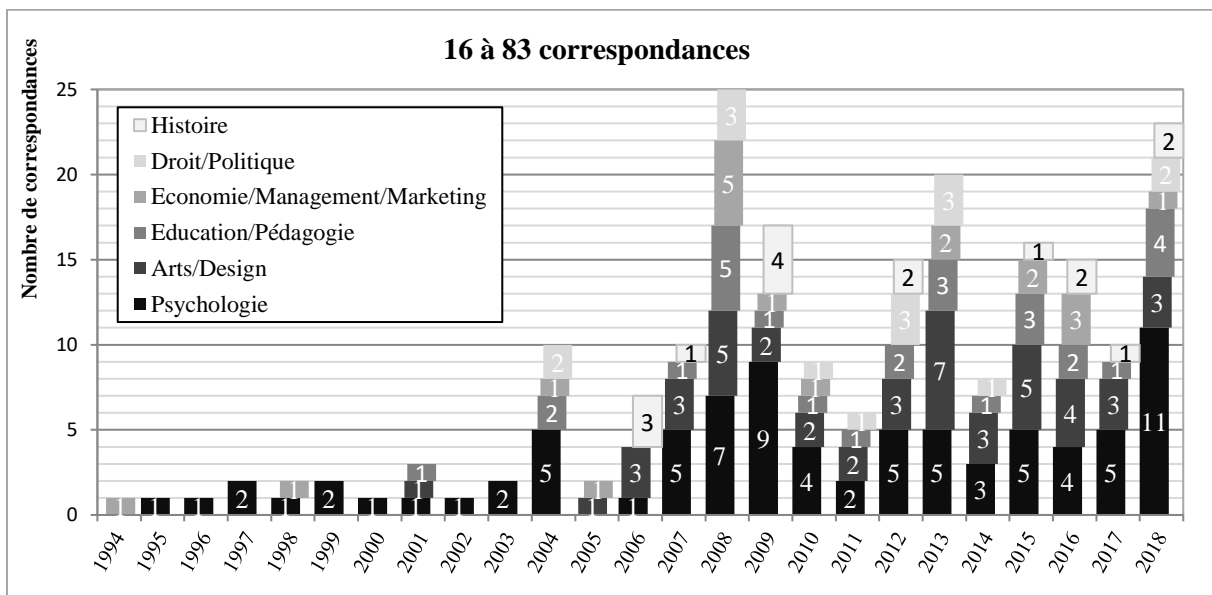
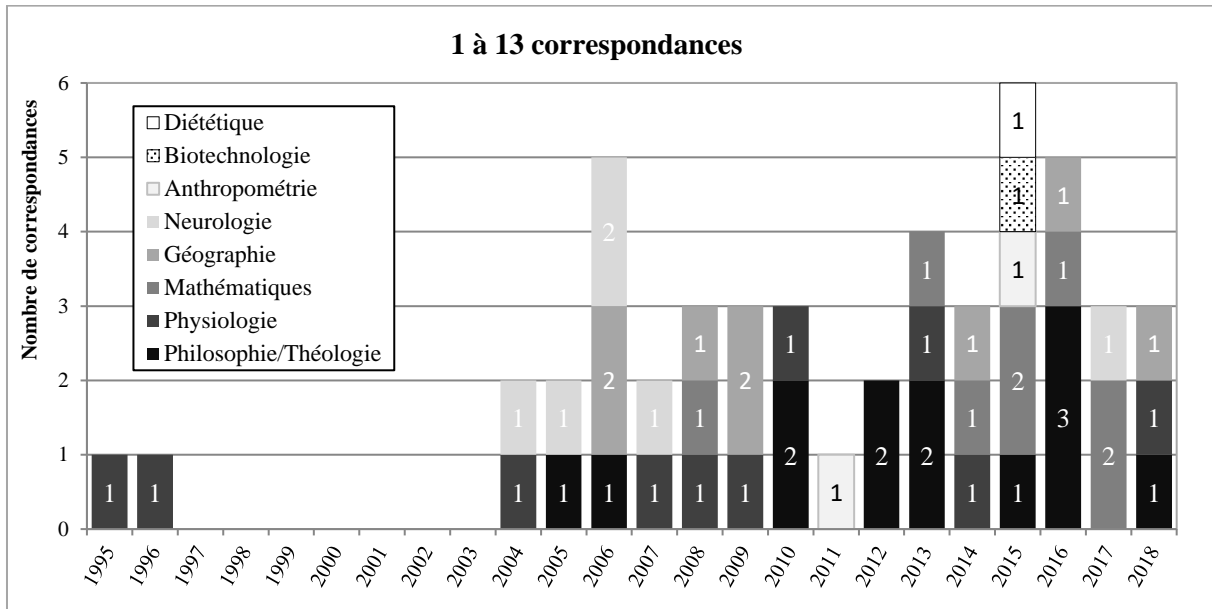


Figure 18. Historicité des publications sur le JVC (de 16 à 83 correspondances)



Les disciplines « biotechnologie » et « diététique » ont été unies sur une même courbe pour des raisons de clarté. Leur année et nombre de publication sont identiques.

Figure 19. Historicité des publications sur le JVC (de 1 à 13 correspondances)



1.2.3. Origines géographiques des publications

Lors de notre deuxième analyse bibliométrique, nous avons décidé de rendre compte des origines géographiques de l'ensemble des références répertoriées. Pour cette raison, cet axe supplémentaire n'a pour l'instant été étudié qu'au regard du jeu vidéo de combat. Plusieurs publications scientifiques sont issues de collaborations entre différents pays. Le total de correspondances « champs scientifique/pays » est de 721. Pour des questions de lisibilité, nous avons scindé en trois parties l'analyse de correspondances en fonction des origines géographiques. Le premier graphique (figure 20) regroupe les 207 correspondances des Etats-Unis, le deuxième (figure 21) les pays dénombrant entre 30 et 61 correspondances, le troisième (figure 22) les pays en comptabilisant entre 1 et 21. Il apparaît que les Etats-Unis et la France sont les états publiant le plus sur le sujet, suivis du Royaume-Uni, du Brésil, du Japon, de l'Australie et de l'Espagne. Les champs scientifiques les plus représentés aux Etats-Unis sont « Communication/Médias », « Psychologie » et « Sociologie/Anthropologie », tandis que ce sont en France les champs « Sociologie/Anthropologie », « Psychologie » et « Communication/Médias ».

Figure 20. Origines géographiques des publications du JVC (207 correspondances)

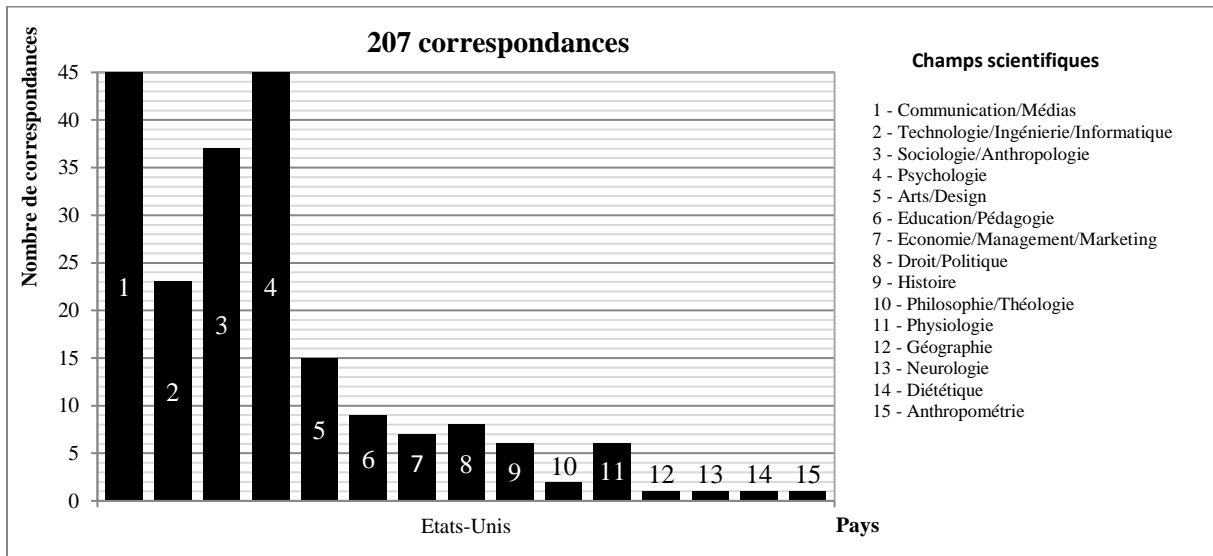


Figure 21. Origines géographiques des publications du JVC (61 à 30 correspondances)

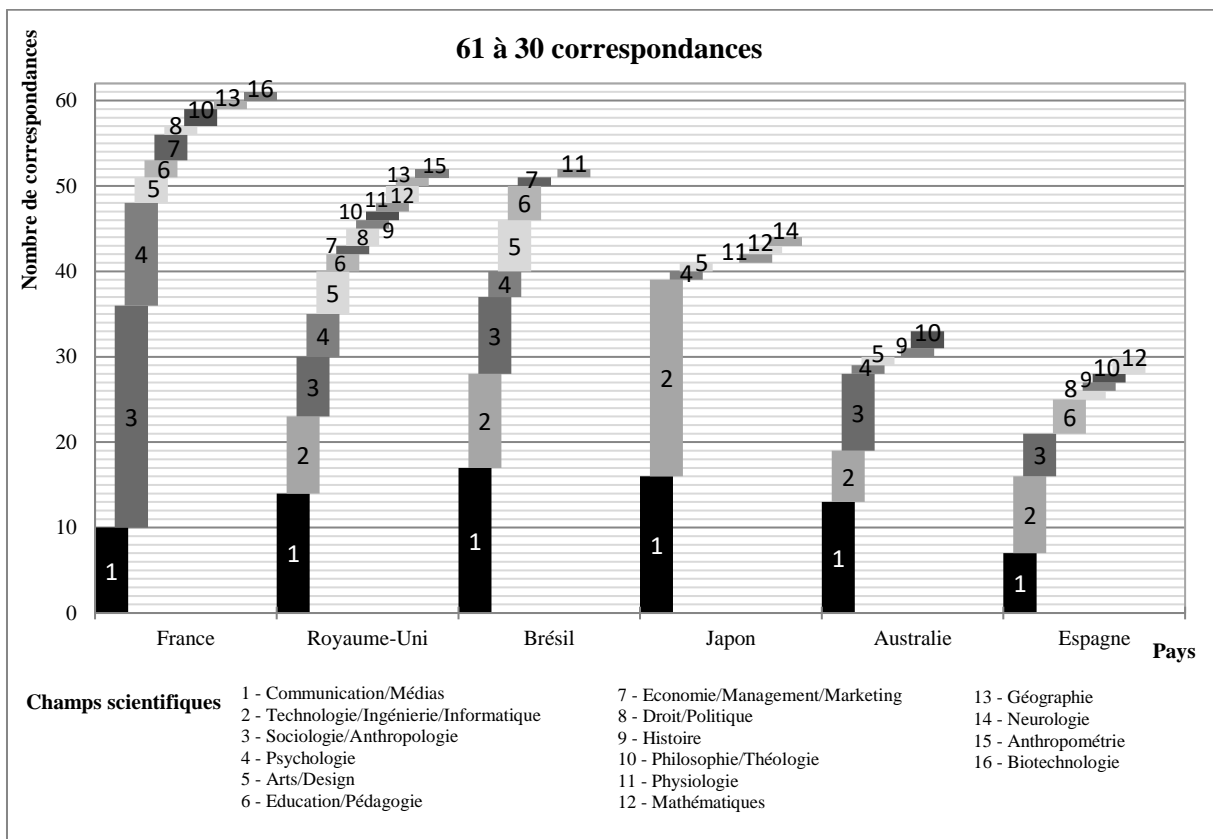
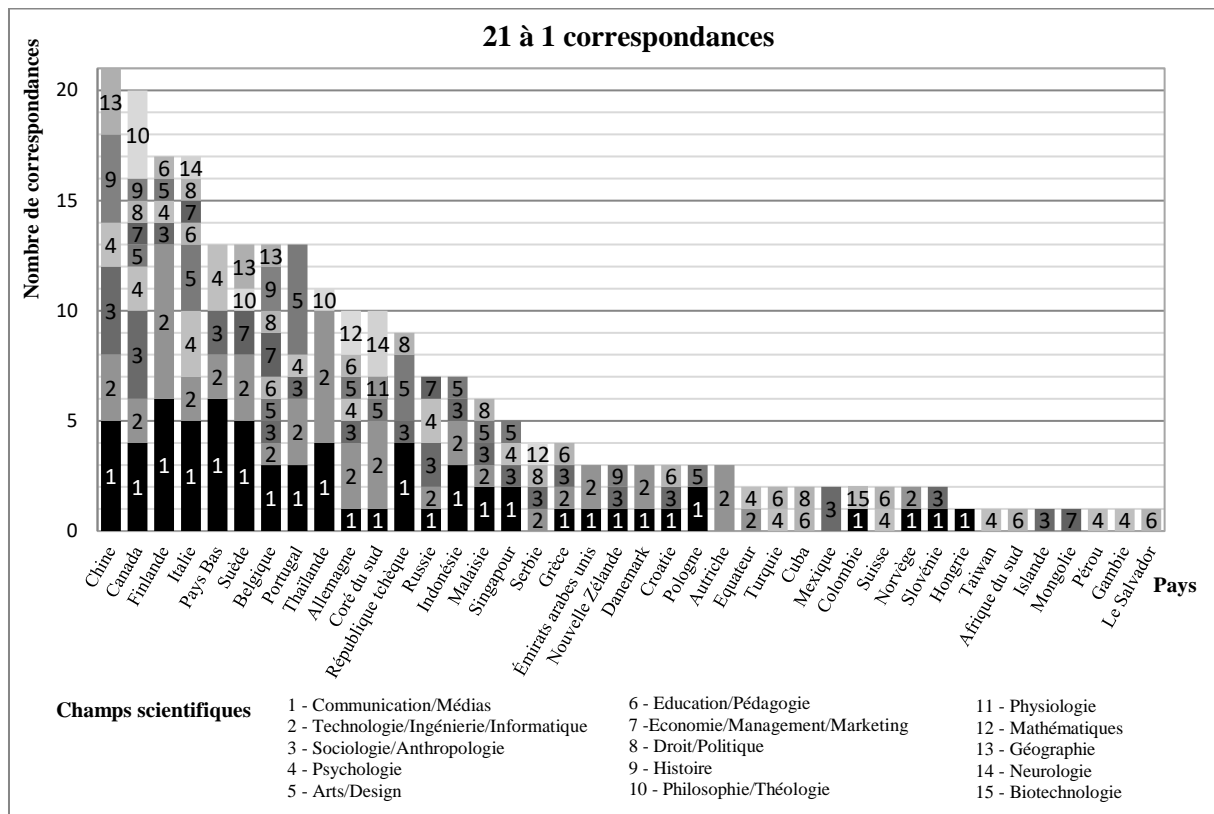


Figure 22. Origines géographiques des publications du JVC (21 à 1 correspondances)



1.2.4. Références princeps

L'analyse croisée des références et un mapping ResearchGate et Google Scholar permet de faire ressortir, pour tous champs constitutifs de la bibliographie, les travaux les plus cités dans le domaine de la recherche scientifique en ce qui concerne le jeu vidéo de combat. Des études liant de multiples disciplines scientifiques apparaissent plusieurs fois dans ce tableau. Pour des raisons d'espace, ce tableau n'est pas exhaustif : seules les lectures les plus citées de chaque catégorie ont été intégrées. C'est pourquoi certaines études, principalement axées sur une thématique mais moins citées que d'autres lectures issues de cette même thématique, apparaissent parfois dans une case correspondant à un domaine scientifique secondairement traité. Les références en italique correspondent à des ouvrages ou des chapitres d'ouvrage.

Figure 23. Champs scientifiques et articles princeps en lien avec le JVC

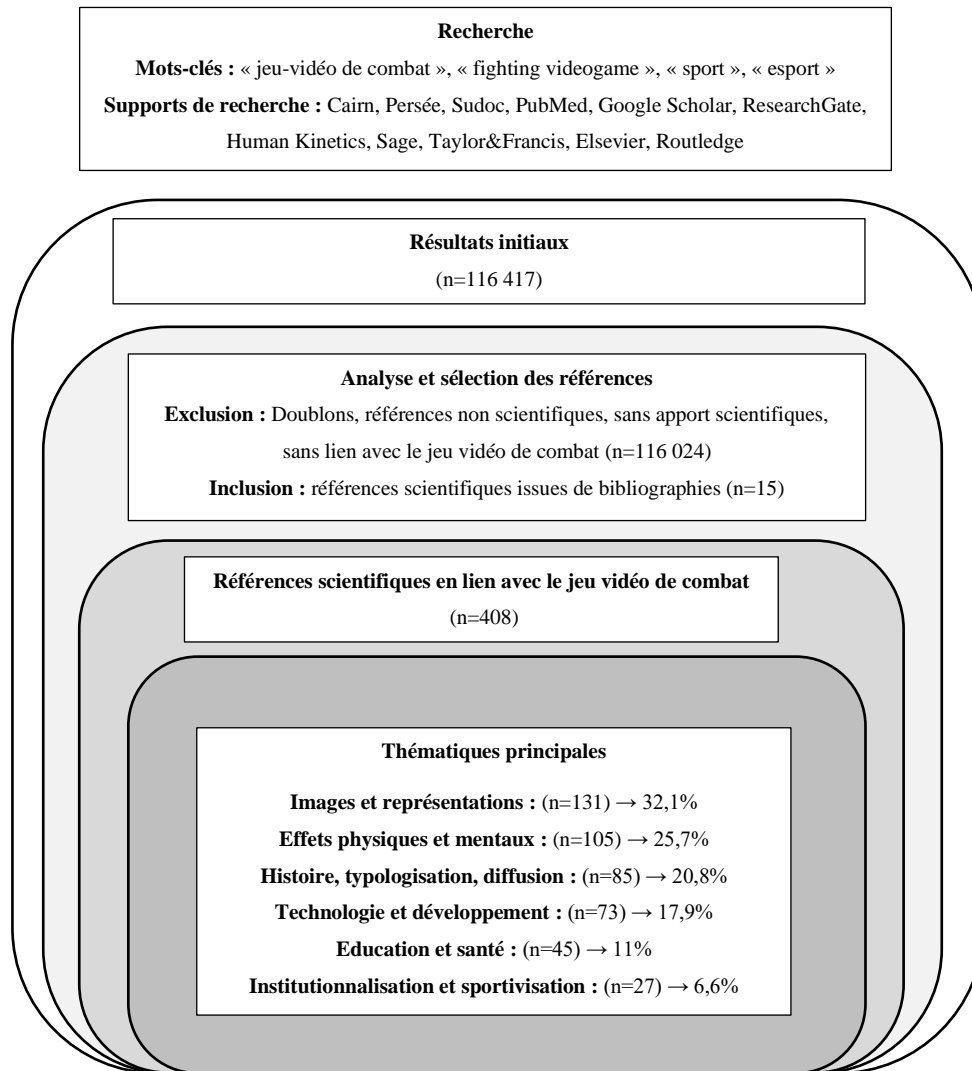
Champs scientifiques	Références princeps
Communication /Médias	<i>Justine Cassell, Henry Jenkins (1998) ; Steven Poole (2000) ; James Newman (2002) ; Matthew S. Eastin, Robert P. Griffiths (2006) ; Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun (2011) ; Bradley S. Greenberg, John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas, Amanda Holmstrom (2010) ; Nicole Martins, Dmitri C. Williams, Rabindra A. Ratan, Kristen Harrison (2011) ; Todd Harper (2014) ; J.P. Wolf, Bernard Perron (2014) ; James Ash (2015) ; Ian Bogost (2015) ; Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel, Niki Fritz (2016)</i>
Technologie /Ingénierie /Informatique	<i>Justine Cassell, Henry Jenkins (1998) ; Enrique Javier Díez Gutiérrez (2004) ; Alexander Thayer, Beth E. Kolko (2004) ; Perttu Hämäläinen, Tommi Ilmonen, Johanna Höysniemi, Mikko Lindholm, Ari Nykänen (2005) ; Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie, Celia Pearce (2007) ; James Ash (2012) ; Feiyu Lu, Kaito Yamamoto, Luis H. Nomura, Syunsuke Mizuno, Youngmin Lee, Ruck Thawonmas (2013) ; James Ash (2015)</i>
Sociologie /Anthropologie	<i>Justine Cassell, Henry Jenkins (1998) ; Kevin Durkin, Kate Aisbett (1999) ; Josiane Jouët, Dominique Pasquier (1999) ; Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2013) ; Melinda C. R. Burgess, Steven Paul Stermer, Stephen R. Burgess (2007) ; Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun (2011) ; Brock Bastian, Jolanda Jetten, Helena R.M. Radke (2012) ; Todd Harper (2014) ; Christopher E. Near (2013) ; Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel, Niki Fritz (2016)</i>
Psychologie	<i>Mary E. Ballard, J. Rose Wiest (1996) ; Mark Griffiths (1999) ; Craig A. Anderson, Karen E. Dill (2000) ; John L. Sherry (2001) ; Bruce D. Bartholow, Craig A. Anderson (2002) ; Christopher J. Ferguson, Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz, Shawn M. Smith (2008) ; Brad J. Bushman, Craig A. Anderson (2009)</i>
Arts/Design	<i>Rebecca Cannon (2006) ; Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie, Celia Pearce (2007) ; Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (2014) ; Robin J. S. Sloan (2014) ; Ian Bogost (2015)</i>
Education /Pédagogie	<i>Justine Cassell, Henry Jenkins (1998) ; Enrique Javier Díez Gutiérrez (2004) ; Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2013) ; Marjut Wallenius, Raija-Leena Punamäki, Arja Rimpelä (2007) ; Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun (2011) ; Amanda Lenhart, Joseph Kahne, Ellen Middaugh, Alexandra Rankin Macgill, Chris Evans, Jessica Vitak (2008) ; Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Dorothy E. Warner (2008)</i>
Economie /Management /Marketing	<i>Justine Cassell, Henry Jenkins (1998) ; David Nichols, Tom Farrand, Tom Rowley (2005) ; Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2013) ; Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun (2011) ; Michael Borowy (2012)</i>
Droit/Politique	<i>Christopher J. Ferguson, Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz, Shawn M. Smith (2008) ; Jeffrey O'Holleran (2010)</i>
Histoire	<i>Benjamin Wai-ming Ng (2006) ; Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2013) ; Simone Belli, Cristian Lopez Raventos (2008)</i>
Philosophie /Théologie	<i>Craig Detweiler (2010)</i>
Physiologie	<i>Mary E. Ballard, J. Rose Wiest (1996) ; Christopher P. Barlett, Richard J. Harris, Callie Bruey (2008)</i>
Mathématiques	<i>Feiyu Lu, Kaito Yamamoto, Luis H. Nomura, Syunsuke Mizuno, Youngmin Lee, Ruck Thawonmas (2013) ; Kevin Majchrzak, Jan Quadflieg, Günter Rudolph (2015) ; Giovanna Martinez-Arellano, Richard Cant and David Woods (2016)</i>
Géographie	<i>Alexander Thayer, Beth E. Kolko (2004) ; Benjamin Wai-ming Ng (2006) ; Samuel Rufat, Hovig ter Minassian, Samuel Coavoux (2014)</i>
Neurologie	<i>Thomas A. Kooijmans (2004) ; Goh Matsuda, Kazuo Hiraki (2006)</i>
Anthropométrie	<i>Nicole Martins, Dmitri C. Williams, Rabindra A. Ratan, Kristen Harrison (2011)</i>
Biotechnologie	<i>Mathilde Hutin, Alvaro L. Pérez-Quintero, Camilo Lopez, Boris Szurek (2015)</i>
Diététique	Ø

1.2.5. Analyse thématique

Suite à l'analyse des 116 417 résultats initiaux issus des supports de recherche, 393 références scientifiques en lien avec le jeu-vidéo de combat ont été retenues. L'inclusion de 15 lectures provenant des bibliographies de ces 393 références complète les premiers résultats, pour un total de 408. Une analyse thématique a ensuite été conduite. Des 408 références, se sont dégagés 6 thématiques : histoire, typologisation, diffusion (85 références soit 20,8%) ; institutionnalisation et sportivisation (27 références soit 6,6%) ; impacts physiques et mentaux

(105 références soit 25,7%) ; usages éducatifs et de santé (45 références soit 11%) ; images et représentations (131 références soit 32,1%) ; technologie et développement (73 références soit 17,9%). Certaines études s'articulent autour de plusieurs thématiques, ce qui explique les différences de valeurs entre le nombre total de références sélectionnées (408) et la somme totale des références associées aux thématiques dégagées (466).

Figure 24. Analyse thématique de la bibliographie du JVC



2. Analyse thématique croisée

2.1. Des objets transmédiatiques

« We owe big to gladiator and martial arts movies. Movies and video games paved the way for us. All we did was to bring fiction into reality. »²⁴

« The Gracies were the founding fathers of the actual UFC, but I think the sport of Mixed Martial Arts was started by Bruce Lee. Bruce Lee's movies, Bruce Lee's philosophies, just Bruce Lee's image alone is very powerful »²⁵

« Actually, the father of mixed martial arts, if you will, was Bruce Lee. If you look at the way Bruce Lee trained, the way he fought, and many of the things he wrote, he said the perfect style was no style. You take a little something from everything. You take the good things from every different discipline, use what works, and you throw the rest away. »²⁶

(Dana White, actuel président de l'UFC)

Figure 25. Dana White posant devant une statue de Bruce Lee²⁷



²⁴ « Nous devons beaucoup aux films de gladiateurs et d'arts martiaux. Les films et les jeux-vidéo nous ont ouvert la voie. Tout ce que nous avons fait a été de faire de la fiction une réalité ». Dana White, lors d'un entretien mené par Bolelli (2014).

²⁵ « Les Gracies étaient les pères fondateurs de l'actuel UFC, mais je pense que le sport des arts martiaux mixtes a été lancé par Bruce Lee. Les films de Bruce Lee, les philosophies de Bruce Lee, seule l'image de Bruce Lee est très puissante ». Dana White durant une interview pour EA Sports UFC (Garcia, 2020).

²⁶ « En fait, le père des arts martiaux mixtes, si vous voulez, était Bruce Lee. Si vous regardez la façon dont Bruce Lee s'est entraîné, la façon dont il s'est battu et beaucoup de choses qu'il a écrites, il a dit que le style parfait n'était pas un style. Vous prenez un petit quelque chose de tout. Vous prenez les bonnes choses de chaque discipline différente, utilisez ce qui fonctionne et vous jetez le reste ». Intervention de Dana White sur les fondements du MMA et de l'UFC (Wickert, 2004).

²⁷ Photographie diffusée sur son propre compte Instagram : https://www.instagram.com/p/pkd_2kPA8g/?utm_source=ig_embed&utm_campaign=loading

Aujourd'hui, le sport n'échappe pas à l'ère du transmédia. Il est redéfini par une mise en réseau des nouvelles technologies d'information, obéit à une fan culture, et à une logique de storytelling²⁸ comme a pu le décrire Henry Jenkins (2006). Dès lors, si l'on observe une insertion de dimensions corporelles au sein du jeu-vidéo (Crick, 2010) ainsi que sa sportivisation et professionnalisation marquant son intégration sportive (Besombes, 2016a), l'influence des dernières technologies et médias dans la progression de compétences chez les pratiquants de sport d'action (Thorpe, 2016) témoignent, au même titre qu'un phénomène de « virtualisation » de pratiques sportives (Loret, 2003), d'une insertion parallèle et d'une reconstruction du numérique dans cet espace.

A l'image d'intersections entre sport et culture visuelle, consécutives au développement numérique contemporain, le MMA se voit affecté par l'utilisation croisée d'outils et de supports visuels médiatisés avec des dynamiques d'apprentissage et de coaching. Recontextualisant la contribution pionnière de Greg Downey (2006) dans l'exploration du MMA liée aux technologies de la nouvelle économie et relevant l'engagement pédagogique par utilisation de multiples outils visuels (smartphone, internet, télévision, manuels techniques, etc.) des pratiquants et entraîneurs, Vaitinen (2014) en souligne le rôle pour la compréhension du MMA. Dès lors, par le remplacement des compétences de l'enseignant, ce réagencement fondé sur une « concurrence informationnelle et éducative » favoriserait la bascule d'une approche pédagogique de la « commande » vers un modèle « autonome » moins hiérarchisé, où priment participation, initiatives et échanges avec les élèves (Quidu 2016)²⁹.

Le MMA est profondément lié à des représentations symboliques. Si une stratégie de l'ultime prônant la férocité et la cruauté des combats origine sa promotion marketing (Bottenburg, Heilbron, 2009), la construction publicitaire de Nike ou TapOut s'appuie actuellement sur sa liberté réglementaire et sur des analogies relatives à la nature, la primitivité ou la sauvagerie. Cette « naturalizing imagery » renforcerait un habitus de violence (Ferrari, 2013). De propos

²⁸ Le transmédia définit « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur plusieurs plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire ».

²⁹ Empruntant le concept d'« auto-hétéro-didactisme rapide » développé par Edgar Morin (« la capacité d'apprendre par soi-même tout en utilisant l'enseignement d'une compétence extérieur »), François Laurent (2017) dresse les mêmes constats dans le cadre de ses observations ethnologiques au sein d'une structure universitaire parisienne enseignant le jujitsu brésilien, le grappling et le MMA. L'analyse questionnaire conduite dans notre étude confirme cette idée, l'ensemble des supports médiatiques mobilisés pour la consommation du MMA et du Pancrace par les répondants s'adonnant à la pratique exclusive de discipline de combat physiques le sont à finalité d'apprentissage et de développement de techniques. Plusieurs observations personnelles de terrain soutiennent – aussi bien à l'initiative des entraîneurs que des pratiquants – de même cette réflexion.

tenus par certains de ses acteurs majeurs comme Dana White – soulignant régulièrement les rapports entretenus entre ce sport, les jeux vidéo ainsi que les représentations cinématographiques et images d’arts martiaux (notamment celles véhiculées par Bruce Lee³⁰) et de gladiateurs antiques suggérant par extension la dispersion de sa mise en récit par la transposition de médias numériques vers une pratique physique spectaculaire – résonne de plus le caractère transmédiatique du MMA. Aussi, comme au théâtre, le MMA relève d’une mise en scène, d’une dramatisation et d’une théâtralisation de la violence et de la performance des athlètes (Stenius, 2011). Stimulé par le spectacle de ses organisations, par sa puissance médiatique et par certaines de ses grandes figures comme Ronda Rousey (Chisholm, Weaving et Bishoping, 2016) ou Conor McGregor (Kesley, 2018), le MMA participe dès lors à la construction d’une mythologie qui dépasse le simple cadre de sa pratique et peut être au fondement de constructions identitaires (Scott, 2016).

³⁰ Des mentions, allusions et images (photographies, montages photos et vidéos) mettant en scène Bruce Lee sont très régulièrement diffusées et partagées dans des groupes issus de médias sociaux en rapport avec les disciplines de combat, en particulier de MMA. Les réalisations cinématographiques, la philosophie et plus largement la légende de cette icône ont effectivement profondément marqué l’imaginaire des arts martiaux, au point même de contribuer à son intégration dans différents univers par hybridations et reconstructions (Bernard, 2016). Dans le monde « vidéopugilistique », des personnages comme de Liu Kang (Mortal Kombat), Fei Long (Street Fighter) ou Law Marshall (Tekken) – tous inspirés et représentant par hommage certains traits caractéristiques de Bruce Lee – illustrent explicitement ce pouvoir d’incorporation par l’image.

Figure 26. Apparitions de Kimbo Slice dans les univers du combat de rue, du cinéma, du jeu vidéo de combat et du MMA



Street Fight (années 2000)



Film « Blood and Bone » (2010)



Jeu vidéo « UFC Undisputed 2010 » (2010)



Combat, UFC 113 (2010)

Combattant de rue surnommé « Le Roi des bagarreurs du Net » (Vinogradoff, 2016), Kimbo Slice apparaît notamment dans un film en tant que détenu-combattant. Il signera un contrat avec l'UFC et sera intégré dans le jeu de simulation UFC. Figure transmédiatique du MMA (McClearen, 2017), il contribuera à la popularisation de la discipline.

Objet transmédiatique, le MMA s'est en partie développé par la médiatisation des combats de rue, eux-mêmes portés par les jeux-vidéo comme « Street Fighter » ou « Mortal Kombat ». Véhiculant régulièrement des images de violences exacerbées (par exemple, les *fatalities* issues de la série de jeux *Mortal Kombat*, dont les effractions oculaires peuvent d'ailleurs témoigner d'une parenté avec certaines images de MMA), ces disciplines médiatisées et spectacularisées ont de plus conjointement été réappropriées et diffusées via l'industrie du cinéma³¹. Outre une construction commune³² et de profondes homologues, elles partagent en

³¹ Comme en témoignent d'une part la réalisation de nombreux films mettant en scène des pratiquants s'affrontant dans le cadre de tournois hybrides à l'aube des années 1990 – c'est-à-dire quelques années avant l'émergence des premiers tournois inter-styles de type « No Holds Barred » –, d'autre part un tournant dans la

fait de multiples connexions, symbolismes et inter-influences aussi bien structurellement que dans leurs représentations³³. A l'image de certaines formes de musiques, elles se sont en outre, au cours de leur sportivisation, vues assimilées au déclin de la moralité lié au libéralisme et confrontées à rejets et condamnations par la société américaine (Doeg, 2013). Au carrefour de questionnements en termes de légitimité et de légalité, leur développement s'est longtemps avéré – en particulier du fait d'interpellations similaires dans le domaine juridique (révulsions, interdictions, avertissements) – perturbé, voire contesté.

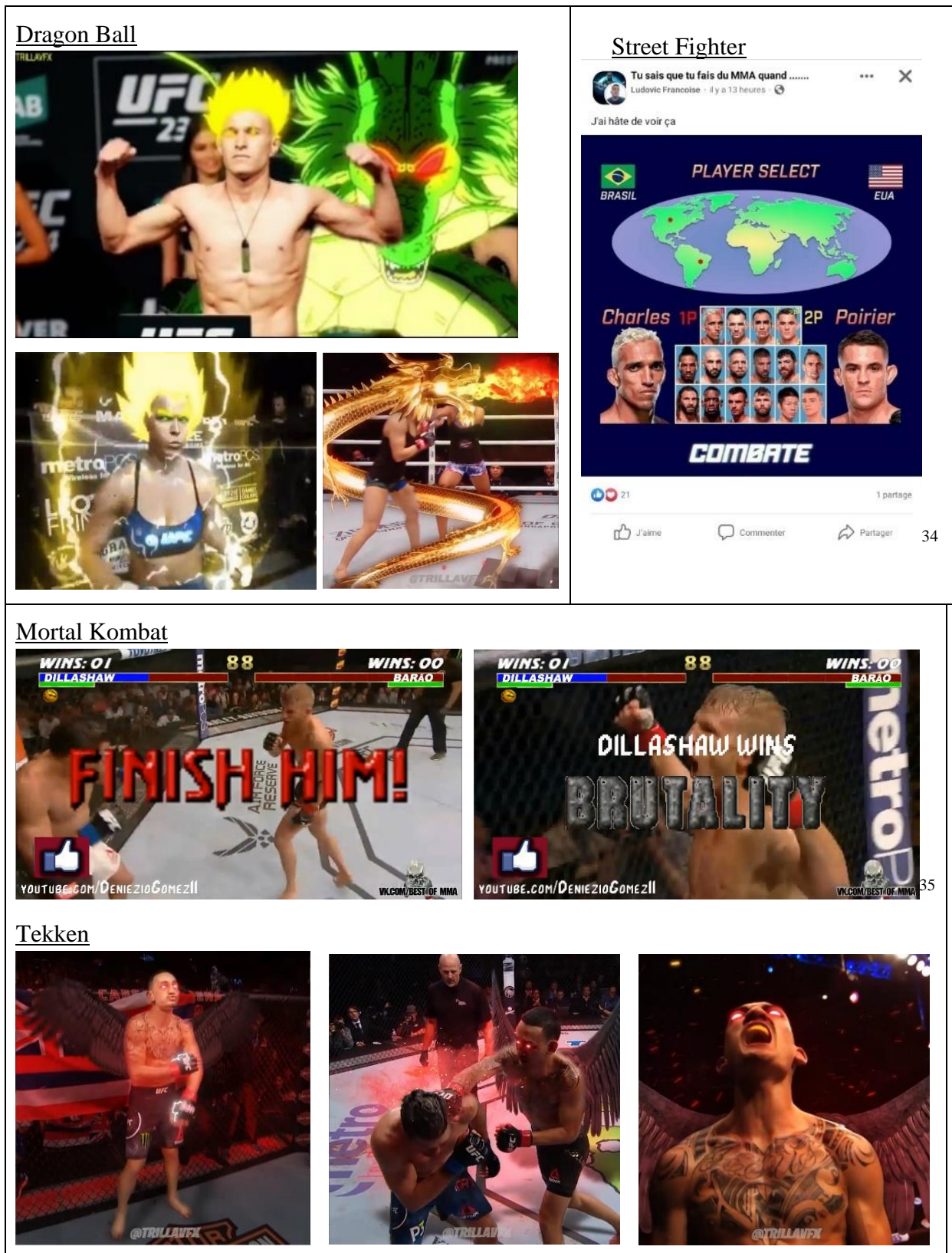
A l'initiative d'usagers/consommateurs, l'ensemble de images qui suivent constituent des exemples d'analogies faites par montages photos et vidéo. Ces images, sons et musiques issus des univers fictifs respectifs de mangas et de jeux vidéo de combat sont régulièrement diffusés et commentés sur Facebook, Instagram et YouTube.

secondes partie des années 2000 marquant un renouement entre le cinéma (et à son initiative) et la forme davantage uniformisée et pratiquée (et donc réaliste) du MMA moderne, une influence réciproque et chronologique s'est en ce sens enracinée entre cet objet et l'industrie cinématographique, où la fiction peut dès lors anticiper le réel (Ramirez, 2016).

³² Par exemple, les jeux-vidéo de combats fantastiques ont historiquement pu, par attrait pour la mixité des arts martiaux, encourager le développement du MMA, tout comme des disciplines de combat réelles ont pu contribuer à son extension par le développement de jeux de simulations (Ramirez, 2019).

³³ Ces analogies ne se limitent d'ailleurs pas à leurs modalités de construction et leurs images. Nous verrons dans la partie II qu'elles transparaissent également sous certaines formes de l'appréhension croisée des engagements dans leur pratique.

Figure 27. Analogies faites par usagers/consommateurs entre les univers du MMA, du manga et du jeu vidéo de combat



³⁴ Ici, l'allusion est faite avec l'écran de sélection personnages du jeu Street Fighter.

³⁵ Vidéo consultable à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=97TVPOAaW4Y>

Fatal Fury/The King of Fighters (Joe Higashi, Tornado punch)



Super Smash Bros.



Ici, ces analogies transparaissent dans les postures et comportements même des pratiquants et organisateurs du MMA. Les images de ce type sont régulièrement diffusées et commentées sur les médias sociaux³⁶.

Figure 28. Analogies faites par pratiquants/organisateur entre les univers du MMA, du manga et du jeu vidéo de combat

Naruto



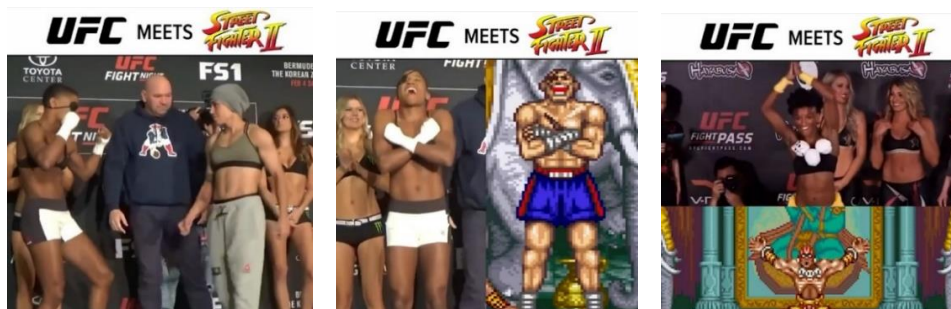
Mortal Kombat



³⁶ Des analogies de ce type sont inversement observables dans le monde du jeu vidéo de combat, où la mise en scène des affrontements s'inspire parfois directement de disciplines de combat physique y compris du MMA (voir annexes 34, 35, 36).

³⁷ Image publiée sur le compte Facebook officiel de l'organisation Bellator. Consultable à l'adresse : <https://www.facebook.com/BellatorFrance/photos/a.113851033560834/465297468416187/>

Street Fighter



38

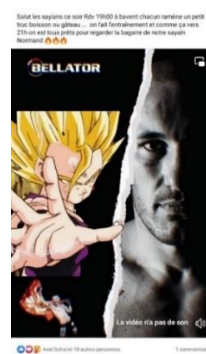
Dragon Ball



39



40



41



42

2.2. Une sportivisation contrariée

Régulièrement attribuée aux années 1990 lors desquelles apparaîtront certaines innovations technologiques comme internet et se développeront les fonctionnalités multi-joueurs dans les jeux, les origines du e-sport remontent en fait aux années 1980. C'est effectivement à cette époque que s'organiseront et développeront – au croisement de caractéristiques propres au

³⁸ Issus de la licence Street Fighter, ce sont ici les personnages de Sagat et Dhalsim qui sont imités par la pratiquant Angela Hill. Vidéo consultable à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=fAY-Vtjnk20>

³⁹ Carlos Newton est notamment connu pour son attrait pour la culture nipponne, au point de reproduire des postures corporelles symbolisant la puissance de personnages d'animés. Il présente d'ailleurs son style de combat comme le « Dragon Ball Jiu-Jitsu style ».

⁴⁰ Image publiée sur le compte Facebook officiel de l'organisation Bellator. Consultable à l'adresse : <https://www.facebook.com/watch/?v=452874432063054>

⁴¹ Provenant de notre terrain, cette image met en scène Davy Gallon, combattant professionnel associé à l'image du club de ce saiyens provenant de l'univers Dragon Ball. Un autre pratiquant professionnel de ce même club porte d'ailleurs le surnom de combattant « The majin », référant à ce même univers. Dans une vidéo promotionnelle, il explique d'ailleurs : « *Ce qui m'inspire au quotidien c'est d'être la meilleure version de moi-même un peu comme les... super saiyens vous savez ? Qui évoluent à chaque combat, les majins surtout* ».

⁴² L'image présente un combattant en position de domination effectuant un « Kaméhaméha » (quelques instants avant de vaincre son adversaire).

marketing événementiel et à l'économie de l'expérience émergents – dans les salles d'arcades des rencontres regroupant différents critères propres au sport, à savoir une compétition publique, un cadre structurel, la tenue de registres, certaines formes de promotion, médiatisation et de professionnalisation ainsi que la présence de publics (Borowy, 2012).

Si jusqu'à l'adoption de la « loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique », la pratique e-sportive a été considérée comme illégale en France car associée aux jeux d'argent et de hasard, elle se retrouve aujourd'hui dans un rapport de force incluant les éditeurs, instances étatiques et joueurs, où ces derniers, pourtant à l'origine du phénomène, ont dorénavant le moins d'influence. Dans ce système, les joueurs qui jusqu'alors organisaient et structuraient leur pratique indépendamment des contraintes institutionnelles, ne manquent pas d'exprimer leurs réticences face aux tentatives d'appropriations étatiques – parfois au risque de dénaturations ou du moins, de l'éloignement de ses principes originels – qu'ils considèrent comme non légitimes (Besombes, 2016a). De même, si le CIO pourrait ouvrir sa porte aux e-sports créés à partir des sports traditionnels, il s'est toujours fermement opposé aux jeux-vidéo reconnus violents car contraires aux valeurs olympiques⁴³. Bien que montrant son intérêt grandissant envers les jeux-vidéo ludiques compétitifs, l'état français semble témoigner d'une volonté de canaliser la violence par un processus d'institutionnalisation, critère de la construction du sport moderne. Suivant la dynamique de para-sportivisation mondiale du MMA (Bottenburg, Heilbron, 2009) avec ses opérateurs privés, le jeu-vidéo compétitif tend néanmoins à s'affranchir du système sportif moderne institutionnalisé (Besombes, 2016a). Dès lors, la question du développement et de l'encadrement parallèle des jeux « trop violents » pour entrer dans le moule du modèle fédéral reste posée. Comme pour le MMA, c'est, à ce jour, un système compétitif de partenariat entre associations, sociétés privées et éditeurs, détachés de contraintes institutionnelles.

Du fait de l'existence limitée de litiges directement imputables au jeu vidéo alors même qu'il est largement médiatisé par tous types de supports régulièrement dénonciateurs, la stigmatisation persistante – entre autres, en ce qui concerne l'étiquetage d'avertissement et certains liens de causalité allant à l'encontre d'études démontrant ses influences neutres ou positives, y compris lorsqu'appartenant au genre « violent » – favorisant sa non-réglementation et censure par le domaine juridique interroge. En ce sens, une attention

⁴³ Cette ligne directrice transparait d'ailleurs régulièrement dans les interventions des acteurs appartenant au Mouvement olympique. Thomas Bach explique en ce sens : « *We want to promote non-discrimination, non-violence, and peace among people. This doesn't match with video games, which are about violence, explosions and killing. And there we have to draw a clear line* » (Good, 2017).

majeure doit être portée aux conduites délibérément arbitraires et parfois malhonnête en ce qui concerne ce média. Considérant l'accroissement progressif du nombre d'individus ayant joué aux jeux vidéo (y compris violents) durant leur jeunesse, une prise de recul sur ses ponctuelles controverses devrait néanmoins s'exercer et conduire à tolérance et désensibilisation sociétales (O'Holleran, 2010).

En l'absence de cadre légal et de réelle structuration en France, le MMA s'est avant sa légalisation en 2020 développé du contrôle de l'état à l'inverse du sport moderne et du processus de monopolisation de la violence (Elias, 1973). En outre, l'absence de fédération agréée, d'encadrement et de formations spécifiques ne permettait pas d'assurer la sécurité physique et morale des pratiquants. Dans cette optique, Chapitoux (2016) relevait le lien entre différents clubs de sports de combat comme le MMA, surreprésentés dans les quartiers dits « sensibles », et terrains de recrutement, de radicalisation islamiste. Selon l'auteur, ces clubs parfois peu structurés et peu contrôlés pouvaient même, au travers une autarcie communautariste religieuse et « l'éducateur sportif recruteur », servir d'antichambre à la formation au Jihad. Pour autant, avec l'intégration du MMA dans un système concurrentiel, un cadre fédéral français centralisateur aurait pu être remis en cause par certains défenseurs de son modèle « authentique », au risque de sa dénaturation et d'appropriations paupérisantes d'oligarchies. (Delalandre, Collinet, 2012).

A l'échelle mondiale, des publications de sciences politiques et juridiques ont dévoilé une absence de volonté organisationnelle et de gouvernance internationales qui, en plus de freiner le développement des disciplines « full contact martial arts », les confrontent à des questions éthiques, médicales et organisationnelles (Vertonghen et al. 2014). Si l'application des règles unifiées a permis de renforcer la sécurité et la santé des pratiquants du MMA, son interdiction dans plusieurs états aurait occasionné le renoncement à une activité à fort potentiel économique (Smith, 2010) où l'UFC affiche encore aujourd'hui sa domination sur les autres ligues et sur ses athlètes (Sundberg, 2018). Les interrogations associées à l'organisation et au développement des compétitions chez les mineurs, exemptes de règles ou lois (Neyra 2013) ou relatives au potentiel destructeur de la discipline qui peut accroître chez des individus indisciplinés la capacité à tuer (Kunen, 2010) révèlent un peu plus les inquiétudes inhérentes à sa régulation et sa croissance.

2.3. Des pratiques engageantes

Nous recensons 64 approches ethnographiques dont 26 sensorielles mobilisant le corps, les sens et les sensations. Ces constructions épistémologiques suggèrent une diversité de modalités d'engagements dans ce milieu d'étude. Si dans sa démarche, l'ethnologue provoque nécessairement une perturbation sur ce qui est observé (Devereux, 1980), le milieu d'étude peut corrélativement avoir un impact sur le chercheur lui-même.

Dale C. Spencer (2014) explique avoir gardé des traces de son ethnographie sensorielle. L'utilisation de son corps comme « instrument of data collection » le soumettra à diverses blessures, mais il développera de nombreuses capacités techniques et physiques. L'ethnographie sensorielle transforme le corps du chercheur et la façon dont il « senses » et expérimente le monde. Les expériences « embodied » des sens enrichissent la compréhension globale de son objet, que ce soit sur les dispositions corporelles des combattants ou l'implication dans la pratique par les cinq sens qui peuvent conduire à relever d'autres formes de socialisation et de rapports signifiants. Cette approche permet également d'accéder à l'interprétation des combattants de leurs douleurs et blessures corporelles, dont le seuil d'acceptabilité révèle les potentialités du corps (Spencer, 2012).

De manière analogue et à l'image de Loïc Wacquant (2002), Kyle Green (2011) déploie son corps comme « tool of inquiry and vector of knowledge ». Il témoigne de la « réalité » de son étude par l'expérimentation de la douleur émanant des multiples potentialités techniques du MMA. Il précise que la douleur séduit les participants pour trois raisons : la confiance, la formation par une expérience « réelle » de découverte de soi ; penser son corps comme un organisme uni mais limité ; l'intimité entre les individus, formatrice d'une communauté.

Selon M. Stenius et R. Dziwenka (2015), l'auto-ethnographie incarnée contribue à la compréhension du MMA, mais aussi de la violence associée. Les expériences corporelles comme la douleur permettent d'en ressentir « de l'intérieur » les effets émotionnels et instrumentaux et d'appréhender le débat sur sa brutalité. En raison du niveau important de violences et de douleurs, les auteurs arguent de l'adaptabilité corporelle à ces bestialités des pratiquants.

Avec un regard phénoménologique, Jacquelyn Allen-Collinson (2016) conceptualise, par quatre disciplines dont le MMA, la thermoception comme un sens distinct plus qu'une modalité spécifique du toucher. Son utilisation, basée sur l'appréhension des sensations de

chaleur et de fraîcheur, quasi absente dans la recherche scientifique, enrichirait la connaissance et la compréhension incarnée du MMA. Selon certains auteurs, les représentations liées à la sueur témoigneraient de la volonté et de l'engagement dans l'activité. L'expérience et l'éducation « embodied » des perceptions sensibles, notamment par la chaleur interne, parfois intense, pourraient participer alors par leur appréhension éclairée, « sensée », au développement des capacités des pratiquants.

Au-delà du symbole évocateur de la cage, paradoxalement plus sécuritaire que le ring, et la possibilité de porter des coups à un adversaire au sol, c'est la finalité d'incapaciter physiquement l'autre combattant qui semble révolter certains pays du MMA. Si l'analyse bibliométrique constate la diversité, la pluralité réglementaire, technique et traumatique d'une pratique sportive « totale » (Mauss, 1936) en plus des dangers infectiologiques, diététiques et physiologiques, elle suppose des risques de lésions cérébrales à long terme. Pour comprendre la violence et l'expérience de cette discipline controversée, certaines recherches témoignent de l'importance de l'engagement et de l'expérimentation des perceptions sensibles, comme la thermoception ou la douleur. La bibliographie internationale relève une sensibilisation accrue de l'étude du MMA par les sciences sociales, mais constate une faible présence des recherches d'ethnographie sensorielle. La construction et le développement de ce type d'études témoignent néanmoins d'un renouveau dans la méthodologie de recherche, et révèlent une ouverture vers les « sport cultural studies ».

Les modalités d'opposition comme « duel entre égaux » constitutives du jeu vidéo de combat réfèrent en cela même aux caractéristiques propres à la structure de jeu d'agôn de Roger Caillois (Arsenault, 2014).

A l'inverse de formes de visualisations classiques, détachées et indirectes, l'engagement (voire l'intégration) dans le jeu vidéo engendre des modes d'interactions et d'attachements actifs spécifiques – aussi bien sensoriels qu'émotionnels – entre le joueur, le système et l'espace vidéoludique et impliquant une alimentation constante du jeu (Newman, 2002).

Semblable aux exercices aérobiques, la pratique d'exergames de type Wii Sport Boxing conduit à l'accroissement général de l'activité métabolique. On observe notamment une significative augmentation du rythme cardiaque, de la pression artérielle et de la production d'acide lactique (Souza, 2014).

En comparaison à l'état de repos, jouer aux jeux vidéo conduit à une diminution de l'activité du DPFC (cortex préfrontal dorsal), qui indiquerait une forme d'inhibition neurale résultant non pas de l'âge ou des performances du sujet mais de l'attention qu'implique l'engagement dans cette pratique (Matsuda, Hiraki, 2006).

A l'inverse de représentations courantes, le jeu vidéo engage aussi bien physiquement (par implication corporelle et expertise motrice) que psychologiquement (via ressources cognitives et interactionnelles avec les dispositifs vidéoludiques) le joueur. De ces engagements, peuvent dès lors se développer par « transferts bénéfiques » des compétences transposables hors du jeu dans des domaines variés (notamment éducatifs, ergonomiques ou thérapeutiques) (Besombes, Maillot, 2017).

L'utilisation d'un jeu d'art martial interactif – sollicitant l'ensemble du corps et la voix et permettant à plusieurs joueurs d'affronter des ennemis virtuels en coopération – de réalité mixte soulève certains enjeux. Bien que ce « sport numérique » permette de faire vivre des expériences de jeu (lors desquelles la machine gère en temps réel des règles complexes tout en engageant et stimulant les individus par feedbacks constants) sans les limiter à la physique du monde réel, sa conception peut poser des problèmes dans le passage du « réel » à « virtuel » (par les difficultés à appréhender les configurations, dispositifs et modalités de détection, même si la vue de profil constitue un outil précieux si le jeu est utilisé pour l'entraînement aux pratiques martiales), en particulier pour les plus jeunes. De plus, la rétroaction incomplète résultant de la nature « virtualisée » des affrontements (le jeu favorise en effet l'apprentissage de coups applicables dans des contextes réels mais ne fournit que des feedbacks numériques moins inhibiteurs de comportements violents) peut conduire à une non-conscientisation de l'impact potentiel que pourraient avoir les coups s'ils étaient portés en dehors du jeu⁴⁴ pour ce même public. Pour éviter ces formes d'agressivité et plus généralement la fluidification des frontières entre réel et virtuel – les risques réalistes s'accroissant à mesure du réalisme des mouvements et actions de contrôle du jeu (et donc du jeu lui-même) –, les jeunes enfants ne devraient non seulement pas pratiquer des jeux physiquement interactifs sans surveillance d'adultes, mais surtout être sensibilisés à ce en quoi consistent ces deux notions. Ne doivent néanmoins pas être négligés les potentiels ludiques (comme dans le cadre de cette expérience, par les amusements spécifiques décelés aussi bien chez les parents que chez les enfants,

⁴⁴ A l'inverse, des expériences vidéoludiques telles que le « Tekken Torture Tournament » organisé par Edo Stern et Mark Allen où, au moyen d'une configuration et de réglages de jeu particuliers, les dégâts infligés aux personnages sont convertis en chocs électrique non létaux à destination des joueurs mènent les participants à conscientiser ces potentielles atteintes.

excessifs chez ces derniers car hurlaient durant les sessions de jeu), physiques (par l'engagement corporel impliqué), sociaux (par les configurations des espaces de pratiques, les observations et interactions entre joueurs et spectateurs), et éducatifs (par apprentissage de techniques ou gameplay émergent) de ce type de jeu (Höysniemi, Hämäläinen, 2005).

Jouer à des jeux violents (comme *Mortal Kombat*) avec des niveaux de sang maximum et moyen conduit à une augmentation significative de l'hostilité et de l'excitation physiologique (notamment l'accroissement du rythme cardiaque) ainsi qu'à l'utilisation plus fréquente des armes des personnages en comparaison aux niveaux bas et nuls. Dès lors, la quantité de sang dans le jeu aurait une influence sur l'amorçage de pensées – et donc des états – plus ou moins agressives dans la mémoire des individus (Barlett, Harris, Bruey, 2008).

L'analyse croisée de l'engagement dans la pratique de deux versions de *Mortal Kombat* et d'un jeu de billard révèle une corrélation entre les niveaux de violence des titres et l'augmentation de la réactivité cardiovasculaire (notamment de la pression artérielle systolique) ainsi que des sentiments d'hostilité des individus. Du fait que les jeux vidéo violents soulèvent des intérêts économiques majeurs et par conséquent ne risquent pas de se voir disparaître, une attention particulière doit y être portée par les parents, éducateurs, spécialistes de santé ou tout autre acteur dans la mesure où ces résultats indiquent que la violence contenue dans les jeux vidéo ne se limite pas au monde numérique mais pourrait – par la pratique régulière – favoriser la diminution des comportements prosociaux et le développement de comportements hostiles et agressifs chez les individus dans des contextes réels (Ballard, 1996).

2.4. Quels effets sur les individus ?

2.4.1. Atteintes physiques

Une littérature importante porte sur les effets corporels du MMA sur les pratiquants. Sur 89 références scientifiques étudiant les impacts physiologiques, certaines mettent en garde contre les risques de transmissions infectieuses (Lee, 2013), facilités par son environnement de combat et sa distance de garde rapprochée, comme l'« herpes gladiatorum » (Meulener, Smith 2011). Sont aussi mis en avant les dangers relatifs au « weight cutting » (Jetton et al. 2013), tout comme de possibles conduites dopantes qui semblent résulter d'un processus social issu de l'environnement de pratique, notamment par influence des pairs (ou apprentissage social) (Murray, Van de Rijt et Shandra 2013).

En outre, 131 lectures sur 785 mettent en exergue la diversité et gravité de blessures liées à la pratique, notamment par analyses de cas cliniques (20 études). Par la diversité technique et la liberté réglementaire du MMA, l'ensemble du corps du pratiquant est soumis à des risques traumatiques, comme des lésions ligamentaires (Baker, Devitt et Moran 2010), des syndromes musculaires (Lee et al. 2014), des lacérations multiples (Bastidas, Levine et Stile 2012), des luxations (Sims, Spina 2009), des fractures (Gupta et al. 2017), des ruptures des membranes tympaniques (Fields, McKeag et Turner 2008) ou des lésions cérébrales (Bush, Myers 2009). La base de références comporte un ensemble de 24 lectures systématiques (méta-analyses, recontextualisation d'études scientifiques, analyse de bases de données, revues de littérature) apportant une vision globale et comparative de la pratique du MMA. Plusieurs de ces études (Reider 2014 ; Lystad, Gregory et Wilson 2014 ; Nalepa et al. 2017) dévoilent des taux de blessures significativement plus élevés chez les athlètes de MMA que dans d'autres sports de combat ou de collision comme le hockey et le football américain. Elles rapportent de nombreuses lacérations faciales, fractures et traumatismes crâniens. Si certaines (Bishop, La Bounty et Devlin 2013 ; Larsen 2013) suggèrent que le risque de blessures des « mixed martial artists » serait inférieur ou égal aux autres arts martiaux et sports collectifs, les auteurs s'accordent sur le manque d'études relatives à la traumatologie du MMA, actuellement principalement issues de la médecine orthopédique. Un consensus scientifique dénonce l'absence de cartographies et définitions complètes des blessures et transmissions infectieuses liées à cette pratique pour en évaluer les taux et en mesurer la gravité. Mais il révèle aussi de réelles préoccupations face au développement de cette discipline et le manque d'études empiriques traitant de la traumatologie du MMA sur le long terme, notamment par les neurosciences. Pourtant, en raison de sa liberté réglementaire concernant les protections, armes et cibles imposées et autorisées - exposant les combattants à de multiples risques et où contrairement à d'autres sports, il est difficile de garantir l'intégrité tout au long d'une carrière - cette discipline semble soumettre le corps de l'athlète à un éventail plus large et diversifié de risques traumatiques que dans d'autres sports. Une absence de définitions, cartographies et référencements exhaustifs décrivant l'ensemble des blessures possibles dans la pratique du MMA pourrait être à l'origine de ces divergences de points de vue. Un consensus semble cependant souligner de tangibles risques liés aux commotions cérébrales par les frappes répétées à la tête, mais surtout un alarmant manque d'études et de recul, particulièrement en neurosciences, sur les effets que ce sport pourrait avoir sur le long terme.

2.4.2. Désensibilisations

Les engagements et affrontements dans les jeux vidéo violents (par extension, l'adoption de comportements violents et l'altération des émotions et cognitions par brutalisation ou destruction d'autrui) conduisent les joueurs à percevoir chez eux – mais aussi chez les adversaires qui les opposent lorsqu'ils sont incarnés par de réels individus – une diminution de l'humanité, ces affects n'étant par ailleurs pas réductibles à l'humeur, l'estime de soi, au sexe ou à d'autres dispositions pouvant s'activer dans le jeu telles que l'excitation et le plaisir. Néanmoins, cette désensibilisation à la douleur et à la souffrance, cette empathie réduite et plus généralement cette déshumanisation ne se manifeste pas dans les contextes de jeux coopératifs (dénués d'interactions violentes). Pour autant, l'exposition et/ou l'engagement répété dans ces expériences déshumanisantes de « cyber-violence » (dès lors, aussi bien gratuites que contre les autres) pourrait, à long terme, entraîner des altérations chroniques de perception de soi (Bastian, Jetten et Radke, 2012).

De graphismes de plus en plus réalistes en raison des avancées technologiques (au point où les nouvelles générations de jeux ont grandement estompé la frontière entre les jeux vidéo et les « simulations »), les titres exposent par extension les individus à des situations violentes elles aussi de plus en plus réalistes. Du fait d'une croissance progressive de la violence dans les jeux vidéo parallèle à la popularité de ce média les 20 dernières années, il se manifesterait une désensibilisation des individus à l'agression, certains jeux violents d'hier apparaissant par exemple moins (voire non) violents selon les normes d'aujourd'hui. Au-delà des risques qu'ils sont à même impliquer, les jeux vidéo peuvent néanmoins constituer des outils potentiels (psycho)thérapeutiques dans le domaine médical par leur nature stimulante, relaxante ou apaisantes, développer des coordinations et des dextérité spécifiques, ou mêmes par le réalisme des simulations, former ou développer les compétences des individus dans de grandes entreprises ou le monde militaire (Kooijmans, 2004).

La consommation de médias – en l'occurrence, les jeux vidéo et films – à contenus violents semble conduire les individus à une forme de désensibilisation se manifestant dans la diminution des comportements, des perceptions et des cognitions liés à l'aide dans des contextes de violences interpersonnelles (et aux souffrances et blessures associées) et ce, au-delà de l'incapacité à aider les victimes (Bushman, 2009).

Du fait qu'il soit le média de divertissement le plus largement utilisé par les jeunes préadolescents et adolescents, les jeux vidéo affectent nécessairement leur vie de différentes

manières. Si les jeux vidéo peuvent constituer des outils potentiels d'enrichissement, les analyses effectuées mettent en lumière différentes formes de violences qui peuvent s'y exprimer et la manière dont leur conception vise à créer (et crée) une dépendance chez les individus. L'étude révèle non seulement que les jeux vidéo n'aident pas à mesurer l'importance de l'école (et contribue à l'inverse à la rendre moins attrayante), mais aussi que le temps y étant consacré l'est davantage qu'à l'étude, conduisant à une baisse significative de la productivité et des performances scolaires. Les dispositions physiques et psychologiques peuvent de même être négativement affectées, en particulier parce que le jeu vidéo est à même de perturber le sommeil, la socialisation (et par extension l'acquisition de compétences sociales), de mener à la sédentarité (par conséquent, exposer à ses risques en termes de santé) mais aussi conduire les individus à être acteurs (ou prendre plaisir à être observateurs) de situations d'intimidations et d'affrontements entre camarades. Sont aussi rapportés de fréquents conflits avec les familles, amis et enseignants en raison des impacts de la pratique sur le langage, les attitudes et les comportements. Bien qu'un équilibre puisse être atteint lorsqu'un contrôle parental est mis en place, les résultats suggèrent une absence régulière de ce type d'encadrement en raison de la méconnaissance générale des parents à l'objet, de leur non-engagement actif dans la culture du jeu et/ou de leur difficulté à surveiller leurs enfants ne respectant par ailleurs ordinairement pas les systèmes de classifications des jeux, les principaux risques de cette exposition à des violences réalistes et interactives s'avérant être la désensibilisation à cette dernière, la confusion entre le réel et l'irréel ainsi que le développement de comportement agressifs (Cachide, 2009).

2.4.3. Altérations comportementales

Lorsque pratiqué de manière sécuritaire, mesurée, encadrée – à titre illustratif par collaboration et à travers échanges avec les parents – par les jeunes individus, le jeu vidéo peut positivement influencer sur les joueurs. En plus d'aptitudes linguistiques et mathématiques, les pratiquants peuvent en effet développer diverses compétences motrices, tactiques, spatiales, de précision, de concentration, de coopération, d'analyse, de réflexion, de raisonnement logique, d'adaptation, de gestion du stress ou même créatives. Des situations de jeux peuvent par ailleurs constituer des expériences ludiques dans l'environnement amical ou familial (où les rôles enseignants/apprenants peuvent s'invertir). A l'inverse d'autres supports où l'image est de nature statique (comme les livres), le dynamisme visuel et sonore du jeu vidéo éveille et stimule le processus de pensée des individus (et conduit par extension à des états personnels de consciences de la réalité) car implique des réponses constantes. Il peut

ainsi et entre autres constituer un outil pédagogique davantage stimulant et motivant dans l'enseignement scolaire. L'ensemble de ces différentes acquisitions, développements et visions transportables hors du jeu vers des domaines variés peut dès lors être utilisé dans d'autres situations de la vie des individus. D'un autre côté, la pratique du jeu vidéo peut avoir des effets négatifs divers, notamment sur les jeunes individus. Jouer de manière excessive peut en effet conduire à des formes d'addiction, d'asocialité, des problèmes de santé (comme l'obésité ou les douleurs rachidienne), à l'échec scolaire ou, quand les titres sont violents, à une moindre sympathie, sensibilité à la violence et au développement de comportements agressifs pouvant parfois mener à tragédies. L'absorption dans le jeu et/ou l'identification au personnage incarné peut en ce sens mener, par une identification aux situations ou scènes de jeux vidéo, à une difficulté à déterminer, une fluidification des frontières entre le réel et l'imaginaire (Buzov, 2015).

Relation davantage marquée chez les individus masculins que féminins – la vision du monde de ces premiers étant d'ailleurs généralement plus hostile – et initialement agressifs, la pratique de jeux vidéo violents de nature réelle semble corrélée à l'agressivité et à la délinquance. Aussi, l'exposition à des jeux vidéo graphiquement violents augmenterait les pensées et comportements agressifs. L'exposition aux jeux vidéo violents conduirait dès lors à une augmentation de comportements agressifs à court (via amorçage de pensées négatives) et long terme (par apprentissage et utilisation de nouveaux scripts liés à l'agression de plus en plus accessibles dans des contextes de vie réelle) plus forte que d'autres médias, notamment par la nature active, dynamique de son environnement d'apprentissage. Il apparaît de plus un rapport entre la non-réussite scolaire et le temps global consacré à la pratique du jeu vidéo (Anderson, Dill, 2000).

Le contenu du jeu vidéo (par exemple, son genre), l'interface utilisée (à titre illustratif, la réalité virtuelle ou les périphériques de contrôle standards) mais aussi le contexte dans lequel il est pratiqué sont autant de paramètres influant sur les niveaux de présence perçus mais aussi sur les propriétés du biais attributionnel d'hostilité – la propension à attribuer aux autres des manières de penser, ressentir, parler et agir agressivement lors de conflits sociaux – chez les individus. L'étude révèle que les attentes hostiles sont, à l'inverse d'environnements de jeu constitués de contrôleurs standards, significativement corrélées à l'utilisation de la réalité virtuelle (notamment dans la pratique de titres impliquant des comportements davantage agressifs comme les jeux de combat). L'expérience montre aussi des niveaux de présence perçus plus avancés dans les environnements de jeu traditionnels que de réalité virtuelle, qui

pourraient en partie s'expliquer, dans le cadre de cette étude, par la non-exposition aux distractions généralement rencontrées dans les situations de jeux courantes et un meilleur confort de pratique par l'utilisation de contrôleurs standards. Bien que n'étant pas le titre étudié le plus violent, le jeu de combat produit par ailleurs les plus grandes attentes hostiles sans pour autant induire une plus grande présence perçue, ces deux composantes semblent fonctionner indépendamment. Les différentes observations témoignent de l'importance d'appréhender le jeu vidéo davantage dans sa complexité et les spécificités de ses expériences que dans un antagonisme violent/non-violent (Eastin, Griffiths, 2006).

Dans un contexte où 23% des joueurs de jeux vidéo témoignent de signes de dépendance à la pratique, la gravité des symptômes des individus souffrant de TDAH semble, quel que soit le type joué ou préféré, positivement associée au risque de développer – et ainsi subir les conséquences négatives – des habitudes problématiques et symptômes de dépendance accrus à cette pratique. Parallèlement, la gravité de la dépendance et donc le risque de développer des comportements de jeu problématiques semble significativement corrélé au temps de jeu, ce dernier pouvant influencer sur les états d'absorption et la perte de notion du temps (Mathews, Morrell, Molle, 2019).

Conduite auprès de 478 écoliers, l'étude met en lumière une corrélation entre la violence des jeux vidéo et l'agression directe chez les individus masculins, notamment lorsqu'âgés de 10 ans (cette corrélation – et donc éventuelle adoption de comportements agressifs – apparaît effectivement plus forte au milieu de l'enfance qu'au début de l'adolescence, même si les adolescents témoignent de niveaux plus élevés d'agression directe et indirecte que les plus jeunes). Des variables contextuelles et individuelles (comme la communication parents-enfants, l'intelligence sociale ou l'âge) seraient des facteurs modérateurs des relations entre jeux vidéo violents et agression directe et indirecte. Ces phénomènes fonctionneraient cependant différemment chez les filles, aucun lien direct n'apparaissant entre l'exposition à la violence des jeux et l'agression chez les joueuses. Finalement, l'exposition quotidienne aux jeux vidéo violents pourrait augmenter les formes d'agression aussi bien directes qu'indirectes, les garçons de 10 ans dont la communication familiale est mauvaise semblant être les plus vulnérables à ses conséquences négatives. Elle ne comporterait cependant pas nécessairement de risques pour les individus ayant des compétences sociales développées (capables d'exprimer l'agressivité de manière socialement plus acceptables) et entretenant une bonne communication avec leurs parents (Wallenius, Punamäki, Rimpelä, 2007).

L'analyse de la relation entre exposition à jeux vidéo de nature violente et agressivité et violence (aussi bien à court terme en laboratoire, qu'à long terme dans la vie réelle) met en lumière une non-corrélation et non-causalité et entre ces deux paramètres. Aussi, à l'inverse de l'agressivité innée (à titre illustratif liée à la génétique ou à des lésions cérébrales) et de la violence familiale, cette exposition aux jeux violents ne serait non plus prédictive de crimes violents. De surcroît, lorsque les personnalités agressives et contextes de violence familiale existants sont neutralisés, cette même exposition serait elle aussi non-prédictive de crimes violents. L'étude révèle par ailleurs une agressivité généralement plus marquée chez les individus masculins que chez leurs homologues féminins. Parallèlement, apparaît une corrélation entre les individus agressifs et la pratique spécifiquement orientée vers les jeux vidéo violents (Ferguson et al. 2008).

Bien que ces effets restent non-négligeables dans l'utilisation de ce premier média, il apparaît, par méta-analyse, que les jeux vidéo violents ont une moindre influence que les contenus télévisuels violents sur l'agressivité des individus. Il apparaît de plus une corrélation entre les types de violence dans le jeu et les niveaux d'agressivité (plus importants lorsqu'elle est humaine et « fantasy » que sportive). Par ailleurs, les temps de jeux plus longs entraîneraient moins d'agressivités chez les joueurs (Sherry, 2001).

Par revue systématique, il apparaît que les études publiées sur les jeux vidéo au croisement de l'agressivité présentent d'une part des problèmes d'ordre méthodologique (particulièrement par omission de la complexité des modalités constitutives de la pratique) et d'autre part ne mesurent que ses éventuelles conséquences sur le court terme. L'influence négative du visionnage ou de la pratique du jeu vidéo chez les très jeunes enfants (en opposition aux individus adolescents) sur les comportements agressifs constituerait la seule conclusion cohérente sur le sujet, même si ces résultats découlent d'une méthodologie particulière, située basée sur le jeu libre. Les rapports entre jeux vidéo et agressivité ne sont donc pas identifiables. Il demeure néanmoins certain que les jeux vidéo puissent se révéler bénéfiques (à titre illustratif, par leur potentiels pédagogiques, thérapeutiques ou formatif dans les mondes respectifs de l'enseignement, médicaux et militaires), chaque genre disposant de ses propres qualités distinctives (Griffiths, 1999).

2.5. Les usages instrumentaux des disciplines

2.5.1. Le développement de compétences particulières

Activité hybride, le MMA rassemble et combine des techniques de combat de provenances diverses, comme le muay thaï, la lutte et le jujitsu brésilien. Par sa complémentarité technique et ses demandes physiologiques, il nécessite un programme d'entraînements adaptés et convenablement planifiés afin d'améliorer les performances athlétiques en plus de réduire les risques de douleurs musculaires et de blessures chez les pratiquants (Costa, Medeiros, Fukuda, 2011).

A travers une « technicité » et des appréhensions spécifiques des systèmes d'animations issus de certaines technologies – comme celles constitutives du jeu vidéo de combat Street Fighter IV – les individus sont à même de développer de nouvelles sensibilités spatio-temporelles et par là même de nouvelles compétences (Ash, 2012).

Par le concept d'interface (un environnement spécifique autour duquel les capacités corporelles et perceptives sont organisées) James Ash présente la manière dont l'utilisation de certaines technologies, comme les jeux vidéo de combats, conditionnent le développement de sensibilité spatio-temporelles et capacités habituelles (Ash, 2015).

La pratique du jeu vidéo est à même de sensibiliser, par la diversité des modalités constitutives des titres pratiqués, à des domaines variés non originellement portés à intérêt chez les individus. Elle peut de plus conduire les joueurs à acquérir et développer des compétences en langues étrangère (notamment l'anglais) mais aussi parfois à certaines formes de sociabilité pouvant dans certains cas se transporter en dehors du jeu. Néanmoins, lorsque cette pratique empiète sur le temps d'étude, les performances scolaires de ces individus peuvent s'en voir significativement affectées alors même qu'ils se perçoivent plus performants en ce qui concerne les études que leurs pairs non-joueurs. Est en ce sens souligné le fait que les jeux sont régulièrement sujets à déformations en termes de réalités, de mythologies ou de comportement sociaux (Salgado, 2013).

Réfutant les représentations négatives associées à sa pratique et les conclusions tirées d'une partie des recherches établissant l'existence de liens causaux entre ces objets et développements défavorables (échec scolaire, inadaptation, addictions, comportements à risque, comportements agressifs, asocialité) mais qui dévoilent parallèlement des objectifs spécifiques, des biais méthodologiques et/ou interprétations incohérentes, Durkin et Aisbett

(1999) suggèrent que le jeu vidéo influencerait à l'inverse positivement sur ces composantes tout en favorisant le développement de compétences particulières (notamment cognitives et perceptivo-motrices). Par ailleurs, en plus de révéler l'aptitude des jeunes à discerner les frontières entre le réel et l'imaginaire et la manière dont le jeu vidéo peut être utilisé comme outil ludique, d'évasion et régulateur de l'humeur chez ces individus, l'étude rapporte une aisance des parents et rapports familiaux sereins quant à l'établissement et l'application de règles en ce qui concerne les modalités de jeu.

Par une approche éducative encadrée, la consommation de médias sociaux y compris liée aux jeux vidéo de combat peut conduire – au moyen d'un processus de retour, de raisonnement éclairé – les jeunes individus à développer certaines connaissances et expertises particulières (notamment une pensée active, engagée et analytique). Favorisant le passage de téléspectateurs passifs à actifs, cette appréhension réfléchie de consommation d'images peut dès lors non seulement constituer une source de divertissement, mais aussi un terrain permettant aux adolescents de configurer leurs propres normes et comportements (Hobbs, RobbGrieco, 2012).

Dans une société technologique et hautement médiatisée, l'utilisation des jeux vidéo – notamment par la nature divertissante et motivante de cet objet – peut constituer un outil éducatif prometteur car favorise l'amélioration de l'apprentissage et de compétences dans différents domaines de connaissance (De Abreu Azevedo, 2012).

2.5.2. Outils éducatifs

Le MMA, qui comme la pratique vidéo-ludique cherche à se légitimer et se dégager d'une stigmatisation sociétale constante (Besombes, 2016a), est réinvesti par divers milieux éducatifs qui encouragent sa sportivisation. L'étude de M. Quidu et M. Delalandre (2018), conduite auprès d'élèves issus de l'E.N.S. de Lyon, expose les potentialités ludiques et éducatives de cette discipline, malgré son interdiction française. Les étudiants-pratiquants semblent valoriser l'efficacité, la mobilisation diversifiée des filières énergétiques et des zones musculaires ainsi que les variétés techniques et stratégiques caractéristiques de cette discipline. Selon les auteurs, le MMA enseigné dans un cadre sécuritaire et protecteur participerait au bien-être des étudiants par diverses modalités : le relâchement des tensions ; le développement de compétences, de qualités physiques et mentales ; l'auto-détermination ; et le bien-être relationnel.

Si au-delà d'un simple exutoire, la pratique du MMA rend possible l'épanouissement de divers profils d'étudiants, elle participerait au transfert et développement de multiples compétences de vie vers des contextes non-sportifs chez les jeunes, telles que l'autodéfense, la confiance en soi, la maîtrise de soi ou les compétences sociales, si celle-ci s'inscrit dans une stratégie d'entraînements adaptés, structurés par la relation entraîneur, athlète et parents (Beesley 2016).

L'élargissement de l'utilisation d'outils technologiques à d'autres fins que leurs fonctions premières aura conduit au développement d'autres modes de pratiques : les « jeux sérieux » (serious games). Selon Egenfeldt-Nielsen, Meyer et Sørensen (2011) ce concept peut être défini comme « *a broad swathe of video games produced, marketed, or used for purposes other than pure entertainment; these include, but are not limited to, gamification, games-for-change, game-based learning, educational computer games, edutainment, advertainment, corporate games, health games, military games, games-for-change, and political games (...)* Serious games span a broad range, and the games in question need not to be originally conceived of as « serious ». In theory, any video game can be a serious game, depending on its use in practice, and the player's perception of the game experience ». Trois déclinaisons peuvent dès lors en être appréhendées dans des contextes ludopédagogiques : le jeu sérieux (jeu spécifiquement conçu pour la pédagogie) ; le détournement intégral de loisir (utilisation du jeu originellement conçu pour le divertissement) ; le détournement partiel de jeu de loisirs (modifications du jeu pour l'adapter au cours) (Lépinard, 2022), ces considérations révélant les applications et apports potentiels multiples du jeu vidéo, y compris des titres appartenant au genre du combat (Davidson, 2008 ; Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2013).

Dans le domaine scolaire, le jeu vidéo peut non seulement être considéré comme un support pédagogique légitime, mais peut aussi par sa complexité être – au moyen de cadres didactiques spécifiques et adaptés – mobilisé par l'enseignant sous différentes formes qu'il considère approprié et qui peuvent positivement influencer sur l'engagement et la motivation et plus généralement sur le processus d'apprentissage des élèves (Arrabal, 2016).

Bien que devant être analysée et contrôlée car pouvant mener à certaines déviances et dangers, la pratique du jeu vidéo de combat peut contribuer – à titre illustratif, par valorisation de l'individu et de ses compétences individuelles dans le jeu conduisant à inversion de leur rôle respectif – au développement de relations de proximité entre les professionnels de l'éducation et leurs bénéficiaires. Ces types de situations favorisant les rapports égaux

entre éducateurs et éduqués, ils permettent en cela même la progression de chacun par les connaissances de l'autre (Burgener, 2017).

Les jeux vidéo sont aujourd'hui des outils éducatifs efficaces. Si de plus en plus de recherches soulignent l'intérêt de leur utilisation dans les écoles et collèges, l'étude conduite par Rapeepisarn dans quatre universités thaïlandaises souligne – même si le jeu vidéo est régulièrement stigmatisé par les communautés – l'opinion favorable (aussi bien de la part des étudiants que des enseignants) quant à son utilisation et son efficacité au profit de l'enseignement et de l'apprentissage, et ce quel que soit le genre de jeu (Rapeepisarn, 2012).

Non-exclusivement limitées à leurs fonctions ludiques, certaines formes et utilisations spécifiques de jeux vidéo peuvent constituer des outils didactiques et thérapeutiques profitables. En effet, dans le cadre de projets, leur pratique (tout comme leur processus de création) peut témoigner de valeurs éducatives d'une part (notamment en ce qui concerne le développement personnel des individus et l'élargissement de leurs connaissances dans de multiples domaines – à titre illustratif : stratégiques, militaires, économiques, sociaux, linguistiques, mathématiques, historiques –) et thérapeutiques d'autre part (se rapportant par exemple aux thérapies sensorielles ou motrices) (Stasieńko, 2011).

2.5.3. Usages thérapeutiques

Parallèlement, plusieurs articles envisagent la pratique du MMA dans des finalités thérapeutiques. Les observations de J. McKeehan (2012), dans l'étude des impacts d'un programme d'entraînement adapté aux enfants atteints du trouble du spectre autistique, suggèrent de significatives évolutions et un maintien des aptitudes sociales, des capacités physiques, du respect et de l'attitude générale. L'« Integra Mindfulness Martial Arts », un programme thérapeutique de groupe combinant méditation de pleine conscience et thérapie cognitivo-comportementale révèle aussi une amélioration des résultats scolaires, des rapports sociaux, de la confiance en soi ou de la gestion des émotions chez des lycéens soumis à des difficultés de leur régulation et à risques de stress chronique (Milligan et al. 2017). L'« Integra MMA » a également dévoilé des impacts positifs sur les comportements et rapports sociaux d'adolescents souffrant de troubles de l'apprentissage, du déficit de l'attention avec hyperactivité (TDAH) et d'anxiété (Haydicky et al. 2012). Il pourrait fournir une alternative aux thérapies comportementales traditionnelles.

A l'inverse d'idées préconçus, de méconnaissances et de diffamations généralement issues de secteurs voyant dans cet objet un concurrent menaçant, le jeu vidéo, depuis son apparition dans l'éducation et le milieu médical, manifeste en fait de réelles vertus en ce qui concerne le développement intellectuel ou les troubles mentaux, aussi bien chez les jeunes individus que chez les adultes. Bien qu'il convienne de ne pas déconsidérer certaines de ses limites, comme les troubles qu'il peut lui-même générer (à titre illustratif, certaines formes de dépendances) ou ses représentations majoritairement machistes et leurs conséquences sur les individus, sa pratique encadrée et mesurée constitue en effet un outil pleinement pédagogique et profitable pour le développement psychosocial de l'être humain (Cruz-Serrano, 2017).

Chez les individus souffrant de problème de santé mentale – notamment de troubles de l'anxiété sociale – liés au traumatisme de l'enfance, la pratique du jeu vidéo de combat peut constituer un mécanisme d'adaptation par instrumentalisation (Guess, 2018).

Dans le cadre clinique, le jeu vidéo de combat – notamment les formes d'opposition (ou de coopération selon les titres) que peuvent fournir sa pratique – rend possible la construction d'un espace intermédiaire de médiation entre thérapeutes et adolescents en « impasses subjectives », ces différentes interactions favorisant d'une par la rencontre de l'autre, d'autre par l'engagement dans le processus psychothérapeutique (Sylla, 2017).

Lorsqu'encadrée (en association de soutien par exemple), la pratique des jeux vidéo – notamment ceux aux contenus guerriers et situationnellement violents car correspondant à des besoins psychologiques de décharge de tensions – peut elle-même constituer un outil d'accompagnement pour les individus adolescents déscolarisés et sujets à troubles psychotiques. Ces formes visuelles de violence favorisant de premiers abords par déblocage « d'impasses relationnelles » puis relations aux autres, les multiples usages parallèles des installations informatiques rendent de surcroît possible l'acquisition et l'échange de savoirs dépassant le cadre du jeu et se transportant vers la professionnalisation des individus par la recherche de formation ou d'emploi. Dans ces espaces de transition, d'accompagnement, de médiation et de remédiation, le jeu vidéo (et l'instrumentalisation des formes de violences qu'il est à même de comporter) révèle ainsi les propriétés « réparatrices » et éducatives (Moisy, 2010).

2.5.4. Promotion de la santé

Le MMA se distingue des disciplines de combat traditionnelles par sa complémentarité physique, technique et tactique. Au profit de l'efficacité, il quitte le caractère ritualisé de certains arts martiaux et offre aux pratiquants la liberté de construire leur propre style de combat. La richesse, l'innovation, la créativité, la violence et l'engagement corporel caractéristiques de sa structure hybride, de sa liberté réglementaire et de la variation de sa distance de garde témoignent d'une certaine « violence/liberté créatrice ». Paradoxalement critiqué pour sa nature ultime, le MMA dont les composantes techniques, physiologiques et mentales révèlent des potentialités ludiques, pédagogiques, éducatives et thérapeutiques concentre de multiples enjeux stimulés par une dualité illégale/illégitime qui a longtemps perturbé (et perturbe encore) son processus de sportivisation.

Pour promouvoir la santé des individus, de notables intérêts sont portés à l'analyse et au développement de formes « exergamisés » de jeux de combat, lesquelles – à finalité de déterminer et atteindre un équilibre efficient par maximisation (et optimisation) de l'utilisation des segments corporels et du niveau de consommation de calories – favorisent de plus grandes libertés, variations d'actions, utilisations de compétences et changements rapides de comportements de la part des pratiquants que sur les autres supports tout en amoindrissent les risques physiques encourus par leur pratique. Contrairement aux jeux de mouvements généraux pouvant en effet mener à une utilisation déséquilibrée des segments corporels par la non-intuitivité et difficulté à mémoriser ou exécuter certains mouvements répétitifs, ce genre de programmes – par utilisation d'assistants intelligents – rendrait possible la manipulation de l'avatar (et parallèlement l'entraînement du joueur) par l'entièreté du corps (Ishihara et al. 2015 ; Kusano et al. 2017 ; Bravo et al. 2017).

2.5.5. Usages technologiques

La programmation génétique permet d'aider – par intervention humaine minimale et sans nécessaire modification du code interne du jeu – à la création aléatoire de personnages de jeux de combat disposant de compétences stratégiques diversifiées, les agents IA générés par processus mathématique pouvant par la suite être exploités pour y incorporer ultérieurement des comportements plus adaptatifs dans le jeu. Par ce processus évolutif, les joueurs humains considèrent ces IA davantage attrayantes (la difficulté perçue et l'engagement dans le jeu étant effectivement mieux notées) que celle obtenues technique de codage manuel (Martinez-Arellano, Cant, Woods, 2016).

A l'initiative de groupes universitaires, la mise en place de compétitions – chacune aux règles et objectifs définis – basées sur une plateforme de jeux de combat spécifiquement conçue pour tester, évaluer et comparer des algorithmes d'intelligence artificielle (IA) contribue à l'amélioration des IA utilisées par les concourants et, plus largement, au développement de la recherche dans le domaine de la programmation (Lu et al. 2013 ; Majchrzak, Quadflieg, Rudolph, 2015).

2.6. Terrains d'hybridation, d'appropriations et d'expression

2.6.1. Une indiscipline sportive

L'étude de Jean-Paul Clément (1985) offre une analyse originale sur la relation entre distance de garde, conception de l'affrontement et violence en comparant trois disciplines de combat de préhension (la lutte, le judo et l'aïkido⁴⁵). Il note que la violence diminue à mesure que la distance de garde augmente. Sur le plan de la motricité, l'engagement du corps serait dès lors différent du judo tout comme de l'aïkido, dont la logique interne se base sur la saisie (le kumi-kata) médiée par le judogi pour le judoka et les poignets pour l'aïkidoka. Il pose la question du sens que les individus confèrent à leurs pratiques sportives en construisant ainsi leur identité sociale notamment à travers les activités de combat. Il précise que le jûdô, le karaté, l'aïkidô le kendô, et tous les sports de combat en général présentent une grande diversité de modalités de pratique et attirent un nombre important de pratiquants socialement très différenciés, le jûdô par exemple n'étant pas caractérisé de sport "chic" et socialement distingué comme le tennis, sans pour autant être populaire, se définissant plutôt comme une pratique ouverte, sans tradition sociale établie, qui se construit symboliquement et culturellement par son universalité pédagogique. La proximité culturelle des différents arts martiaux semblant accroître le processus de différenciation technique, social culturel, etc., entre ces derniers, voire entre les différentes modalités de pratique d'une même discipline. Il défend l'idée que la constitution de l'espace des arts martiaux (à l'intérieur de l'espace des sports) est en relation avec la dynamique du champ social dans lequel les groupes de pratiquants luttent pour divulguer leurs conceptions de la pratique, dont chacun définit ainsi une "bonne manière" de pratiquer, cherchant aussi parfois à l'imposer, pouvant provoquer des conflits. Il illustre ces luttes symboliques, opposant les disciplines ou des modalités d'une même discipline (comme à propos de leur degré de filiation avec "l'esprit des arts martiaux")

⁴⁵ L'une des particularités de l'aïkido est qu'il ne donne pas lieu à compétitions. Il vise, dans une perspective coopérative plus que d'opposition et d'utilisation de force brute, à produire des mouvements et contrôles amples dénués de contacts corporels. La lutte, quant à elle, implique un fort engagement pour le corps-à-corps, le contact corporel direct, rugueux, en plus d'une importante homogénéité autour de la pratique compétitive).

avec par exemple : le beau jûdô / le jûdô sportif ; l'esprit pacifiste / l'esprit agressif ; violent / non violent ; cultivé / vulgaire ; harmonie / force ; force / souplesse ; etc., et ce souvent à partir d'un système d'opposition binaire très métaphorique comme celui-ci.

Outre sa « sportivisation inversée » (Ramirez, 2015), où l'aspect compétitif devance historiquement le jeu et le loisir, le MMA se distingue par sa distance de garde ultime. Par utilisation de gants ouverts et de taille réduite protégeant la main tout en lui offrant une mobilité dactyle, le combattant mobilise l'ensemble de son corps et peut frapper, saisir et soumettre son adversaire à toutes distances de garde, de la plus éloignée à la plus charnelle. Si le combat débute debout, à l'instar du muay thaï, le « mixed martial artist » peut dominer son adversaire au corps à corps, le contrôler, l'amener et lui assener des coups au sol dans une phase nommée « ground and pound »⁴⁶, laquelle mêle les pratiquants de la sueur jusqu'au sang. La nature plurielle de cette distance de garde marquerait donc une rupture avec la logique moderne⁴⁷ appauvrissant les jeux pour les discipliner.

2.6.2. Dépassement des frontières géoculturelles

L'histoire révèle de multiples et antérieures tendances à l'hybridation, notamment chez les anciens guerriers chinois. A leur image, la discipline « Jeet Kune Do » est fondée par Bruce Lee qui les popularisera cinématographiquement. Cela influera la création du MMA et manifestera un intérêt pour des combats réalistes par combinaison de techniques issues de différentes disciplines (Acevedo, Cheung 2011). Si les premiers tournois du vale tudo visaient à afficher la domination du jujitsu brésilien, le MMA s'éloigne de son caractère cérémonial au profit des valeurs guerrières et d'efficacité, représentatives du sport professionnel et de l'internationalisation commerciale (Poupeau 2009). Cette volonté de mélange est également observable dans des centres d'entraînement au combat, comme le « Warrior Muay Thaï » en Thaïlande. Un grand nombre de pratiques culturellement diversifiées y sont enseignées comme le muay thaï, le jujitsu brésilien, la lutte gréco-romaine ou même le MMA. Ce camp fournit aux stagiaires un espace « liminal » qui encourage une formation individuelle incarnée, sensorielle et interculturelle. Selon Solomon Lennox (2016), le WMT favorise l'élaboration d'un « idiosyncratic training regime » adapté aux besoins et objectifs personnels

⁴⁶ On pourrait traduire cette technique caractéristique du MMA par « combattre au sol et marteler ».

⁴⁷ Ce modèle historique discrimine notamment les sports entre eux à partir de la distance de garde dans l'engagement physique. Cette dernière permettrait de mesurer le degré de violence d'une pratique sportive en référence au cadre proposé par Norbert Elias : le processus de civilisation.

des combattants, dont la grande majorité, non-professionnels, poursuivent leur propre projet, notamment d'« ontological transcendence ».

Si l'organisation de confrontations inter-styles aura conduit – dans l'objectif d'assurer une polyvalence par la maîtrise de différents styles de combat – à la construction involontaire d'une discipline de combat hybride, la forme professionnelle du MMA pourrait aujourd'hui être affectée par un double mouvement paradoxal de rétrécissement et d'uniformisation techniques résultant d'enjeux économiques, médiatiques et réglementaires qui favorisent la performance, l'efficacité⁴⁸ et la dimension spectaculaire⁴⁹ du combat (Quidu, 2019). Néanmoins, si la normalisation des combats semble appauvrir les gestuelles, elle masquerait de multiples compensations pédagogiques, tactiques et stratégiques représentatives de sa richesse et de ses potentiels créatifs et innovants dues à sa structure hybride et sa liberté réglementaire. Cette créativité technique s'avère dès lors essentielle chez les combattants professionnels pour provoquer de l'incertitude et vaincre leurs adversaires (Quidu, 2018a).

Réalisée auprès de 2542 individus de 11 ans et plus, l'enquête vise à étudier les rapports au jeu vidéo au croisement des environnements sociaux, spatiaux et culturels dans lesquels il se pratique. Bien que la France comporte un nombre important de joueurs, les manières de pratiquer – dépendantes des statuts, des cycles de vie, des modes d'habiter, des trajectoires résidentielles, des configurations de déplacements entre domicile et lieu d'étude ou de travail, des sociabilités inhérentes aux espaces dont ils ont accès – apparaissent multiples. La pratique des enfants est généralement localisée à domicile ou à ceux de leurs amis, tandis que les adolescents et jeunes adultes investissent différents espaces du quotidien. La pratique des individus les plus âgés semble quant à elle être davantage concentrée dans les espaces domestiques et les transports. À l'inverse des représentations négatives associant enfants et adolescents joueurs à des individus isolés et introvertis, le jeu vidéo occupe chez eux une place significativement plus importante que dans les classes d'âge supérieures dans la construction des sociabilités de proximité. 3 classes semblent régulièrement correspondre à l'engagement – entre autres genres – dans la pratique du jeu de combat : les « ubiquistes », jeunes hommes de moins de 18 ans issus de classes moyennes, en cours de formation, résidant

⁴⁸ C'est notamment pour ceci que les combats actuels de MMA se ressemblent davantage qu'auparavant, les pratiquants minimisant, par l'usage de techniques plus sûres et par conséquent moins nombreuses, les risques de se retrouver en position de difficulté suite à une action défensive de l'adversaire.

⁴⁹ Comme se suggère Loret (2003), le sport contemporain est effectivement engagé dans une profonde mutation dont la « télé-spectacularisation galopante » constitue l'une des grandes tendances. Les modifications de règles auparavant opérées dans l'esprit du sport le sont dès lors presque systématiquement au profit des télé-spectacles sportifs et donc conformément aux exigences de la télévision.

dans les grandes aires métropolitaines avec leurs parents et qui investissent tous les espaces du quotidien pour le jeu (et par ailleurs les seuls à s'adonner à la pratique dans des cybercafés et salles de jeux) ; les « actifs mobiles », jeunes adultes hommes et femmes de 18 à 24 ans, actifs des classes populaires vivant en grande périphérie des métropoles, souvent chez leur parents et effectuant de longs trajets en transports en commun lors desquels ils pratiquent (ils de plus sont les seuls à jouer sur leur lieu de travail) ; et la « sociabilité de voisinage », des jeunes hommes en cours de formation, ouvriers, employés et de professions intermédiaires se déplaçant surtout à pied et résidant dans des espaces ruraux et dans la périphérie des petits centres, souvent chez leurs parents dans de petits logements ou en foyer. D'orientation davantage coopérative et compétitive la pratique s'effectue pour les plus jeunes avec/chez leurs amis ou leurs voisins, et dans le cadre de réunions familiales ou amicales pour les adultes (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014).

Le jeu vidéo de combat implique des approches uniques, favorise la transmission formes particulières de connaissances, compréhensions chez les joueurs et mène à des expériences qu'il n'est pas possible de vivre à travers d'autres disciplines. Bien que nécessitant une intentionnalité, un engagement, une appréhension spécifique des pratiquants, ce genre vidéoludique (ainsi que les dispositions idéologiques, spirituelles et les expériences relevant de ce que Goto-Jones qualifie « d'orientalisme gamique » – une sorte d'orientalisme incarné intrinsèquement masculin –) peut être de plus expérimenté comme une forme d'art martial en soi et constituer un outil numérique d'auto-transformation (self-transformation). Guidés – à l'image des arts martiaux – par manifestes et portés par certaines icônes, les jeux de combat peuvent cultiver des philosophies, idéologies et états d'esprit particuliers notamment dans les rapports aux adversaires, aux affrontements, ou à la pratique même (la maîtrise et transformations de soi pouvant par exemple être privilégié au détriment de la simple victoire). Cette maîtrise de la discipline s'acquérant par un long et difficile processus d'apprentissage de systèmes complexes de contrôles, techniques, dextérité, précision et développement de compétences mentales particulières – qui parallèlement reflète le parcours de personnages (comme Ryu) évoluant et améliorant leurs compétences au fil du temps – suscite d'ailleurs admiration des non-profanes. Comprendre le jeu vidéo de combat (comme par exemple, certaines performances lors de compétition) nécessite selon Goto-Jones d'intégrer deux formes de littératies interdépendantes : l'une « abstraite », qui repose sur l'appréhension des protocoles et schémas de contrôle du jeu, l'autre « incarnée », qui consiste à comprendre ce qui est requis pour exécuter les techniques et mouvements dans les rapports entre joueurs et

avatars. Lors « d'engagements profonds » ou « d'immersions authentiques », Goto-Jones suggère la possible émergence de formes spécifiques d'individualités unifiant le joueur (player), le matériel (joystick) et le logiciel (avatar) dans un seul agent cohérent (ploystar) (Goto-Jones, 2015 ; 2016a ; 2016b).

En comparaison aux programmes informatiques utilitaires, le processus de localisation des jeux vidéo relève d'une certaine complexité dans la mesure où comportant des récits spécifiques à la culture et impliquant de plus profonds engagements des utilisateurs, ils se doivent de s'accorder – des ajustements, réexamens peuvent parfois être faits en ce sens – aux contextes culturels (et nécessite donc l'appréhension de biais culturels éventuels) et attentes des pays appartenant au marché ciblé pour répondre aux demandes des publics (Thayer, Kolko, 2004).

A l'initiative des joueurs et par certaines formes d'appropriations indépendantes, l'art de la modification du jeu vidéo (le modding) constitue une approche alternative et créative (dans la mesure où elle consiste à transformer ses caractéristiques initialement pensées par les développeurs) et constitue un terrain propice à l'expression artistique, culturelle, ludique ou même permettant de satisfaire des attentes et désirs particuliers (Cannon, 2006).

Les jeux japonais disposant d'une popularité mondiale, les manières de les appréhender, domestiquer et pratiquer peuvent différer selon les origines sociales et culturelles des joueurs. Des jeux comme Street Fighter ou The King of Fighter ont dès lors pu – par incorporations sélectives et créatives puis imbrications d'éléments aussi bien issus de ces jeux que de films, romans et bandes dessinées d'arts martiaux que relevant du langage – significativement influencer sur la culture populaire et l'industrie du divertissement de Hong Kong. Les modalités de consommation de ces produits culturels par les membres de la sous-culture s'y rapportant (des individus généralement masculins de classes inférieures se passionnant pour le jeu de combat) ont ainsi conduit à la construction de nouveaux contenus, significations, règles et jargons chez les joueurs rompant avec l'image d'utilisateurs passifs et révélant à l'inverse la force dynamique de la localisation et des « flux culturels transnationaux » dans le modelage de la culture populaire asiatique. L'étude met en ce sens en lumière la manière dont des éléments étrangers peuvent, par hybridation culturelles et localisation, être utilisés pour créer des cultures propres. Influencés par Street Fighter et The King of Fighter, les modes, arts et médias de Hong Kong se sont en effet par là même – non pas à l'initiative d'entreprises japonaise mais d'artistes, hommes d'affaires, joueurs et consommateurs hongkongais –

appropriés ces titres pour les développer au croisement de la culture (et ses différents supports et manifestations) spécifique à ce territoire (Ng, 2006).

Par leur mobilité, flexibilité, attractivité et popularité – caractéristiques que l'on ne retrouve pas systématiquement dans l'enseignement traditionnel – les jeux vidéo constituent un enjeu majeur car disposent d'un potentiel éducatif (mais aussi éthique par principe) à même de transcender, au moyen d'appréhensions et encadrements spécifiques, les divisions entre mondes (et leurs épistémologies et éducations différenciées) autochtones et non autochtones. Par une forme de « cognition située » non applicable dans l'enseignement classique et d'autres cadres de pensée, ils facilitent en effet l'apprentissage ainsi que le dépassement des frontières entre modèles culturels (et donc ces « mondes ») disparates. Par ces dispositions, le potentiel des jeux vidéo pourrait plus généralement soulager les maux de nos sociétés (Emery, Habel, 2017).

2.6.3. Les rapports à la pratique

L'attrait des joueurs pour les personnages maléfiques apparaît négativement corrélé à l'extraversion, l'amabilité et l'empathie. Ne prédisant d'une part pas de tendances agressives mais de faibles niveaux de capacités empathiques (prise de perspective et considération empathique à autrui) chez les joueurs, les mauvais positionnements moraux ne semblent d'autre part que partiellement corrélés à l'agressivité, notamment physique. En d'autres termes, le mauvais positionnement moral serait lié aux composantes motrices ou impulsives (agressivité physique), mais pas cognitive et affectives (tendances agressives). Il pourrait de fait constituer un moyen d'expérimenter des comportements sociaux et d'exprimer des attitudes et humeurs négatives dans un environnement sécurisé. Soulignant l'importance de ne pas négliger certains facteurs médiateurs comme le positionnement moral, l'empathie et la personnalité des joueurs dans les études traitant de la violence et des jeux vidéo, l'étude encourage de plus à considérer les vertus éducatives et thérapeutiques potentielles de ces derniers lorsqu'appréhendés au croisement de la moralité (Triberti, Villani, Riva, 2015).

Bien que faiblement, le genre de jeu vidéo « combat » semble corrélé à l'amotivation et la rébellion, laissant supposer qu'ils constitueraient des distractions ou « refuges » pour élèves amotivés. D'une manière générale, la consommation raisonnable de loisirs numériques (particulièrement des jeux vidéo) ne semble néanmoins pas affecter les performances cognitives et scolaires chez les adolescents en ce qui concerne les domaines scolaires spécifiques de la compréhension, les mathématiques, la mémoire des connaissances et le

raisonnement. Par transfert négatif (en d'autres termes, une absence d'enrichissement du vocabulaire ou des connaissances), la consommation d'émissions de télé réalité pourrait en revanche être associée à de moins bonnes performances scolaires, à l'inverse de la lecture (Lieury, Lorant, Champault, 2014).

La pratique de jeux vidéo violents – espaces d'opportunités, d'autorités et d'accomplissements dans lesquels ils peuvent répondre à des sentiments de frustration, d'impuissance et d'absence générale de sens en s'adonnant à la destruction violente et à l'assujettissement – permet aux adolescents masculins d'exprimer leur agressivité et d'éprouver, sur le temps de jeu, des sentiments profonds stimulant leurs fantasmes de violence et de pouvoir (Saxe, 1994).

A l'image des religions (bien que de manière différente), les jeux – dont la déclinaison vidéoludique comme métarécit principal a détrôné le cinéma – racontent des histoires et forment des mondes attrayant de vie lesquels procurent consolation, répit et favorisent l'évasion (Detweiler, 2010).

Loisirs d'importance notable, les nouveaux médias constituent une dynamique de sociabilité et de partage chez les enfants et adolescents aussi bien au sein de la famille que dans les relations avec leurs pairs. Ainsi, bien que les modalités de consommation diffèrent selon plusieurs critères socio-culturels et s'inscrivent dans des formes spécifiques d'appropriations révélatrices de valeurs, normes et comportements propres aux classes, sexes, environnements, individualités et âges de chaque enfant – cette dernière composante pouvant néanmoins conduire à clivages générationnels dans des contextes domestiques –, les technologies digitales (dont le jeu vidéo) permettent, parmi leur multiples usages sociaux, l'élaboration de références communes. Par ailleurs, même si un fort intérêt est porté aux technologies digitales par les jeunes, se manifeste de manière générale une propension à leur usage modéré et à leur cohabitation et complémentarité – et donc, dépendante des profils individuels, à diversification des pratiques par combinaisons multiples – à la consommation d'autres médias, et, par leur attrait irremplaçable, aux interactions avec autrui sous leur forme présentielle (Jouët, Pasquier 1999).

Les joueurs de jeux de combat manifestent davantage d'attraits pour la pratique en communauté qu'en ligne, les rencontres – espaces révélateurs de normes et valeurs sociales et terrain de construction identitaire, distinction et affirmation de soi – pouvant donner lieu à

échanges, partages et mener à expériences transcendantes. Des interactions s'opèrent aussi en ligne via des communautés – parfois exclusives par fermeture aux nouveaux joueurs – échangeant et partageant autour du jeu. La culture communauté des jeux de combat semble par ailleurs marquée d'inégalités en ce qui concerne le traitement des genres dans la mesure où, à titre illustratif « *the best and brightest of women players are treated with disdain, hatred, and abuse* » les incitant à « *don't make their gender public, don't "make an issue of it", or avoid the community altogether* » (Harper, 2014).

Chez les individus masculins âgés de 12 à 14 ans, la pratique de jeux vidéo violents – en plus d'être employée comme outil social dans la mesure où elle permet l'opposition et/ou la coopération avec autrui et donc de se positionner et développer des relations – semble être motivée par la volonté d'exploration et de contrôle d'environnements réalistes et exaltants distincts de la vie quotidienne, notamment pour expérimenter des fantasmes de pouvoir et de célébrité ainsi qu'exprimer, décharger et contenir les sentiments de colère et de stress. Ne se sentant pas affecté par les jeux violents et distinguant le jeu de la vie réelle en ce qui concerne les situations et comportements auxquels ils sont à même d'être exposés, les étudiés redoutent néanmoins que leurs pairs puissent adopter certaines conduites – notamment liées à l'usage de langages grossiers – par leur pratique. Quels que soient leurs milieux raciaux/ethniques et socio-économiques, les étudiés semblent appréhender et utiliser les jeux de manière similaire. Par ailleurs, il apparaît une corrélation entre engagement dans les jeux sportifs réalistes et quantité et variété d'activités physiques chez ces jeunes (Olson, Kutner, Warner, 2008).

2.7. Questionnant les discours de genre ?

2.7.1. Jeu vidéo et engagements différenciés

Conduite en laboratoire auprès de 43 étudiants, l'étude révèle que jouer à des jeux vidéo violents augmente davantage les comportements agressifs que de jouer à des jeux non violents. Il apparaît de plus que ces effets sont plus importants chez les individus de sexe masculin que féminin. Les jeunes individus masculins seraient plus sensibles et affectés par les signaux agressifs des jeux vidéo aux contenus violents que leurs homologues féminins en raison de leur niveau généralement plus important d'agressivité (Bartholow, Anderson, 2002).

Phénomène complexe apparaissant dans les années 1950 sous forme de passe-temps d'étudiants pour devenir la plus importante industrie des loisirs, le jeu vidéo ne se réduit de nos jours pas à une simple activité individuelle de temps libre ou modalité unique de pratique.

Il ne renvoie d'ailleurs pas à un seul âge, genre, support, contexte ou condition. Effectivement, il apparaît que les pratiquantes de sexe féminin non seulement ne jouent pas de la même manière que leurs homologues masculins, mais manifestent de plus des préférences et motivations de jeu différentes. Centrés à leur origine sur des thématiques davantage appréciées par les garçons, les jeux se développeront et se diversifieront les décennies suivantes via de nouvelles consoles et permettront aux filles de s'adonner à la pratique de titres plus adaptés à leurs attentes – ces dernières préférant généralement les jeux de type informels ou de simulation de vie –, ce décalage retardant néanmoins leur socialisation technologique (le monde vidéoludique constitue effectivement un « espace symbolique collectif d'inclusion », dont les socialisation émergentes dépassent la simple pratique) par le jeu vidéo. Le jeu vidéo reste néanmoins régulièrement discrédité par les médias pour ses rapports à violence ou à l'addiction, et très rarement valorisé pour ses vertus sociales et potentiels éducatifs (Belli, Raventós, 2008).

L'analyse basée sur 1242 étudiants universitaires des Etats-Unis révèle non seulement un engagement des pratiquants masculins dans la pratique du jeu vidéo double à la moyenne des pratiquantes en termes de temps, mais aussi orientation sexuée des titres pratiqués (davantage à orientation physique – dont les jeux de combat – chez les hommes et traditionnels et réfléchis chez les femmes). Par ailleurs, il apparaît que les individus les plus jeunes ont tendance à s'orienter vers et valoriser les modalités fantastiques des jeux tandis que les joueurs plus âgés s'engagent et favorisent plutôt leurs dimensions compétitives. La préférence pour les jeux physique semble diminuer chez les hommes plus âgés, les motivations de jeux étant par ailleurs plus fortes dans les années intermédiaires chez les hommes – néanmoins systématiquement plus marquées que chez leurs homologues féminins – et femmes que dans les classes d'âges inférieures et supérieures. Finalement, se manifestent de plus grandes variances dans le jeu chez les hommes que chez les femmes. Le jeu vidéo – en particulier par les défis auxquels il peut confronter les joueurs selon les titres, par les oppositions entre individus réels qu'il peut impliquer dans sa pratique compétitive, et, plus largement, par son caractère attrayant – peut dès lors constituer un outil pédagogique efficace si déployée dans des cadres spécifiques d'enseignements (Greenberg et al. 2010).

Il apparaît que les motivations des adultes – majoritairement jeunes – à jouer au vidéo dépendent du temps, de la quantité de jeu et connexions sociales qu'il implique. Se dégage de plus une sexuation dans l'engagement dans la pratique (les hommes y consacrant davantage de temps et témoignant d'un plus fort intérêt pour la gratification que les femmes) mais aussi

en ce qui concerne les types de jeux et consoles – techniquement supérieures chez les hommes (Xbox, Playstation, etc.) et de type Nintendo Wii chez les femmes (davantage destinée aux joueurs occasionnels), notamment en raison de leurs caractéristiques spécifiques et de l'affection portée aux genres de jeux et aux personnages qu'elles mettent en scène – privilégiés. Bien que peu de différences soient observées entre les hommes et femmes d'Amérique du Nord et d'Europe, certaines pourraient se manifester entre ces deux continents et le Japon en raison de leur productions et possessions vidéoludiques différenciés qui répondraient à des utilisations, gratifications et acceptations socialement distinctes. Parallèlement, du fait que des expériences d'interactions parasociales soient aussi bien vécues par les hommes que les femmes avec les personnages du jeu, l'attrait moins marqué de ces dernières pour le genre « combat » pourrait en partie se justifier par un rejet des images sexistes qu'il – à l'image de nombreux titres issus d'autres genres vidéoludiques – diffuse régulièrement. Aussi, bien que l'industrie du jeu vidéo tend à réduire les écarts et inégalités entre les sexes dans ses productions, et que les femmes elles-mêmes ne considèrent pas le monde du jeu vidéo comme exclusivement destiné aux hommes, se manifeste une plus forte propension chez ces derniers à l'inclusion dans des sessions de jeux spécifiquement basées sur la pratique de cette discipline que chez les femmes, et ce même si les niveaux de relations interpersonnelles dans des contextes de vie réelle apparaissent semblables entre les sexes (Boerboom, 2009).

2.7.2. Des représentations stéréotypées

Bien que certaines communautés de jeu vidéo de combat compétitif puissent être sources de comportements déviants (comme le harcèlement sexuel), la multiplicité et diversité de communautés appartenant à cette sous-culture spécifique, et même plus largement, toutes communautés rattachées à chaque genre vidéoludique se doivent d'être appréhendées dans leur complexité dans la mesure où ces entités distinctes – s'impliquant parfois même dans des actions de bienfaisance – se construisent et organisent autour d'individus (aux engagements et comportements multiples), normes, intérêts, activités propres (Kocurek, 2014).

Certaines études comme celles conduites par Cassell et Jenkins illustrent la manière dont la conception, les représentations et les contenus des jeux vidéo non seulement reflètent des différences de traitements entre hommes et femmes, mais peuvent de plus fournir des outils favorisant la perpétuation des stéréotypes de genre (Cassell, Jenkins, 1998).

Malgré l'accroissement du nombre femmes s'engageant dans la pratique et conception du jeu vidéo et une implication plus marquée de leur part, persiste une marginalisation du féminin résultant notamment des contraintes culturelles sexistes et propres à l'industrie du jeu vidéo, nourrissant les préexistantes inégalités de genre (Kafai et al. 2011).

L'analyse du contenu de 571 titres mettant en scène des personnages féminins jouables dévoile une diminution de la sexualisation – constituant une tactique de vente persistante visant originairement à attirer les joueurs masculins – depuis les années 1990, une sexualisation plus marquée des personnages issus de jeux habituellement joués par des individus masculins (comme les jeux de combat, par ailleurs tous genres confondus ceux dont la représentation des femmes est la plus sexualisée) ainsi qu'une sexualisation semblable mais néanmoins plus importante des jeux estampillés « adolescents » et « jeunes adultes » en comparaison à la classe « enfants et adultes ». Bien que davantage de titres qu'auparavant permettent d'incarner et jouer des femmes, les personnages féminins se voient dans la majorité des jeux encore plus fréquemment réduits à des rôles secondaires (au risque de l'objectivation et de ses implications négatives notamment en ce qui concerne les représentations de manière générale) et/ou plus sexualisé que les personnages principaux. Est aussi mise en lumière une corrélation entre la sexualisation des personnage féminins et leurs compétences dans le jeu, qui même lorsque stéréotypés peuvent néanmoins favoriser l'autonomisation des joueuses. L'étude révèle par ailleurs une absence de lien entre le succès critique des jeux et la sexualisation des personnages. Certaines tendances émergentes positives (comme la diminution de la sexualisation des personnages féminins) pourrait résulter d'intérêts et implications croissants – notamment une augmentation du taux de joueuses amatrices et professionnelles et un engagement dans les filières de développement – des femmes dans le jeu vidéo mais aussi d'attentions portées aux inégalités et aux critiques de la masculinité hégémonique (Lynch et al. 2016).

Les jeux vidéo les plus largement distribués, vendus et utilisés par les jeunes et adolescents de l'ensemble des communautés autonomes d'Espagne tendent à promouvoir (aussi bien explicitement qu'implicitement) une culture sexiste machiste. Il convient dès lors de penser cet objet (et les valeurs qu'il véhicule) notamment dans le processus d'éducation des individus (González et al. 2004).

De manière générale, les femmes sont, dans le jeu vidéo, non seulement significativement moins représentées que les hommes, mais lorsqu'elles le sont, les personnages disposent de

plus de rôles subordonnés et apparaissent hypersexualisés (parfois même, comme trophées ou objets sexuels de personnages masculins). L'analyse de 399 boîtes de jeux estampillés « adolescents » et « jeunes adultes » au système de classification ESRB (Entertainment Software Rating Board) au regard des ventes révèle une corrélation (et donc une influence) entre les représentations sexualisées des personnages féminins non centraux et ces ventes. À l'inverse, les ventes sont négativement liées à la présence de personnages féminins centraux ou à leur présence (sexualisée ou non) sans personnages masculins. Dès lors, ces logiques de marginalisation et de sexualisation de la femme répondraient à des aspirations économiques, la diffusion des représentations stéréotypées qu'elles impliquent à travers les boîtes de jeux contribuant elle-même, dans la mesure où les joueurs ne sont habituellement qu'exposés aux jeux les plus vendus, à leur perpétuation par influence culturelle disproportionnée (Near, 2013).

Les jeux vidéo semblent conduire à la perpétuation de formes de relégation, objectivation et sexualisation de la femme. Bien qu'on observe un accroissement du nombre de personnages féminins, l'analyse de 120 couvertures de jeux vidéo révèle non seulement une surexposition des hommes, mais aussi des représentations hypersexualisées, objectivées et irréalistes des personnages féminins. De plus, bien que leurs représentations soient moins fréquentes, ces derniers disposent davantage de rôles secondaires limitant les actions pertinentes et expriment davantage la violence croisée (ou non) à l'attraction sexuelle que les personnages masculins n'inspirent la violence mêlée (ou non) à la force par musculature développée. Dans la mesure où elle se manifeste dans la consommation d'autres médias, se pose la question de l'éventuelle nocivité que peuvent impliquer ces représentations vidéoludiques stéréotypées – par ailleurs non-naturellement accessible aux femmes normales – sur les perceptions, attitudes et comportements des individus joueurs et spectateurs dans des contextes de vie réels (Burgess, Stermer, Burgess, 2007).

Une analyse anthropométrique des 150 jeux vidéo les plus vendus révèle non seulement une non-reproduction et non-représentation de « l'idéale » silhouette en pyramide inversée largement diffusée par les médias (tout comme des proportions moyennes de l'homme américain) chez les personnages masculins, mais aussi une augmentation de leur taille, de leur stature et de leur musculature en particulier à mesure de l'abaissement du niveau de photoréalisme des titres, les corps davantage idéalisés et caricaturaux étant plus exposés dans les jeux destinés aux jeunes joueurs. Les proportions des personnages très réalistes n'étant néanmoins pas excessivement éloignées de celles des individus échantillonnés, ces représentations ne semblent pas affecter négativement la satisfaction corporelle des jeunes

garçons et hommes dans la mesure où elles ne constituent pas d'inaccessibles objectifs (y compris sans utilisation de produits dopants ou musculation excessive). A l'inverse (et possiblement en raison d'une proportion plus importante d'hommes chez les joueurs et concepteurs de jeux favorisant la perpétuation (in)volontaire de ces logiques différenciatrices), les représentations des personnages féminins sont régulièrement idéalisées (notamment par association à des images de minceur) et disposent d'attraits sexuels exagérés, y compris à des niveaux de réalisme élevés. Dès lors, l'exposition aux représentations corporelles idéalisées et/ou caricaturales (aussi bien de l'homme que de la femme selon les particularités de chaque titres) pourrait constituer un risque s'il occasionne par là même une diminution de la satisfaction corporelle (et par extension de l'estime de soi) chez les individus (Martins et al. 2011).

La construction de l'espace dans l'industrie du jeu vidéo s'est généralement développée à travers des modèles masculins dominants. Dès lors, de nombreux types de jeux déploient encore à ce jour leurs espaces comme des territoires, domaines, zones ou passages à arpenter et conquérir au sein desquels les joueurs se retrouvent, par principe même du jeu, menés à des situations d'affrontements. Peu sont en effet ceux qui exposent aux expériences d'émerveillement, d'enchantement, de sublime ou d'admiration, pourtant recherchées par les individus. Le développement de nouvelles conceptions sexuées (« d'esprit androgyné »), regenerées, voire même dégenrées – par des approches davantage poétisées, inspirées, diversifiées et empreintes à d'autres domaines que vidéoludiques – des espaces de jeu favoriserait l'ouverture à des nouveaux paysages vidéoludiques égalitaires, équilibrés, inclusifs et contribuerait à l'épanouissement de chacun (Fullerton, Morie, Pearce, 2007).

2.7.3. MMA et bouleversement des dogmes du sport moderne

Certaines contributions scientifiques semblent suggérer, dans un cadre où la pratique sportive féminine est régulièrement reléguée au second plan, que le développement de ces formes de « combats ultimes » (Bottenburg, Heilbron 2009) bouleverserait le dogme de la domination masculine. Selon J. McKay et S. Laberge (2006), le sport moderne serait profondément lié aux hommes et aux masculinités, lequel incarnerait encore aujourd'hui le symbole de l'« hegemonic masculinity » (Connell, 1995). Selon ces auteurs, ce modèle affecte de multiples dimensions du monde sportif comme la médiatisation, la marchandisation, la culture de consommation, les organisations sportives, l'image du corps ou la violence. Bien que, selon R. Chisholm, C. Weaving et K. Bishoping (2016), le développement des combats féminins de

MMA ne questionne pas fondamentalement les normes de genre, il permet aux femmes – par l'émergence de discours relatant d'un pouvoir féminin inhérent (« girl power »), d'analogies entre pratiquantes et Amazones mythiques ainsi que de célébration de mérite individuel, de gestion du risque et de force morale – d'intégrer les activités sportives, largement « owned and operated » par les hommes tout en favorisant la neutralisation de certains postulats sexistes. Le MMA alimente les idéaux sexistes de consommation et de beauté (Weaving, 2014) et suggère des inégalités hommes/femmes dans la construction de stratégies marketing (Lee et al. 2017). Cependant, s'il rend possible la structuration d'une dualité « transgressive sexiste », liée à l'image d'une « glamazon » figurant l'hétérosexualité et la féminité d'un corps imposant (en opposition à l'image du « garçon manqué » visant inversement à justifier et réassocier la performance et la force au modèle masculin), il dévoile un potentiel émancipateur chez les combattantes. Certaines, comme Ronda Rousey, l'utilisent à leur profit (Sailors, Weaving, 2017). H. Jakubowska, A. Channon et C. R. Matthews (2016) offrent un regard intéressant sur la réception d'une athlète d'un sport à forte connotation masculine à partir de la championne de MMA Joanna Jędrzejczyk. A l'inverse d'études antérieures, celle-ci se distingue par une représentation non-sexualisée associée à un processus de « dégenrification » en tant que femme à part entière, combattante talentueuse légitime, et fierté nationale. Par le transfert d'un « appearance body » vers un « performance body » qu'il légitime (Kemerly, 2015), le MMA féminin dévoilerait, en opposition à la passivité et faiblesse de la femme, un potentiel d'autonomisation et de défi à la domination masculine (Mierzwinski, Velija et Malcolm 2014). La récente contribution d'Alex Channon, Ally Quinney, Anastasiya Khomutova & Christophe R. Matthews dans un dossier spécial consacré au questionnement des engagements corporels paradoxaux liés au MMA, coordonné par Mathieu Quidu (2018b), conforte cette idée d'une pratique au potentiel d'« empowerment ». Néanmoins, au travers le marketing et l'hyper-sexualisation, les auteurs en imputent simultanément un risque inhérent d'(auto-)objectivation, de réification des pratiquantes qui devrait être pris en considération pour promouvoir ces femmes en tant qu'athlètes, et plus largement dans le développement WMMA.

A la croisée de débats et enjeux économiques, éthiques, politiques, médicaux et sociaux, le MMA dévoile son caractère marginal et transgressif. Evoluant d'influences réciproques avec les technologies numériques et le jeu-vidéo, cet objet transmédiatique se construit et se sportivise via de multiples supports associés à la violence. Par sa spectacularisation et sa surmédiatisation, le MMA et sa nature « ultime », forme la plus réaliste et aboutie de

l'opposition sportive⁵⁰, reflèterait une certaine « exceptionnalité » (Jakubowska, Channon et Matthews 2016) dans le champ sportif. Il supposerait un potentiel subversif transcendant les discours normatifs sexistes du genre (Channon, Matthews, 2015). En outre, la présence et l'exposition d'athlètes non-blancs dans certaines disciplines comme le MMA favoriserait la neutralisation d'une masculinité hégémonique. Ce sport pourrait dès lors « fournir aux hommes des minorités une occasion de désavouer l'héritage de l'impérialisme et du colonialisme qui les ont relégués au statut de ceux que l'on désigne « les autres » » (McKay, Laberge, 2006).

À l'issue de nos revues systématiques on peut dégager plusieurs pistes théoriques que nous choisirons d'explorer à l'aune de nos corpus. Ainsi le MMA et le JVC expriment leur rapport original à la violence et aux images en combinant de manière innovante les apports de l'ethnographie, des approches juridiques, de l'anthropologie et de la physiologie. Le tableau ci-dessous fait état des thèmes et auteurs princeps privilégiés dans le cadre de ce travail.

Figure 29. Thèmes, approches scientifiques et auteurs princeps des corpus étudiés

Approche scientifique	Thématiques	Auteurs princeps MMA	Auteurs princeps JVC
Ethnologie sensorielle	Corps, douleurs, blessures	D.C. Spencer, K. Green, L. Wacquant	M. Featherstone
Sciences juridiques	Interdictions, légitimité, légalité	J. Rawls, Heilbron	N. Besombes
Anthropologie	Violence	N. Elias, R. Caillois	Goto-Jones, D. Arsenault
Physiologie	Santé	Reider, Lystad	Brock Bastian

Nous proposons dès lors de développer une ethnologie incarnée, portée notamment par un tournant dans l'engagement du chercheur sur son terrain. Si les ethnologues ne cessent de s'interroger sur leur vocation, leur relation au terrain, les manières de collecter et d'interpréter les données (voir les chapitres qui suivent et composent cet ouvrage), il semble intéressant

⁵⁰ Par cette représentation couramment admise (et exagérée), le MMA peut parfois être appréhendé et mis en avant comme dispositif ultime de règlement de compte entre deux individus en conflit. Ce fut notamment le cas lorsque les rappers Booba et Kaaris projetèrent, ou du moins déclarèrent vouloir s'affronter dans « un octogone, sans arbitre sans règles », ou même évoqué sur le ton de l'humour (« Réglez vous dans un combat de mma avec ibra tv, tf3, la bagarre on te dit ». Voir annexe 30) par un internaute sur le profil Twitter d'une pratiquante de jeu vidéo de combat suite à vives altercations avec une rivale issue du même genre vidéoludique.

d'envisager ce questionnement en examinant comment l'ethnologie se regarde elle-même. La collecte d'informations en prise au terrain qui est la finalité de la méthode ethnographique a été souvent un non-dit ou tabou qui représente le cœur de l'engagement du chercheur in situ (Debaene, 2006). Cette part autrefois invisible du travail ethnographique est aujourd'hui un changement assumé, débattu et intégré dans les sciences humaines et sociales. Cette inflexion dans les usages et postures du chercheur a été qualifiée d'*ethnographic turn*. Selon Rebecca J. Culyba & aal. (2004), on peut repérer dans les années 1970 un effet mainstream par la production d'ouvrages méthodologiques ayant recours à l'ethnographie qui devient une véritable lame de fond contaminant l'ensemble des sciences sociales dans les années 1980. Le tournant ethnographique renvoie à un process déployé par les chercheurs dans leurs adaptations permanentes à leurs objets, méthodes et terrains. Parmi les faits marquants signalés dans la littérature les débats portent tour sur :

- Un changement d'échelle dans la pratique ethnographique en investissant les territoires du proche et non plus en focalisant la pratique d'enquête sur le lointain, que Kathrin Oester qualifie d'ethnographisation de la société (Oester, 2002).

- L'irruption des artistes et des élites dans la muséologie que l'on retrouve figurée dès les années 1930 en marge du surréalisme avec Georges Bataille, Michel Leiris et des revues comme Documents. En introduisant le primitivisme dans l'art l'intellectuel devient à son tour ethnologue des faits produits sur le public (Hal Foster, 1995).

- Le renouvellement des usages ethnographiques liés à l'exploitation fréquente des sources imagées (photo, film...) et à l'essor de l'anthropologie visuelle (Anaïs Mauuarin, 2022) que pose la question de la relation photographique.

Plus précisément se pose la question de réalignement de l'anthropologie et des techniques ethnographiques (Grimshaw & Ravetz, 2015) face aux nouveaux régimes de vérité produits par l'image (Ranganathan, 2020), aux projections dans le proche et le quotidien (Duperrex, 2022). Nous défendons ici l'idée que ces thèses ne sont pas neuves et qu'elles trouvent un point d'ancrage dans l'histoire des pratiques ethnographiques à l'instar de la description du fait urbain (Wacquant, 2023).

PARTIE 2. APPROCHE ETHNOGRAPHIQUE DES OBJETS

1. Méthodologie et outils

1.1. Une étude ethnographique

Traditionnellement, la présence du chercheur sur le site d'enquête est caractéristique de la méthode ethnographique. Dès lors, le corps lui-même peut fonctionner comme support d'enregistrement, « terrain d'expérience et de compréhension » (Cerwonka, Malkki, 2008), d'où l'intérêt, dans une démarche réflexive, de penser les multiples formes de subjectivité de l'ethnographe.

Dans la lignée des ethnographies conduites par Wacquant dans la boxe anglaise (2002) et Spencer (2009) dans le MMA, j'ai donc décidé d'explorer par corps et de m'engager dans le MMA et le jeu-vidéo de combat. Combinant observation participante clandestine, journaux de bord, entretiens semi-directifs (guides d'entretiens pratiquants et organisateurs en annexes 5 et 6), analyses audio, vidéo, d'images et de médias sociaux, cette ethnographie sensorielle examine, par la mobilisation des sens et sensations, les expériences et engagements vécus, incarnés dans la pratique.

Il s'agissait dès lors de considérer les étudiés non pas « *comme des informateurs que l'on questionne, mais comme des hôtes qui vous accueillent et des maîtres qui vous enseignent*. [le chercheur] *apprend alors, en élève attentif, non seulement à vivre parmi eux, mais à vivre comme eux, à parler comme eux, à parler leur langue et à penser dans cette langue, à ressentir leurs propres émotions en lui-même* » (Laplantine, 2001).

Dans la rédaction de notes en situation d'observation participante, il convenait par ailleurs de « *s'efforcer de noter les éléments [paraissant] nouveaux ou étrangers, tout en posant à cette situation les questions sociologiques pertinentes dans la plupart des contextes sociaux* » (Peretz, 2004), et ce que la situation et le contexte dans lequel nous nous trouvions soit totalement inconnus ou que nous soyons familiarisé avec ceux-ci. Nous nous verrons que cette étude nous aura mené à ces deux cas de figure.

Une grille d'observation (voir annexe 1) a été constituée sur la base des cinq domaines d'observation présentés par Peretz (2004), que nous avons constitué en fonction des spécificités de nos terrains et méthodes de recherche. Il convenait effectivement de prendre un

certain recul et adapter cet outil, celui-ci pouvant « enfermer l'observateur dans un cadre trop rigide lorsque certains aspects de la situation se révèlent peu significatifs alors que d'autres non prévus dans cette grille apparaissent [en plus d'inciter à restreindre] l'espace de notation en assignant trop peu de place à des rubriques consacrées à des événements imprévus ou trop riches d'informations. » (Peretz). Ces risques considérés et éludés, notre grille associée au journal de bord aura permis de mettre en place les démarches nécessaires de recontextualisation rendant possible l'interprétation et l'objectivation des faits observés et expérimentés.

Aussi, l'appréhension des terrains impliquait dans les premiers temps d'enquête de trouver des « alliés », des potentiels informateurs permettant de lever les principaux obstacles, faire pénétrer dans le milieu, ouvrir des portes et établir des contacts avec des individus initialement difficilement accessibles pour le chercheur (Beaud, Weber 2010). Dans les structures étudiées, auront principalement été identifiés et sollicités des organisateurs, instructeurs et pratiquants fortement ancrés dans les lieux pour assurer ce rôle.

Le recrutement des enquêtés a été effectué par connaissance et effet boule de neige jusqu'à saturation des données. 18 entretiens (4 organisateurs de MMA, 2 organisateurs de jeu vidéo de combat ainsi que 7 pratiquants de MMA et 5 pratiquants de jeux vidéo de combat ont été interviewés). Du fait de sa malléabilité et de la grande liberté qu'il offre, nous avons opté pour l'utilisation de l'entretien semi-directif. L'utilisation croisée de cet outil et de deux grilles d'entretiens distinctes (constituées dans le but de guider les entrevues avec les individus appartenant à ces deux profils, voir annexes 5 et 6) nous aura permis de « de déclencher une dynamique de conversation plus riche que la simple réponse aux questions, tout en restant dans le thème » (Weber, Beaud, 2010).

Ce qui ressort principalement de notre posture ethnographique sont les logiques d'engagement, d'émotions et de sensations qui émergent aussi en tant que thématique de l'analyse bibliométrique mais pourtant peu étudiées. Mobiliser une anthropologie des sens et des sensations pour « saisir » ce qui se rapporte aux disciplines guide l'essentiel de notre approche ethnographique. Cette dernière trouve un ancrage dans les sensory studies développées notamment par D. Howes et C. Classen, où in fine la recombinaison des sens mobilisés face à un nouvel objet permettent de mettre en évidence un *sensorium commune*. Le chercheur a ainsi rétrospectivement accès à la dimension sensible qui enveloppe une pratique sportive. On en retrouve des illustrations célèbres dans les travaux menés par H. Becker ou

de François Laplantine. Les analyses croisées permettent à l'issue d'une topographie sensorielle de voir les continuums qui se construisent dans les logiques de représentations et de perceptions.

1.2. Equipement personnel de pratique

1.2.1. Matériel et accessoires (Pancrace/MMA)

Une multitude d'équipements et d'accessoires peuvent être utilisés pour pratiquer le MMA (lors d'entraînements, de compétitions ou de divers stages axés sur les spécialités des intervenants). D'une part en raison des différents styles de combat qui composent ces disciplines, d'autre part par le développement de diverses technologies favorisant le développement de compétences chez les pratiquants. Les objets suivants, appartenant à différentes catégories d'usages et ayant leurs utilités propres, constituent un échantillon non exhaustif de mon équipement personnel de pratique. L'ensemble des équipements étant susceptibles d'être mobilisés dans les deux clubs étudiés, seul l'équipement obligatoire est systématiquement utilisé lors des entraînements.

Equipement obligatoire :

Figure 30. Gants de boxe, gants de MMA, bandes



Figure 31. Protège tibias, coquille et porte-coquille de protection, protège dents

Gants de boxe (aussi appelés « gros grands »), gants de MMA et bandes (ou bandages). Les gants de boxe visent essentiellement à protéger les phalanges et poignets des pratiquants. Généralement constitués d'un système de fermeture velcro ou lacets, ils se déclinent en plusieurs modèles, tailles (plus précisément, poids en oz) correspondant à différents usages, rembourrages et profils de pratiquants. Le MMA se pratique principalement avec des gants

ouverts (à droite sur la photographie). Il est néanmoins courant d'utiliser ces gants de boxe, aussi bien lors de cours exclusivement dédiés à la percussion dispensés dans certains clubs, que lors de séquences spécifiques durant les entraînements de MMA. En plus de protéger les phalanges et poignets, les gants de MMA offrent une plus grande liberté de mouvements, notamment au niveau des doigts, et facilitent les manipulations dans la préhension et la soumission de l'adversaire. Tout comme les gants de boxe, ils comportent un système de fermeture velcro au niveau du poignet, se déclinent en différentes tailles et modèles (plus ou moins rembourrés) se destinant à différents usages et types de pratiquants. Disposant d'une attache au niveau du pouce, le modèle photographié apporte par exemple, contrairement à d'autres, une protection supplémentaire. Non obligatoire mais recommandées, les bandes renforcent la protection des mains et des poignets, et, par absorption de la transpiration, prolongent durabilité des gants. Des mitaines ainsi que des sous-gants (généralement plus épais car recouverts d'un gel protecteur) peuvent aussi assurer ces fonctions.

Protège-tibias, coquille et porte-coquille de protection, protège-dents. Répondant chacun à des usages spécifiques, les différents types de protège-tibias se différencient par leur forme, leur rembourrage et leur système de fermeture (bandes élastiques et fermetures velcro par exemple). Leur fonction première est de protéger, par absorption des chocs, l'avant de la jambe du pratiquant (notamment l'os tibia) ainsi que l'adversaire. Certains modèles, comme celui photographié, comportent une languette de protection supplémentaire recouvrant le dessus du pied. De matière plastique rigide, la coquille, qui s'insère dans un porte-coquille tissu en forme de ceinture, vise à protéger les parties génitales d'éventuels chocs. Les pratiquantes, en plus de coquilles semblables adaptées à leur physiologie, peuvent s'équiper de protège-poitrine. Constitué de matériau thermoplastique, le protège-dents (simple ou double), qui doit être chauffé et moulé pour s'adapter à la mâchoire, est utilisé pour préserver la cavité buccale des pratiquants.

Equipeement facultatif :

Figure 32. T-shirt de compression à l'effigie du club USCC



Figure 33. Fightshort Venum

T-shirt de compression à l'effigie du club USCC. Constitué de tissu synthétique extensible, le t-shirt de compression (aussi nommé « rashguard ») s'ajuste et assure le maintien des muscles, sans restreindre les possibilités de mouvements des pratiquants. Favorisant la circulation sanguine et l'évacuation de la transpiration, il prévient des accrochages et des frictions lors des entraînements, notamment au sol.

Fightshort Venum. Les shorts de MMA sont commercialisés par diverses enseignes et sous différentes formes. Le modèle photographié, un Fightshort en tissu polyester de la marque Venum, a la particularité de disposer de deux fentes latérales offrant une liberté de mouvements des jambes et des genoux (et donc l'utilisation de certaines techniques de percussion). Il est de plus constitué d'un système de fermeture à velcro et lacet de serrage ainsi que d'un insert en lycra qui, situé à l'entrejambe, assure une mobilité supplémentaire, particulièrement lors de mouvements au sol.

Figure 34. Chevillières et genouillères



Figure 35. Corde à sauter et Python Striker

Chevillières et genouillères. Constituées de matières extensibles, les chevillières assurent le maintien et la protection de l'articulation de la cheville par absorption des chocs, tout en garantissant l'adhérence au sol. Généralement recouvertes d'une mousse haute densité sur leur face avant, les genouillères contribuent à la tenue du genou et à la protection des pratiquants, notamment contre les frictions lors de déplacements au sol, et chocs lors de situations d'oppositions.

Corde à sauter et Python Striker. La corde à sauter peut être utilisée durant certaines séquences d'entraînements ou pour l'échauffement lors de rencontres compétitives. Le modèle photographié est composé de deux poignées à roulement à billes séparées par une corde en vinyle. Disposant d'un système de fermeture velcro, le Python Striker est un accessoire d'entraînement constitué d'une ceinture sur laquelle se fixent quatre liens élastiques. Attachées aux membres, elles exercent une force qui s'oppose aux mouvements du pratiquant. Cet accessoire, bien que ponctuellement mobilisé de manière générale, aura toutefois ponctué de difficulté plusieurs de mes entraînements.

Figure 36. Short de muay thaï



Figure 37. Veste et pantalon jiu-jitsu brésilien

Short de muay thaï. Destiné aux pratiquants de la discipline muay thaï, il est néanmoins parfois utilisé dans des structures de MMA, notamment lors d'entraînements spécifiquement dédiés à la percussion (certains pratiquants participent d'ailleurs, en parallèle, à des compétitions d'autres disciplines, comme le muay thaï). Généralement constitué de tissu polyester et d'une ceinture élastique avec cordon de serrage, ce type de short a en effet la particularité de disposer de larges ouvertures au niveau des jambes (parfois même de fentes latérales supplémentaires), ce qui accroît la mobilité des pratiquants et offre une plus grande liberté de mouvements des jambes et des genoux (et donc une plus grande liberté dans l'application de techniques de percussion).

Veste et pantalon jiu-jitsu brésilien. Ordinairement constitué de tissu coton, l'équipement du pratiquant de jiu-jitsu brésilien se compose principalement d'un pantalon à cordon de serrage et d'une veste – généralement recouverte de patches décoratifs et/ou représentatifs de clubs et disposant d'un col épais renforcé – autour de laquelle est nouée une ceinture dont le grade est indiqué par la couleur. Bien que spécifiquement dédié à cette discipline, il est parfois utilisé lors d'entraînements consacrés à la préhension organisé par certains clubs, ou lors de ponctuelles séquences durant les cours de MMA. Des équipements semblables (de judo ou de sambo par exemple) peuvent aussi être mobilisés en vue d'habituer à la saisie et au « travail à la veste », d'une part car le MMA rassemble différents types de disciplines, dont de préhension, d'autre part car il était interdit en compétition en France avant 2020. Cette familiarisation permet donc aux pratiquants de concourir à différentes formes de compétitions : celles de disciplines de préhension nécessitant l'utilisation de ce type d'équipement, mais aussi celles de pratiques hybrides servant d'alternative au MMA (comme

le sambo combat, pratiqué en short et veste (la « kurtka »), lequel associe la percussion et préhension).

1.2.2. Périphériques de contrôle (Jeu-vidéo de combat)

Trois périphériques de contrôle (un stick arcade et deux manettes) ainsi que deux types de consoles (PC et PlayStation 4) ont été mobilisés dans le cadre de cette étude. Pour la pratique du jeu Street Fighter V, ce sont principalement un stick arcade et une manette filaire Xbox 360 qui ont été utilisés, pour Tekken 7, cette même manette filaire Xbox 360 ainsi que ponctuellement une manette Dualshock 3 sans fil. Les deux manettes étant issues de précédentes générations de consoles (des adaptateurs spécifiques permettent cependant de les rendre compatibles avec les consoles récentes), ces choix de périphériques de contrôle sont principalement dus à des questions de confort de pratique. Bien que ne possédant pas de PlayStation 4, limitant mon utilisation de cette console à ma seule participation aux ranking battles, ma pratique fut néanmoins complétée au moyen d'un PC personnel lequel dispose de ces deux titres.

Figure 38. Stick arcade, modèle Venom VS2797 SLEH-00276



Figure 39. Manette Dualshock 3 sans fil et manette filaire Xbox 360

Stick arcade, modèle Venom VS2797 SLEH-00276. Constitué de métal et de plastique, le stick arcade comporte deux rangées légèrement incurvées de quatre boutons, dont la manipulation se fait avec la main droite. Pour la main gauche, à proximité des boutons, est installé un joystick composé d'une tige sur laquelle est fixée une boule. Située sur la gauche du boîtier, une trappe mène à un compartiment dans lequel peut être rangé le câble USB lorsqu'il n'est pas branché à la console de jeu. Disposée horizontalement sur la partie supérieure gauche, une ligne de boutons donne accès à des fonctions particulières. Le stick

arcade étant entièrement personnalisable, les pratiquants peuvent eux-mêmes configurer leur périphérique en se procurant des pièces détachées issues de sites spécialisés.

Manette Dualshock 3 sans fil et manette filaire Xbox 360. De matière plastique, ces contrôleurs disposent tous deux, à droite, de quatre boutons disposés en losange ainsi que d'un stick analogique. Sur sa partie gauche, dans l'alignement de ces quatre boutons, la manette Dualshock 3 sans fil (de couleur noire) dispose d'une croix directionnelle sous laquelle se situe un deuxième joystick. Sur la partie gauche de la manette filaire Xbox 360, de couleur blanche, la disposition de ces deux dernières pièces est inversée. Sont de plus installées deux rangées de deux gâchettes sur les tranches arrières droite et gauche des contrôleurs, ainsi que trois boutons centraux permettant d'accéder à des fonctions spécifiques. Tout comme les sticks arcade, les manettes sont totalement personnalisables.

2. Relations aux objets et approches des terrains

2.1. Un chercheur passionné de combat

C'est à l'âge de 7 ans, suivant timidement mon père, que je suis pour la première fois entré dans un club proposant une discipline de combat : le judo. Captivé par le cours dispensé aux jeunes qui se dressait devant moi, je me souviens vaguement des mots qu'il utilisa pour savoir si j'étais intéressé par cette pratique : « Alors Robin ? Est-ce que tu as envie de revenir une prochaine fois pour essayer ? ». Quelques jours plus tard, j'effectuais mon premier « salut » sur les tatamis. Après 5 années de compétition et suite à l'obtention de ma ceinture verte, j'ai décidé de ne pas me réinscrire, principalement par le développement d'une forme d'ennui résultant des limitations réglementaires de la discipline.

A 14 ans, alors en quatrième, j'apprends qu'un club situé à proximité de mon collège enseigne la boxe française et anglaise. N'ayant jamais pratiqué de discipline de percussion, je décide d'aller observer une séance d'entraînement suite à ma journée de cours. Je me souviens avoir été séduit par la leçon et agréablement surpris par l'ambiance qui régnait dans la salle. Après quelques échanges avec l'entraîneur, mon choix était fait : je voulais pratiquer ces deux boxes, il ne restait plus qu'à convaincre mes parents. A mon grand étonnement, ils ne s'y opposèrent pas et n'affichèrent pas d'appréhension particulière, si ce n'est « que je fasse quand même attention ». Durant deux ans, je me suis ainsi entraîné à la boxe anglaise, à la savate, ainsi qu'à la canne de combat et au self-défense, que l'instructeur enseignait sporadiquement. Mon lycée de proximité étant géographiquement trop éloigné du club ce qui

posa des problèmes d'organisation, j'ai été contraint, non sans regrets, de ne pas renouveler mon inscription suite à l'obtention de mon brevet des collèges.

En classe de 1^{ère}, je sympathise avec un de mes camarades, qui comme moi, se passionne pour les disciplines de combat. Régulièrement, nous échangeons et débattions autour de ce centre d'intérêt commun, jusqu'à ce qu'il me propose m'inscrire dans le club de muay-thaï qu'il fréquentait depuis quelques années. A peine licencié dans cette structure, je découvre, en effectuant des recherches sur internet, qu'il existe un club de « free fight » à Caen (j'apprendrai plus tard qu'il est en fait une section d'une association proposant plusieurs disciplines de combat). Connaissant cette discipline au prisme de médias de type magazines, vidéos, films et impressionné par ses techniques et son aura, je décide de me rendre au lieu correspondant à l'adresse indiquée sur le site – qui à ma surprise n'est non pas une salle de sport, mais une boutique d'arts martiaux et de sports de combat – pour en savoir davantage. Seul client de la boutique, j'ai le souvenir d'avoir été intimidé dès mon entrée par deux choses, d'une part l'exiguïté du lieu qui contrastait fortement avec la carrure imposante du gérant installé en coin de salle (dans un espace tout aussi étroit composé entre autres d'un bureau et de quelques casiers), ainsi que sa respiration que je comparerai à celle d'un « buffle » lorsque je rapporterai cette scène à mes camarades de classe le lendemain. Après quelques minutes d'échanges, j'apprends qu'il est le président de l'« USCC Kickboxing », qu'une section « combat libre » intitulée « Total Fight Control Concept », laquelle est organisée par le vice-président du club, existe effectivement depuis 1 an. Je prends connaissance de l'adresse à laquelle sont dispensés les cours et décide le soir même d'évoquer à mes parents ma volonté de pratiquer cette discipline.

2.2. De pratiquant à pratiquant-chercheur : l'USCC comme point d'entrée

Il aura fallu quelques jours de négociations avec mes parents pour que l'éventualité de m'inscrire dans cette structure soit abordée, notamment concernant ma mère par la représentation qu'elle se faisait de la discipline et la peur « que je me fasse casser la figure ». La condition était que mon père vienne observer une séance et puisse échanger avec l'entraîneur avant toute participation ou inscription. Captivé par les exercices que les pratiquants effectuaient devant moi lors des premières secondes de cette « observation de séance » (au point où je n'ai même pas remarqué que mon père s'était dirigé vers l'entraîneur et conversait avec lui) j'ai très rapidement réalisé que je m'épanouirais dans cette discipline plus que dans tout autre art martial ou sport de combat. L'année 2008, je m'entraînais donc au

MMA dans une structure, et au muay-thaï dans une autre. A partir de 2009, je ne renouvelais pas mon inscription dans cette dernière et me suis principalement consacré à la pratique du MMA. De 2008 à aujourd'hui, j'ai donc régulièrement fréquenté le club. Durant toute cette période, il m'est arrivé de participer à divers stages, animations, démonstrations et compétitions de sambo et de pancrace.

De 2008 à 2011, mon intérêt pour ce sport s'organisait exclusivement autour de sa pratique, en raison notamment de sa pluralité technique, sa liberté réglementaire, ainsi que de la diversité de filières énergétiques et chaînes musculaires qu'elle mobilise. A partir de 2011, année correspondant à mon arrivée dans le cursus universitaire STAPS, les enseignements liés aux sciences sociales et des échanges avec plusieurs enseignants ont conduit à développer mon intérêt pour cette pratique sous un autre regard : celui du scientifique. De premières interrogations et analyses se formulant et s'effectuant dès 2011, j'ai décidé de consacrer mon mémoire de licence 3, en 2013, à cette discipline. Après de ponctuelles absences dans cette structure, j'ai décidé, en 2017, d'y effectuer une nouvelle étude. En parallèle à ces modalités affectives et épistémologiques, mon attachement au MMA – et à ses multiples potentiels – m'a conduit à l'enseigner dans diverses structures comme des associations (sportives et non sportives), des centres de remise en forme, des lycées, bénévolement et en tant qu'auto-entrepreneur. Ne me positionnant et ne plaidant néanmoins pas spécifiquement pour ou contre son institutionnalisation, cette forme d'engagement relève davantage d'aspirations ludiques, sociales voire thérapeutiques, que d'une inscription dans une perspective ou un engagement militants.

De 2017 à 2019, j'ai donc régulièrement (hebdomadairement, parfois semi-hebdomadairement) participé aux séances organisées par l'association. Bien que les cours de MMA soient ceux auxquels je cherchais prioritairement à assister, il m'est parfois arrivé de devoir me rabattre sur d'autres (jiu-jitsu brésilien ou kick-boxing par exemple) en fonction des problématiques organisationnelles liées aux localisations géographiques des salles et lorsque des impératifs professionnels ou liés aux autres terrains d'étude empiétaient sur ces premiers créneaux. Agglomérat de différentes disciplines de combat, le MMA nécessite de travailler la percussion, la préhension ainsi que la soumission, si bien que plusieurs pratiquants ne se limitent pas uniquement aux séances de MMA dispensées par le club. Il m'arrivait donc de pratiquer avec les mêmes individus lors de ces « alternances ». Etant moi-même éducateur sportif et ayant parfois secondé les entraîneurs du club à partir de 2013, j'ai choisi de me consacrer uniquement à la pratique pour effectuer ce travail de recherche.

Pratiquer et échanger avec les individus du club depuis ma première inscription en 2008 a conduit la construction de nombreuses relations de confiance et d'amitiés. Dès lors, les entraîneurs et « d'anciens » pratiquants d'une part me connaissaient personnellement avant même la mise en place de ce travail, d'autre part savaient que j'étais susceptible d'étudier le club par mon statut d'universitaire et par de précédentes études lors desquelles j'ai pu leur demander contribution. Néanmoins, mon ancienneté dans le club, la non-évocation de mon statut ou même l'arrivée régulière de « nouveaux » pratiquants aura contribué à son « gommage », son « oubli », si bien que la divulgation de ma posture à l'issue de l'étude aura parfois suscité de la curiosité, mais jamais de méfiance.

Il s'agissait donc – en tant que licencié du club – de prendre part aux entraînements, de suivre les cours à l'image des autres adhérents. En association à cette pratique, j'ai tenu un journal de bord dans lequel je notais mes observations (observations de terrains, échanges informels, etc.) soit en fin de séance dans ma voiture ou de retour à mon domicile, soit pendant le cours lorsque le contexte le permettait (pause entre exercices, toilettes, vestiaires, périodes de « flottements » en débuts et fins de cours, etc.). Sous cette posture d'observateur clandestin, je privilégiais généralement l'utilisation d'un carnet en papier, mais il m'est arrivé de prendre ces notes sur l'application « Notes » du smartphone pour ne pas « paraître suspect », l'utilisation de ce dernier ne paraissant pas « étrange » dans la mesure d'autres pratiquants en usaient parfois lors de moments de ces moments de battements. Généralement, les séances se déclinaient en plusieurs étapes distinctes : l'arrivée sur le lieu, lors de laquelle les pratiquants se saluent et échangent quelques mots ; le passage aux vestiaires, plus silencieux et durant lequel les individus se changent ; le cours en lui-même ; et l'après cours, lors duquel certains individus rentrent directement chez eux, d'autres repassent par les vestiaires pour se changer et/ou se doucher, et d'autres restent à proximité des tapis pour échanger.

2.3. Approche comparative du MMA : l'AFT comme deuxième terrain d'étude

Pour compléter mon analyse, j'ai décidé d'intégrer un second club formant au MMA (seules deux structures enseignent cette discipline à proximité de Caen : l'USCC Ultimate et l'Adrenaline Fight Team). Bien que n'y étant jamais allé en personne, je connaissais ce club et certains pratiquants qui s'y entraînaient (par les réseaux sociaux, par échanges avec des membres de l'USCC Ultimate, et même car certains individus autrefois inscrits dans ce premier, ont plus tard rejoint ce deuxième). J'ai néanmoins décidé d'appréhender ce club comme s'il m'était totalement inconnu. J'ai donc effectué des recherches sur internet et ai

décortiqué les informations présentes sur le blog « jimdo » du club, sur lequel apparaissait un numéro de téléphone (celui de Jérôme Brzezula, secrétaire du club).

Ma première approche s'effectua donc par échange téléphonique, lors duquel mon interlocuteur me proposa de venir lors de la prochaine séance d'entraînement pour effectuer un d'essai et pour rencontrer l'entraîneur principal, qui pourra m'informer davantage. Quelques jours plus tard, je me présente au club et explique à l'entraîneur vouloir m'inscrire dans cette structure, mon objectif initial étant d'intégrer l'AFT en tant que profane. Il répond favorablement à cette requête et m'informe que je peux effectuer un cours d'essai. A peine installé sur les bancs disposés non-loin de la surface de pratique pour y déposer mon sac et me préparer, je me heurte à deux problématiques : premièrement, un des pratiquants (j'apprendrai plus tard qu'il est aussi moniteur dans ce club) m'aborde afin d'avoir des informations à mon sujet. Mentionnant certaines parties « abimées » de mon visage, il en déduit que la pratique de disciplines de combat ne m'est pas inconnue et me questionne sur mes antécédents sportifs. Pris de court, je lui réponds qu'il m'est effectivement arrivé d'avoir pratiqué certains sports, comme le muay-thaï. Ce type de situation se produira à quelques reprises lors de mon enquête sur ce terrain ; deuxièmement, montant sur les tapis quelques instants plus tard, je me retrouve face à face avec un autre pratiquant que je n'avais pas croisé depuis plusieurs années et qui appartenait autrefois au premier club de MMA étudié. Il me reconnaît immédiatement et nous discutons. Seul individu de l'AFT me connaissant d'avant mon inscription, il savait que j'étais initié au MMA mais n'était néanmoins pas informé des spécificités de mon cursus et ne pouvait donc pas déceler mon double statut. Aucun pratiquant n'ayant manifesté de quelconque méfiance, j'ai prétexté vouloir « reprendre les bases techniques » et me « remettre physiquement en forme ». Pendant un temps, à chaque fois que possible, j'ai donc choisi de travailler davantage avec les individus les moins expérimentés, et, lorsqu'ils étaient dispensés, les exercices destinés prioritairement aux débutants afin de suivre le processus classique d'évolution des pratiquants. Ce travail m'aura d'ailleurs réellement permis de redécouvrir et améliorer ma technique.

De 2017 à 2019, comme pour l'USCC Ultimate, j'ai hebdomadairement, parfois semi-hebdomadairement pratiqué au sein du club. De même, j'ai prioritairement cherché à participer à celles spécifiquement dédiées au MMA. J'aurais néanmoins parfois été contraint, pour les mêmes raisons que celles citées auparavant, de remplacer ces créneaux par les deux autres séances organisées par le club (articulées autour de la percussion, et autour de la préhension). Durant ces séances subsidiaires, je croisais, tout comme dans le premier club, des

individus aussi présents lors des cours de MMA qui s'efforçaient, dans la recherche de cette nécessaire polyvalence, à se perfectionner dans ces formes spécifiques de combat. Effectuant cette ethnographie sous posture « clandestine », mon statut officiel était dès lors celui d'un « nouveau » licencié du club. La connaissance et crédibilité dans ce « milieu » du combat (maîtrise de la technique, du langage, des règles, etc.), les échanges avec les autres membres de la structure et surtout la pratique, l'appartenance à cette communauté durant plusieurs années ont favorisé la création de relations de confiance et parfois d'amitiés. Si bien que la divulgation de mon double statut à l'issue de l'étude n'aura pas suscité de méfiance. Identiquement au premier club de MMA, je cherchais à noter – lorsque la situation le permettait - prioritairement mes observations de terrain sur un carnet en papier, mais l'utilisation de l'application « Notes » de mon téléphone aura favorisé une récolte plus « instantanée » et discrète d'informations. Au sein du club AFT, les séances se déroulent généralement suivant ces étapes : l'arrivée sur les lieux, durant laquelle les pratiquants se saluent et échangent quelques mots ; l'entrée dans la salle de pratique ou dans les vestiaires (certains pratiquants se changent dans les vestiaires, d'autres directement dans la salle principale) ; le cours en lui-même ; et l'après cours, lors duquel certains individus rentrent directement chez eux et d'autres restent dans la salle principale pour échanger. Très peu de pratiquants retournent dans les vestiaires, la grande majorité préférant rentrer se doucher et changer chez eux.

Pour enrichir les observations effectuées dans ces deux clubs de 2017 à 2019, j'ai décidé de m'y réinscrire après 2020, année correspondant à la légalisation du MMA en France. N'observant d'une part pas de réels changements dans l'organisation du club et dans les enseignements, et constatant d'autre part que les problématiques inhérentes au virus du COVID ne cessaient de menacer à l'accès à cette pratique, j'ai décidé, après quelques mois, de mettre fin à ce travail ethnographique complémentaire.

2.4. Le jeu vidéo de combat comme extension du MMA : à la découverte de 3HC

Je n'ai jamais été un réel passionné des jeux de combat. J'ai cependant le souvenir d'avoir passé des après-midi et soirées entières durant mon enfance à jouer aux séries de jeux « Street Fighter » et « Tekken » - dont les titres sont respectivement sortis sur Super Nintendo et PlayStation dans les années 1990 – avec mes sœurs et mes cousins. Ayant eu la chance de disposer d'une PlayStation 2 quelques années plus tard, j'ai apprécié les titres « Dragon Ball Z Budokai 3 » (2004), « Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi » (2005) et particulièrement

« Tekken 5 » (2005) sur cette console, si bien que j'ai rapidement cherché à acquérir « Tekken 6 » dès son adaptation sur PlayStation 3 en 2009. Inscrit dans le club USCC depuis 2008 et m'épanouissant dans la pratique du MMA, je me procure peu de temps après leur sortie commune, en 2010, les jeux « UFC Undisputed 2010 » et « EA Sports MMA », car ils mettent spécifiquement en scène cette discipline. Bien qu'à cette époque, je suis séduit – notamment au regard de ma pratique physique du MMA – par les idées et concepts déployés par ces deux titres, je prendrais néanmoins peu de plaisir y jouer, le réalisme des affrontements rendant de mon point de vue ces simulations sportives moins visuelles et dynamiques que les jeux de combat mentionnées précédemment.

Si les années suivantes, ma pratique du jeu vidéo de combat s'avèrera de moins en moins régulière, j'ai toujours trouvé intéressant la manière dont ce genre interagit et se développe en parallèle aux disciplines de combat « physiques ». Comme pour le MMA, ce sont les enseignements issus de ma formation STAPS ainsi que les échanges avec les enseignants qui ont alimenté ce désir d'étudier cette discipline sous un angle sociologique. Ainsi, j'ai décidé de joindre à l'analyse des deux communautés de MMA, une troisième dont les membres se regroupent autour de cette thématique. Après quelques recherches sur internet, je découvre que l'association rennaise « 3 Hit Combo », non seulement organise régulièrement des compétitions de jeux-vidéo de combat (les « Ranking Battles »), mais est également à l'initiative du « Stunfest », un festival internationalement reconnu à la programmation variée, dont l'un des traits caractéristiques est la compétition de jeux-vidéo de combat.

C'est par l'intermédiaire de Facebook que j'ai pour la première fois pris contact avec les membres organisateurs de l'association. Après plusieurs échanges, j'apprends que les Ranking Battles sont organisés une fois par mois et se déroulent toute la journée (de 11h jusqu'à 19h la plupart du temps, même si se prolongeant ponctuellement de quelques heures). Quelques jours plus tard, j'entre pour la première fois dans la salle et me présente comme un individu novice dans la pratique de cette discipline ayant pour objectif de participer à ces manifestations. Mes premiers interlocuteurs me renvoyant vers l'organisateur, j'apprends que ce dernier est aussi un des membres fondateurs de 3HC. Nous discutons quelques minutes, il me propose de m'inscrire le jour même au tournoi spécial « Tekken 7 » organisé en avant-première (l'association disposait du titre avant sa sortie officielle, prévue quelques semaines plus tard). La participation à ce tournoi (ainsi qu'aux autres Ranking Battles) nécessitait cependant de souscrire au « pack/pass ranking » (et éventuellement d'adhérer à l'association), ce que j'ai fait. Par observation, je constate que le jeu le plus pratiqué lors de cette journée est

« Street Fighter V », sorti en 2016. M'étant interrogé à plusieurs reprises sur les titres qu'il convenait que je pratique et analyse dans le cadre de mon ethnographie, j'ai réalisé, après cette première journée, que Street Fighter V et Tekken 7 – appartenant par coïncidence tous deux à des licences que j'affectionne et auxquelles j'ai pu jouer par le passé – étaient les plus adaptés à mon étude malgré la multitude de jeux proposés lors de ces manifestations, et ce pour plusieurs raisons. D'abord, ces séries de jeux partagent certaines homologues avec le MMA, d'ailleurs apparues à la même période que les premiers UFC. Aussi, Street Fighter et Tekken mettent en scène des combattants provenant du monde entier aux styles de combat différents qui s'affrontent dans le cadre d'un tournoi, ce qui était le principe même du MMA lors de sa création⁵¹. De plus, Street Fighter V et Tekken 7 – respectivement sortis sur console et PC en février 2016 et juin 2017 – étant de « nouveaux » jeux au commencement de mon étude, j'ai supposé qu'ils seraient régulièrement représentés lors des rankings suivants. Bien qu'on retrouve une base commune de gameplay dans la plupart des jeux issus des mêmes licences, tous titres disposent de particularités qui leur sont propres et imposent le réapprentissage, ou du moins l'intégration d'éléments spécifiques liés à leurs différents systèmes de jeu. Ainsi, le caractère « récent » de ces deux titres aurait pu (faiblement) resserrer mon écart de niveau – considérable au vu de mon inexpérience et incompetence dans cette discipline – avec la majorité des autres pratiquants par la nécessaire (ré)appropriation commune de ces deux jeux, du reste considérés comme plus accessibles que leurs prédécesseurs.

Afin d'enrichir mon étude du combat et tout comme les deux clubs de MMA, j'ai décidé d'analyser ce troisième terrain de 2017 à 2019. M'y rendant généralement mensuellement, je participais à ces manifestations en tant qu'adhérent de l'association et pratiquant. J'y ai de même tenu un journal de bord dans lequel je notais mes observations, le plus souvent sur place et dans ma voiture, parfois de retour à mon domicile. L'observation et la prise de note furent plus aisées que sur les deux autres terrains et ce, à plusieurs égards. D'abord, ces manifestations sont ouvertes à tous, y compris aux non-pratiquants. A l'image de pratiquants déjà présents sur les lieux, il arrivait donc fréquemment que d'autres individus s'y rendent pour échanger avec autrui, observer les combats et/ou encourager les joueurs, qu'ils soient disputés sur les installations centrales – face auxquelles sont systématiquement installés des

⁵¹ Par ailleurs (et coïncidence), l'une des particularités de Tekken 7 est d'avoir intégré « Akuma », originellement issue de la licence Street Fighter, dans sa liste de personnages jouables. Ce dernier dispose de mécaniques de jeu propres à la série de laquelle il provient. D'autres collaborations de ce type réunissant des personnages appartenant à des licences distinctes (crossover) ont eu lieu entre ces deux séries, comme « Street Fighter X Tekken » (2012) ou « Tekken mobile » (2018).

sièges ou bancs prévus à cet effet – ou dans les autres espaces chacun dédiés à des titres particuliers. En plus que de pouvoir circuler librement de l'intérieur à l'extérieur du bâtiment et entre ces différentes zones, les individus ont à disposition des espaces buvette/caféteria/restauration et sanitaire. Les possibilités, facilités et rapidités d'accès aux différents espaces intérieurs et extérieurs, ces réguliers flux, allées et venues, circulations ainsi que les diverses et mouvantes positions des individus dans la salle (habituels et non-habituels, pratiquants et spectateurs) m'ont permis non seulement de me placer et déplacer sans paraître soupçonneux (me « fondre dans la masse »), mais aussi, en fonction des contextes et situations, de noter mes observations dans les zones les moins enclines à mettre en péril ma posture « couverte ». Dans la mesure où la plupart des individus usaient régulièrement de leur téléphone pour notamment prendre des photos/vidéos, consulter des médias sociaux ou communiquer, j'ai aussi pu, sans risque d'éveiller la curiosité, utiliser mon smartphone pour photographier, filmer le terrain et, lorsque je cherchais à prendre des notes de la manière la plus instantanée possible ou lorsque certaines situations ne facilitaient pas les déplacements ou pouvaient rendre ces derniers trop visibles ou étranges, utiliser comme dans les deux clubs de MMA l'application « Notes ». Les manifestations se déroulant par ailleurs toute la journée, il s'agissait donc, en fonction des configurations, de saisir parmi les multiples opportunités de prise de notes s'offrant à moi les plus adaptées à l'ethnographie de ce terrain.

Les journées Ranking Battles permettent aux individus de se rencontrer et de partager autour d'une thématique principale : les jeux-vidéo d'oppositions (majoritairement de combat). Néanmoins, c'est surtout autour de la pratique et des tournois (et leur visionnage, sur place et en ligne) que s'organisent ces manifestations. De manière générale, elles se déroulent temporellement de la manière suivante : ouverture des portes à 11h ; possibilité de s'inscrire aux tournois de 11h à 12h30 ; début des tournois à 13h ; mise en place d'une tombola (combola) à 18h ; fin de la manifestation à 19h. Parfois, des pratiquants partagent leur déjeuner à l'extérieur, parfois ils le commandent en amont auprès de l'association et le dégustent sur place. Lorsque les postes de combat ne sont pas réquisitionnés pour les matchs de tournois, ils peuvent être utilisés en « free play », et donc pour tout autre modalité de jeu comme la découverte, l'entraînement, l'échauffement ou les combats informels par exemple. C'est surtout sous cette modalité « free play » que j'ai décidé de pratiquer le jeu-vidéo de combat durant cette étude. D'abord car mon écart de niveau avec la grande majorité des pratiquants était trop importante (y compris à la fin de mon étude, même s'il fut moindre après plusieurs centaines d'heures de pratique), mais aussi car davantage que les

affrontements de tournois, la pratique « free play » favorisait les échanges aussi bien autour qu’au-delà de la pratique. J’ai néanmoins dès le début de l’étude et à plusieurs reprises expérimenté la pratique de tournoi mise en place lors de ces manifestations via différents titres (notamment Tekken 7, Street Fighter V, Soul Calibur VI), parfois sur scène tout en étant retransmis en ligne. L’apparition de ligues en 2018 m’aura par ailleurs permis d’affronter des joueurs plus proches de mon niveau. Bien qu’inexpérimenté dans ces formes compétitives d’affrontements au commencement de l’étude, ma connaissance en amont du langage, de termes techniques, de codes, ma maîtrise de bases dans certains titres ainsi que mes engagements et échanges par et dans le jeu auront, plutôt que provoquer de la suspicion – y compris suite à la divulgation de mon rôle d’enquêteur en fin d’étude –, assuré une crédibilité sur le terrain et facilité et alimenté la construction, le développement de relations de confiance et de partage (et ainsi, mon intégration et mes opportunités de pratique). L’observation d’affrontements entre joueurs (par des individus présents lors des manifestations) – qu’elle se fasse à l’arrière des postes de combat disséminés dans chaque zone de jeux ou sur celle destinée aux « spectateurs » située face à la scène principale – est elle aussi propice aux échanges et interactions, raison pour laquelle je me suis régulièrement positionné à proximité de ces espaces. Du fait qu’elles s’articulent prioritairement autour d’affrontements compétitifs, ces manifestations n’ont pas pour principe d’organiser de « cours » ou sessions d’entraînements. Il reste cependant possible pour les joueurs d’améliorer leur niveau par l’observation, l’écoute, les échanges ou la pratique – notamment depuis la création du système de ligues visant à favoriser l’équilibre compétitif – avec les autres individus. En complément de ces formes diffuses d’apprentissage, les joueurs peuvent aussi, dans le cadre du « free play », développer leurs compétences par coopération. D’ailleurs, lorsqu’ils le souhaitent, certains joueurs expérimentés peuvent occasionnellement former et conseiller les pratiquants de niveaux inférieurs à travers des sessions de jeu (affrontements explicatifs, exercices spécifiques, combats à thèmes, etc.). Des listes de commandes imprimées sur papier – propres à différents jeux – sont d’ailleurs consultables et régulièrement disposées dans la salle et en vue guider les pratiquants. Ce principe d’échange et de transmission technique est aussi observable dans la pratique et l’enseignement du MMA. Durant l’étude de ce troisième terrain, j’ai pu bénéficier à plusieurs reprises de ces formes de mentorats. Bien que la pratique, les échanges et partages ont pu conduire à des formes de sympathies, affections et attachements, je n’aurais finalement, lors de cette ethnographie, développé que peu de relations d’amitiés et ne garderai à son issue que de limités contacts avec certains membres de la communauté.

Pour compléter cette pratique et présence sur le terrain et améliorer mon niveau de compétences, je me suis procuré les titres Tekken 7 et Street Fighter V sur mon ordinateur personnel. Je me suis donc régulièrement exercé sur ces deux titres – occasionnellement d’autres, issus de ce même genre vidéoludique – en utilisant le mode « entraînement », lequel facilite l’appréhension des mécaniques de jeu et permet d’intégrer et de travailler ses enchaînements techniques (combos) dans toutes situations de jeu souhaitées (ce dernier dispose en effet de multiples informations, guides et options que le joueur peut modifier à sa convenance. Dans cette volonté de progression, j’ai aussi, à quelques reprises, effectué des combats dans le cadre de parties classées en ligne, cette modalité de jeu permettant non seulement d’affronter des pratiquants « réels », donne de plus aux joueurs la possibilité de visionner et analyser leurs combats grâce aux options de rediffusion.

3. Présentation des terrains ethnographiques

3.1. Terrain 1 (MMA) : « Ultimate Sporting Club Calvados »

3.1.1. De l’USCC à l’USCC Ultimate

Originellement soudeur charpente métallique, Francis, se réoriente vers un BEP vente-action marchande et trouve à la sortie de ses examens un poste de vendeur dans un magasin de sport localisé en Haute Normandie, région dans laquelle il enseignera en parallèle diverses disciplines de combat en club. Après deux ans, son directeur lui confie la responsabilité de la boutique suite à l’ouverture d’un autre magasin, lui aussi spécialisé dans une diversité de pratiques dont les disciplines de combat. Avant d’effectuer son service militaire, Francis, petit-fils de boxeur professionnel et karatéka depuis sa jeunesse, découvre parallèlement un club de full-contact et témoigne, même si il retrouve une base technique semblable avec cette dernière, de la difficulté et intensité de cette pratique en comparaison au karaté. De retour dans la région et se lassant de la supervision de 16 employés, il se voit proposer par son directeur la gestion d’une plus petite boutique bas-normande, ce qu’il acceptera.

De 2002 à 2003, il décide de s’investir uniquement dans la gestion de sa boutique. En 2003, un client, appartenant à l’USCC (Union Sportive des Cheminots Caennais), lui propose d’y développer et enseigner le pieds-poings, le club entraînant exclusivement à la boxe anglaise. Un an plus tard, il propose à l’USCC d’ouvrir sa propre section association loi de 1901 (l’USCC Kickboxing, dont il devient président en 2004), principalement en raison d’une divergence d’objectifs et dans une recherche d’indépendance et de facilité d’organisation. Dès la première année, 40 pratiquants intègrent la section.

Après trois ans à enseigner le kick boxing, il rencontre, en 2006, Pascal Behuet, pratiquant de jeet kune do qui cherchait à parfaire sa technique pieds-poings. Titulaire de divers diplômes (BPJEPS et BMF) et notamment formé dans les disciplines de préhension, il lui propose de créer une nouvelle section pour enseigner le pancrace, discipline de combat hybride se rapprochant du style du MMA, alors interdit en France. Il devient vice-président de l'association en 2007 et formalise cette nouvelle section qu'il nomme Total Fight Control Concept. Il fut le premier à avoir introduit et développé cette forme de combat dans la région.

De 2003 à 2018, le club se développe et diversifie ses pratiques. L'enseignement se fait dans sa structure principale (salle Jean-Baptiste Rolland) mais aussi dans des salles annexes, parfois localisées dans d'autres communes. Durant cette période, le club propose de multiples disciplines : kick boxing, kick boxing japonais, muay thai, full contact, boxe anglaise, krav maga, pancrace, sambo, cardio boxing, chacune étant enseignées par un instructeur spécialisé. Certaines sections n'ont duré qu'un temps, faute d'enseignant et/ou de pratiquants. En 2010, un logo spécifique aux disciplines de combat, avec son identité propre, est créé, le premier regroupant toutes les pratiques organisées par l'USCC (après l'introduction du pancrace en 2007, un premier avait été conçu pour la section pancrace mais n'était que ponctuellement utilisé). De ce changement de logo résulte aussi le changement du nom du club en USCC Ultimate, qui ne réfère plus uniquement au kick boxing. Le décès de l'instructeur de pancrace, Pascal Behuet, lors d'un entraînement en 2013, bouleversera à la fois de nombreux pratiquants – qui quitteront l'association l'année suivante –, l'organisation et la gestion du club par son statut de vice-président, mais aussi la dynamique d'intégration du pancrace dans la région de par son investissement dans la discipline. D'anciens élèves de sa section pancrace, diplômés, ont repris par la suite ses créneaux et assurent encore aujourd'hui l'enseignement de la discipline dans le club, néanmoins fragilisée et dont le développement est partiellement endormi depuis.

En 2018, le club comptait près de 300 adhérents. Cette même année, la mairie de Caen convoquera et annoncera au président ainsi qu'aux Cheminots Caennais, sans concertation, qu'ils seront relocalisés dans une autre salle, non compatible avec la pratique de disciplines de combat et toujours en construction à ce moment. De plus, deux clubs supplémentaires auraient dû intégrer cette salle, ce qui aurait rendu impossible l'enseignement de toutes les sections de l'USCC Ultimate et restreint les activités et champs d'action de la structure. En désaccord avec les élus de la mairie de Caen et se sentant évincé, le président dissout la section USCC Ultimate et se sépare des Cheminot Caennais. Il crée une nouvelle association, qu'il nomme

USCC Ultimate (Ultimate Sporting Club Calvados). Depuis 2018, les cours de toutes sections sont, d'une année à l'autre, disséminés dans divers dojos et salles de remise en forme localisés dans différentes villes et villages. Bien que le club soit toujours actif et entreprenant, ces continuelles adaptations et changements de localisations, l'absence d'une salle dédiée spécifiquement à la pratique de disciplines de combat, le rattachement à des espaces appartenant à d'autres structures ainsi que l'absence du premier instructeur de pancrace ont contribué à l'effritement de son identité d'origine. Selon le président, plusieurs pratiquants ont néanmoins quitté leur club d'origine pour rejoindre l'USCC Ultimate, et ce pour la diversité de pratique proposées, la structuration et l'organisation des cours, l'équité dans les enseignements ainsi que la mise en place et la participation à diverses manifestations valorisant l'image de la structure. Depuis son arrivée en 2003 le président a deux objectifs : la reconnaissance de l'USCC Ultimate au niveau départemental ainsi que le développement, le maintien et le développement de l'ensemble de ses sections.

3.1.2. Présentation générale du club

Depuis la création de la section Total Fight Control Concept en 2007, l'USCC Ultimate propose chaque saison des créneaux d'entraînements lesquels combinent percussion, préhension et soumission. Pour présenter cette section (sur les différents supports de communication et fiches d'inscriptions par exemple), le club réfère principalement à la discipline pancrace, laquelle sera quelquefois jointe par le sambo. Bien qu'interdit en France en compétition à l'époque et désigné comme tel par certains instructeurs, le MMA sera néanmoins enseigné et pratiqué au sein du club dans la mesure où les percussions au sol (le « ground and pound ») se verront régulièrement appliquées lors des séquences d'entraînement et d'affrontements libres. À partir de 2012, la mention « MMA » apparaîtra d'ailleurs fréquemment dans la présentation du club et de ses disciplines, dans ses publications, ainsi qu'aux côtés des autres pratiques décrivant la section (jusqu'à progressivement les remplacer).

Concourir en MMA avant sa légalisation en 2020 nécessitait néanmoins de se déplacer hors France, dans des structures autorisant et organisant sa pratique en compétition. Malgré l'absence de combattants professionnels de MMA au sein de l'USCC Ultimate depuis l'introduction de la section, quelques membres du club ont ponctuellement disputé des combats à l'étranger – principalement en Belgique – sous les règles de cette discipline. L'enseignement du MMA dans la structure ne s'est jamais, depuis son origine, formellement

limité à la pratique loisir. Les pratiquants de cette section, même si concourant majoritairement en pancrace, sambo et/ou quelquefois dans des disciplines exclusives à la percussion ou la préhension, ont en effet la possibilité s'engager dans des programmes d'entraînement spécifiques, généralement élaborés de concert avec les autres sections, leur permettant de pratiquer le MMA sous une forme compétitive (exclusivement lors de manifestations étrangères avant 2020).

L'inscription à l'USCC Ultimate donne accès à l'ensemble des cours de chaque section repartis le long de la semaine. Il est donc possible pour les pratiquants de s'entraîner à la fois au MMA – une à deux fois par semaine selon les saisons – ainsi qu'aux autres disciplines spécifiques à la percussion ou à la préhension enseignées par le club. Depuis l'origine de la section MMA, trois instructeurs se sont succédés. Bien que polyvalents, tous sont originellement spécialistes d'un style de combat spécifique (de 2007 à 2013 : un entraîneur spécialiste de la préhension ; de 2013 à 2016 : deux instructeurs, respectivement spécialistes de la percussion et de la préhension ; de 2016 à aujourd'hui : un entraîneur spécialiste de la préhension). Ordinairement, les cours de MMA se déclinent en séquences d'actions distinctes : l'« échauffement », le « travail technique », les « affrontements libres » et le « travail au sol ». L'échauffement consiste généralement à courir autour de la surface de pratique tout en réalisant différents mouvements tels que des pas chassés, sauts en extension ou *spraws*⁵², puis à effectuer en colonnes, sur la longueur des tapis, d'autres gestes comme des roulades, des chutes (avant et arrière) ou la *langouste*⁵³. Le travail technique repose sur la reproduction (après présentation par l'entraîneur) et la répétition de techniques spécifiques (les *drills*⁵⁴) avec un partenaire/adversaire plus ou moins passif selon les instructions. Ces enchainements – que les pratiquants effectuent à tour de rôle – peuvent combiner la percussion (coups de poings, coudes, pieds, genoux) et la préhension (saisies, amenées au sol et soumissions). Les affrontements libres sont des séquences lors desquelles les pratiquants s'opposent, selon les directives de l'instructeur, à travers un style ou une combinaison de styles de combat. Le travail au sol s'organise autour de divers exercices physiques (pompes, abdominaux, etc.) et d'étirements. Parfois, ces différentes séquences d'entraînement sont

⁵² Le *sprawl* est un mouvement défensif consistant à rapidement retirer ses jambes vers l'arrière tout en plongeant dans le dos d'un adversaire qui tente de nous saisir pour nous amener au sol.

⁵³ Effectuée au sol, la *langouste* est une technique de décalage et de glissement de hanche sur le côté droit ou gauche. Elle permet de créer une espace entre son adversaire et soi-même.

⁵⁴ « Driller » peut-être défini comme la répétition intensive d'une technique lors de l'entraînement afin qu'elle devienne un automatisme.

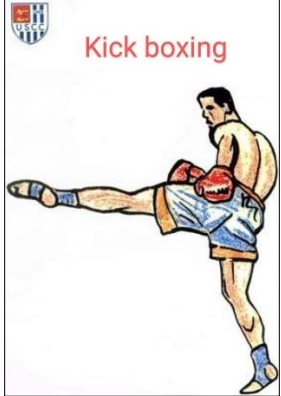





complétées par d'autres exercices comme le *shadow-boxing*⁵⁵, le *sparring*⁵⁶, les endurcissements, le travail aux pattes d'ours, aux paos ou au sac.

Différents médias sont mobilisés par l'USCC Ultimate pour communiquer (un skyblog (<https://uscckickboxing.skyrock.com/>) de 2006 à 2014, puis un groupe Facebook de 2010 à aujourd'hui). Régulièrement actualisé, le groupe Facebook – tout comme le skyblog lorsqu'il était encore mis à jour – permet la diffusion et le partage de tous types de contenus (informations liées au club, actualités sportives, etc.) entre les gérants de l'association et les membres. Un compte Instagram, moins fréquemment alimenté, regroupe quelques photos et informations liées au club et aux pratiquants. Le support papier (flyers, affiches, etc.) est aussi quelquefois utilisé par l'USCC Ultimate, principalement pour informer sur l'organisation des cours et sur certaines manifestations.

⁵⁵ Le shadow boxing est une méthode d'entraînement consistant à effectuer des techniques (comme des coups ou enchainements de coups) individuellement dans le vide. Lorsque l'espace de pratique comporte des miroirs, le pratiquant peut les utiliser pour s'observer et s'auto-corriger de manière instantanée.

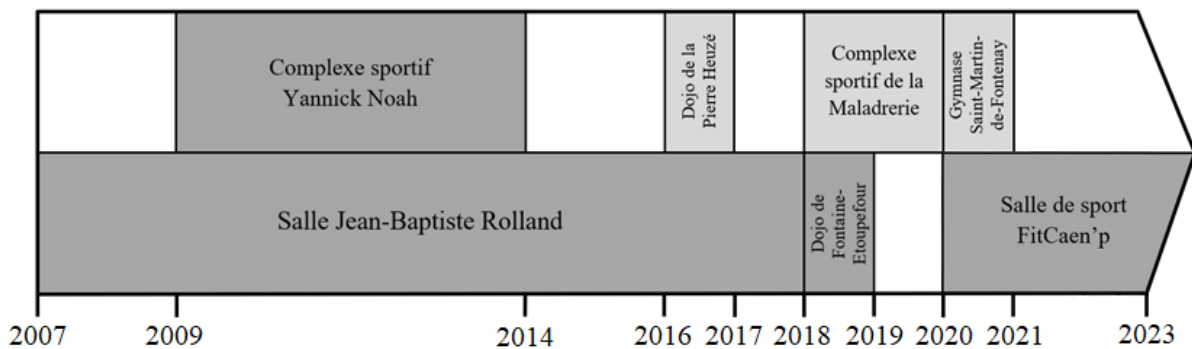
⁵⁶ Forme d'entraînement, le sparring consiste en une opposition – plus ou moins engagée selon les contextes et finalités – entre deux pratiquants. Elle peut notamment permettre de préparer à la compétition.

Figure 40. Logos du club USCC

2003-2010 (Section kick boxing)	2007-2013 (Section pancrace)	2010-2018 (Toutes sections)	Après 2018 (Toutes sections)
			
<p>Avant 2010 (Toutes sections)</p>			
			

3.1.3. Espaces de pratique

Figure 41. Espaces de pratique mobilisés par la section MMA/Pancrace/Sambo de l'USCC



La frise présente l'ensemble des espaces destinés à l'entraînement au MMA/Pancrace depuis la création de la section (ces espaces, mais aussi d'autres non-intégrés au schéma, sont de plus parallèlement mobilisés par le club pour l'enseignement d'autres disciplines de combat⁵⁷). Les zones plus foncées correspondent aux structures dans lesquelles j'ai le plus – aussi bien dans le cadre du loisir que de mes recherches – personnellement pratiqué l'activité, les plus claires à celles dans lesquelles je ne m'entraînais que secondairement ou lorsque d'autres n'étaient pas accessibles. Pour ces raisons, seront présentées en détails ces 4 espaces principaux de pratique.

3.1.3.1. Salle Jean-Baptiste Rolland (2007 à 2018)

Figure 42. Espace extérieur



Figure 43. Entrée de la salle Jean-Baptiste Rolland

L'accès à la salle se fait par un étroit passage en bord de route. Un parking d'une 15 aine de places permet aux pratiquants de garer leur véhicule à proximité de la salle, ces derniers stationnant à l'extérieur, notamment en bord de route, lorsqu'il est saturé. Sur les vitres disposées tout le long de la face avant de la structure, sont répartis des autocollants grandeur nature de combattants issus de différentes disciplines de combat. Sur la gauche du bâtiment, une porte vitrée permet d'accéder à l'entrée de la salle, conduisant à un mur vert sur lequel sont fixés un miroir, du matériel de frappe (gants et sac), une pancarte publicitaire de la boutique de sport de combat du président du club, ainsi que quelques articles, affiches et photos liés à différentes disciplines de combat (que l'ont retrouve dans tous les espaces de la

⁵⁷ Dans le cadre de cette étude et plus généralement depuis ma première inscription, il me sera par ailleurs plusieurs fois arrivé de participer à des entraînements non-spécifiquement liés au MMA. Nous avons néanmoins décidé de pas faire apparaître ces espaces non-liés au MMA sur le schéma.

salle), et notamment une photographie d'un combat de Jean-Baptiste Rolland, boxeur caennais dont la salle porte le nom.

Figure 44. Espaces bureau, vestiaire, ring et musculation



Situés sur la gauche à l'entrée de la salle, deux espaces distincts sont utilisés comme vestiaires et bureau. Muni de bancs et de portes manteaux, les vestiaires sont séparés en deux par un muret, une partie étant réquisitionnée par les hommes, l'autre étant destinée aux pratiquantes. Le bureau, équipé d'une chaise, d'un bureau et d'étagères sur lesquelles sont disposés les trophées remportés par les membres club et les diplômes des instructeurs, n'est généralement occupé que par les entraîneurs et dirigeants de l'association. Un premier ring, mobile, est parfois installé sur la ligne centrale de la salle. Contigu au mur vert situé face à l'entrée de la salle, équipée dans son ensemble d'éclairage néon, sont disposés dans un espace d'une teinte orangée différents appareils de musculation.

Figure 45. Espaces miroirs et matériel de frappe



Sur le côté droit de ce même espace, face au matériel de musculation, sont installés deux sacs de frappe séparés par un miroir. Sur la droite et attenante à cette zone, sont disposés d'autres miroirs, du matériel de frappe (sac, boucliers, paos, pattes d'ours) ainsi que des tapis, répartis sur toute la surface d'entraînement avant le début du cours puis rangés après chaque séance. Entre ces deux espaces et sous un système de ventilation et quelques drapeaux, sont installées une douche, un lavabo et des toilettes.

Figure 46. Ring principal surélevé

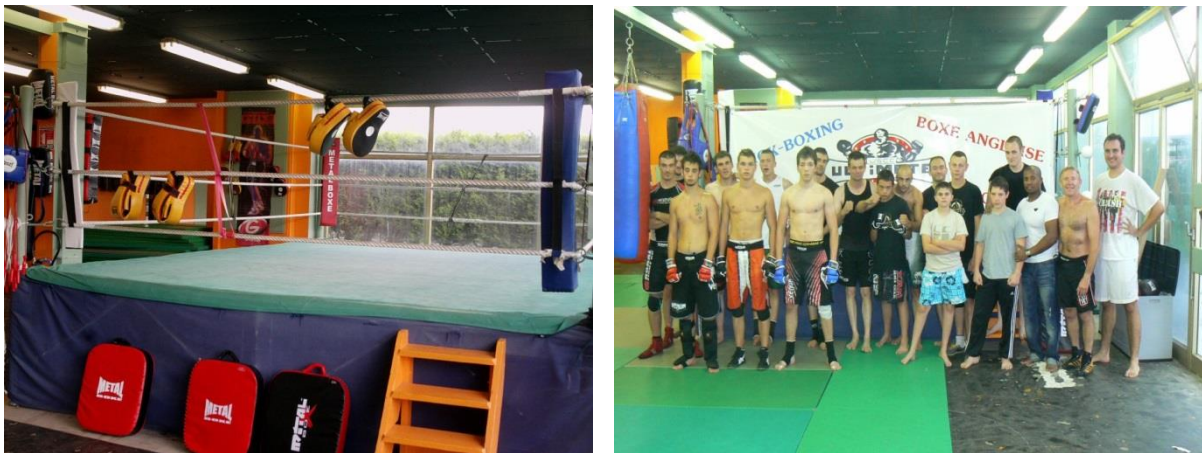


Figure 47. Photographie de groupe

À droite, situé dans un coin de la structure à proximité d'un poste radio et d'un timer, un escabeau donne accès à un ring surélevé – aussi bien utilisé lors des entrainements que pour les séances de sparring – entouré de trois barrières de corde. Des coffres et armoires contenant du matériel de frappe sont de plus disséminés sur l'ensemble des espaces de la salle. Bien que certaines modifications y seront apportées suivant les années par l'achat et/ou le déplacement de visuels, d'équipements, et notamment par l'installation de tapis fixes, la salle ne subira pas de significatifs changements jusqu'à sa désaffectation en 2018.

3.1.3.2. Complexe sportif Yannick Noah (2009 à 2014)

Figure 48. Espace extérieur

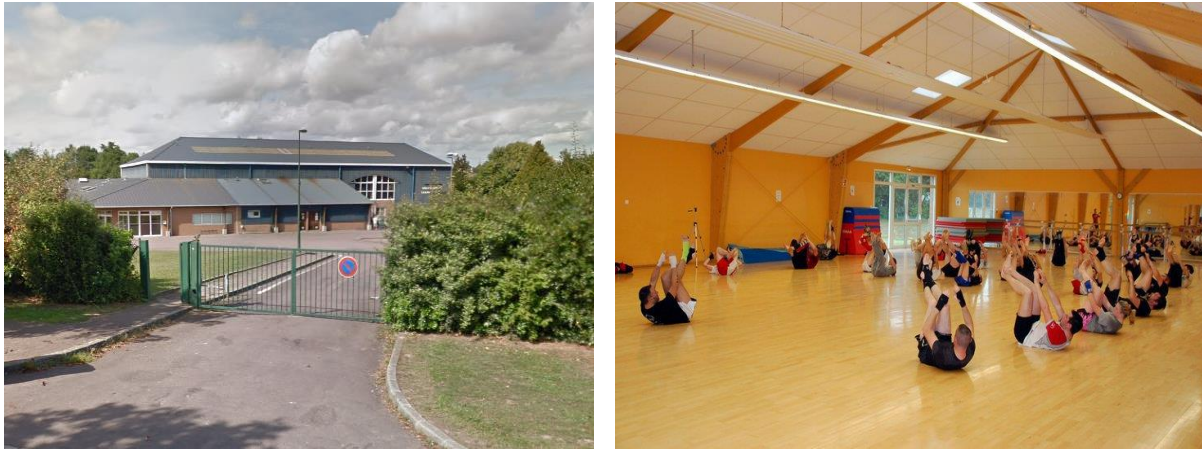


Figure 49. Salle de pratique complexe Yannick Noah

L'accès au complexe sportif se fait par un portail localisé en bord de route. Un parking d'une 50 aine de places situé sur la gauche à l'extérieur l'enceinte est néanmoins prioritairement utilisé par les pratiquants pour stationner. La structure est composée de plusieurs espaces permettant la pratique de diverses activités comme le tennis, le hand-ball, le volley-ball, le football, la danse ou la gymnastique. C'est la salle destinée à ces deux dernières activités, dont l'accès se fait soit par deux portes battantes situées près de l'entrée principale du complexe, soit par une des trois portes vitrées de secours dont elle est munie, qui sert d'espace d'entraînement aux pratiquants du club. D'une teinte orangée, la salle est équipée d'éclairage néon, de parquet, de tapis, de bancs, de matériel de gymnastique et de danse ainsi que de rangées de miroirs sur ses deux largeurs. Dans un renfoncement, situé à droite de l'entrée principale de la salle, une porte donne accès à un local dans lequel est entreposé de l'équipement supplémentaire, dont du matériel de frappe. Dans le coin de la salle situé à proximité de ce local de stockage, deux portes donnent accès à deux vestiaires séparés, équipés de bancs, de portes manteaux, de douches et de toilettes.

Figure 50. Photographie de groupe



Figure 51. Photographie de groupe

Un unique sac de frappe, rarement utilisé, est installé sur un support autoportant dans un coin situé à gauche de l'entrée principale de la salle. Des tapis rouges, gris et verts, disposés sur un charriot à roulette sont répartis en carré au centre de la salle avant le début de l'entraînement puis rangés aux contours de la salle après chaque séance. Bien que la surface de tapis ne couvre pas l'ensemble de l'espace de pratique, des adaptations permettent de mobiliser tout l'espace de la salle durant les cours.

3.1.3.3. Dojo de Fontaine-Etoupefour (2018 à 2019)

Figure 52. Espace extérieur

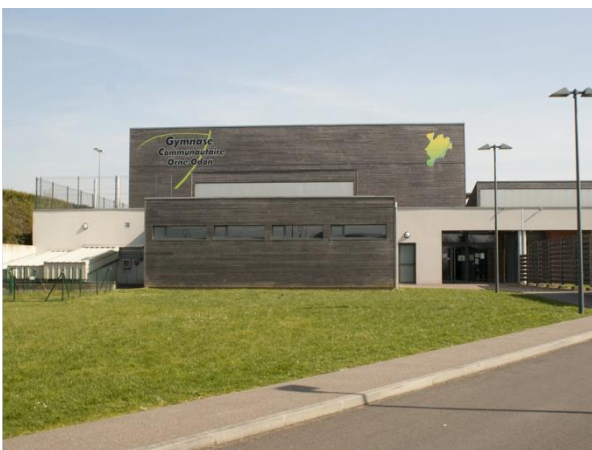


Figure 53. Dojo de Fontaine-Etoupefour

La structure, localisée au fond d'une impasse attenante à la route principale du village, mène à deux espaces permettant le stationnement d'une 50 aine de véhicules. Située à proximité d'équipements sportifs d'extérieur, elle se compose de plusieurs salles dont un gymnase

multi-activités et un dojo. Le dojo se situe à gauche directement derrière la porte d'entrée principale de la structure, à proximité de tableaux d'affichages en liège où sont accrochés divers documents informatifs. Une porte à droite donne quant à elle accès à des toilettes. Face à la surface de pratique du dojo, équipée de tatamis rouges et bleus disposés en carré, sont installés des bancs, des portes manteaux et d'autres tableaux d'affichages. Dans un coin de la salle, un local est utilisé pour entreposer de l'équipement, dont du matériel de frappe. À proximité de ce renforcement, une porte donne accès à un vestiaire, équipé de bancs, de portes manteaux, d'un lavabo et d'une douche.

Figure 54. Photographie de groupe. Cours de MMA



Figure 55. Photographie de groupe. Cours de préhension

De teintes grise et blanche, la salle est équipée d'éclairage néon. Quelques fenêtres permettent l'aération de la pièce. Tout autour de la surface de pratique, hormis sur une porte de secours vitrée, les murs sont recouverts de tapis de protections absorbant les chocs. Sur ces mêmes murs, sont affichés des portraits de fondateurs de différents types d'arts martiaux, comme Jigoro Kano (judo) et Gichin Funakoshi (karaté).

3.1.3.4. Salle de remise en forme Fit Caen’P (2020 à aujourd’hui)

Figure 56. Espace extérieur

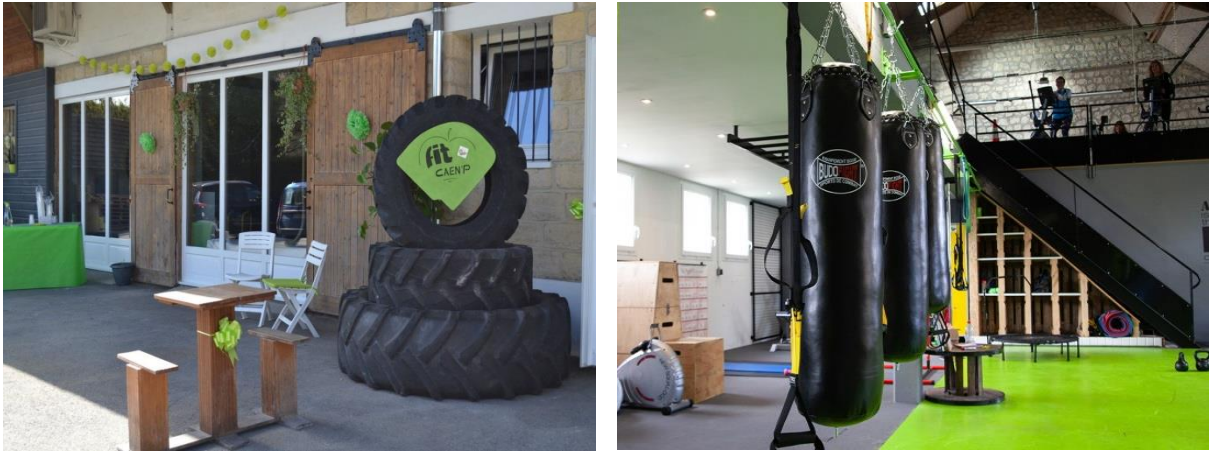


Figure 57. Entrée de la salle de remise en forme Fit Caen’P

L'accès à la structure se fait par une allée en bord de route. Un premier parking est destiné aux résidents environnants, le second, situé quelques mètres plus loin sur la gauche, appartient à la salle de remise en forme. Ce dernier ne comportant qu'une 10 aine de places, les pratiquants stationnent à l'extérieur de l'enceinte, généralement sur des trottoirs lorsqu'il est saturé. Constituée de vitres et d'éléments visuels évoquant la pratique d'activités physiques, la face avant du bâtiment mène, sur sa gauche, à l'entrée principale de la structure. Formant un sas, l'accueil conduit à gauche aux vestiaires et aux toilettes, et à droite aux différents espaces de pratique. Le rez-de-chaussée est constitué de divers appareils, notamment de musculation, ainsi que de sacs de frappe. Au fond de cette zone, un escalier permet d'accéder à l'étage supérieur de la salle où sont localisées les autres surfaces de pratique.

Figure 58. Espaces intérieurs de pratique



Figure 59. Photographie de groupe avec masques chirurgicaux

En haut des escaliers, des machines guidées, une rangée de matériel cardio et des étagères métalliques de rangement conduisent vers la gauche à l'espace cours collectifs, où des miroirs sont disposés sur la longueur. La surface de droite, couverte de tapis rouges et bleus, est régulièrement mobilisée par les pratiquants de l'USCC Ultimate pour les entraînements. Associant des teintes vertes, grises et noires, la salle est équipée d'éclairage néon. En plus de ces différentes prestations, un espace détente, une cuisine ainsi qu'un bureau de suivis sportifs et/ou nutritionnels personnalisés sont mis à disposition par la structure.

3.2. Terrain 2 (MMA) : « Adrenaline Fight Team »

3.2.1. De la CSLG à l'Adrenaline Fight Team

Membre du PSIG (Peloton de Surveillance et d'Intervention de la Gendarmerie), Thibault s'est progressivement spécialisé dans la formation en gendarmerie. En parallèle de sa vie professionnelle, il se passionne pour les disciplines de combat, qu'il pratique depuis l'âge de 9 ans.

C'est en regardant les premières manifestations de MMA qu'il s'intéresse à cette discipline, constatant l'importance de la maîtrise du combat au sol lors de ces rencontres inter-styles. Issu de disciplines de percussions, il décide de s'orienter vers l'« USCC Kickboxing » (Union Sportive des Cheminots Caennais Kickboxing), une structure proposant une diversité de pratiques de combat, dont le pancrace. Par l'intermédiaire de contacts et échanges, notamment via certains membres de l'USCC, il intègre la commission arbitrage de la FFKMDA (Fédération Française de Kickboxing, Muay thaï et Disciplines Associées), dans laquelle il est encore aujourd'hui investi.

Parallèlement, il créa une section de disciplines de combat au sein de la gendarmerie (du CSLG : Club Sportif et de Loisirs Gendarmerie de Basse-Normandie), dans laquelle il entraîna uniquement ses collègues de travail. Par l'intermédiaire de l'un d'eux, il fait connaissance avec Davy Gallon, un civil pratiquant le judo et cherchant à apprendre le combat de percussion, chez qui il décèle un potentiel et avec lequel il sympathise. Projetant d'abord de l'entraîner dans un cadre « loisir » avant de le renvoyer vers d'autres collègues, il reste finalement son instructeur puis l'oriente et accompagne vers la pratique professionnelle du MMA.

Pour entraîner en légalité, Thibault passe diverses formations de type BMF (Brevet de Moniteur Fédéral), BPJEPS (Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Education Populaire et

du Sport) et plus récemment DEJEPS (Diplôme d'État de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport). C'est dans ce contexte qu'il formalise, en 2014, l'association loi de 1901 Adrenaline Fight Team (AFT), alors officieuse depuis 2009. Le club n'ayant pas de statut légal avant 2014, les premiers combats étaient disputés sous la bannière de l'AFT mais sous l'autorité du CSLG. Dans cette transition de la CSLG vers l'AFT, l'effectif des pratiquants passera d'une quinzaine à une trentaine de pratiquant. Vétuste, le gymnase mis à disposition par la ville ne comporte cependant pas de tapis ni de chauffage, contraignant les pratiquant et entraîneurs à s'adapter à ce manque de moyens.

Par l'intermédiaire d'un ami, Thibault prend connaissance qu'une autre commune Normande – ayant investi dans plusieurs installations sportives dont un dojo mais ne collaborant qu'avec peu d'associations – recherche un club qui propose des disciplines de combat pour combler les créneaux d'utilisation et rentabiliser cet équipement, sous les conditions qu'il soit structuré, développé et géré par des éducateurs diplômés.

L'AFT, alors installée dans cette nouvelle salle, verra son nombre d'adhérents évoluer de manière croissante et constante (60 en 2017, 65 en 2018 et 85 en 2019 avant la pandémie de Covid-19). Agées de 7 à 54 ans, les pratiquants proviennent de diverses catégories socioprofessionnelles et présentent différentes modalités de pratique. Le club compte près de 10% de pratiquantes. Le pancrace ayant été un substitut à la pratique compétitive du MMA, l'AFT était, depuis sa formalisation, affiliée à la FFKMDA. Suite à la légalisation du MMA en janvier 2020 et à sa délégation à la FFB (Fédération Française de Boxe) – dont le comité directeur créa en janvier 2020 la FMMAF (French Mixed Martial Arts Federation) –, le club pourrait dès lors, selon son président, se voir rattacher à cette dernière fédération, notamment pour son image à l'international. Selon le président, les principaux objectifs du club sont d'accompagner les pratiquants dans leurs objectifs (de loisir ou compétitifs), de développer la structure par la formation de pratiquants, ainsi qu'élargir et promouvoir la diversification des publics, notamment par la création et intégration d'une forme plus édulcorée et accessible de la discipline.

3.2.2. Description générale du club

Depuis sa formalisation en 2014, l'Adrenaline Fight Team est principalement décrite comme une structure entraînant au pancrace. Même si interdit avant 2020 et présenté comme tel par les entraîneurs, le MMA y était cependant pratiqué par l'enseignement et l'application réguliers du ground and pound lors d'entraînements et affrontements libres, à l'image de la

première structure étudiée. Sur la page d'accueil de l'un des principaux supports de communication du club – un blog Jimdo créé en 2012 et toujours actif à ce jour –, laquelle présente diverses informations concernant le club et ses pratiques, sont d'ailleurs associées les mentions « MMA » et « pancrace ». Aussi, d'autres références au MMA transparaissent fréquemment dans les publications et messages partagés entre les gérants de l'AFT et les membres des différentes plateformes qu'elle utilise pour communiquer. À partir de 2018, le sigle intégrera même le logo principal du club, puis apparaîtra de plus en plus régulièrement sur tous types de contenus après 2020.

L'AFT comporte plusieurs compétiteurs. La plupart concourant en pancrace et/ou ponctuellement dans des disciplines exclusives à la percussion ou la préhension, certains sont engagés dans la pratique compétitive du MMA. Davy Gallon, disputant des tournois de pancrace à partir de 2011 en France, devient professionnel en 2013. L'année suivante, il se lance dans le MMA. Contraint de se déplacer dans des pays voisins comme l'Angleterre, la Pologne, l'Espagne, la Suisse, la Finlande ou l'Italie pour combattre en MMA, il remporte plusieurs titres lors de différentes manifestations et signe, en 2020, un contrat pour plusieurs combats au Bellator MMA, deuxième plus grande organisation de MMA derrière l'UFC. D'autres pratiquants envisagent également une carrière professionnelle en MMA, s'entraînant au club sous les règles de cette discipline. Deux d'entre eux se sont d'ailleurs engagés dans le circuit amateur IMMAF (International Mixed Martial Arts Federation), et ont participé aux championnats de 2019 organisés en Italie et au Bahreïn. À l'instar du premier club étudié, l'AFT ne se limite pas à l'enseignement exclusif d'une forme loisir du MMA. Les membres de la structure peuvent se préparer à la compétition en participant aux cours et à des sessions d'entraînements spécifiques. Installée dans un des espaces de la salle de pratique depuis 2020, une enceinte grillagée semblable à l'aire de combat utilisée en MMA permet d'expérimenter des formes d'affrontements réalistes de la discipline. Substituant jusqu'alors leur pratique compétitive du MMA à des disciplines hybrides alternatives (comme le pancrace ou le sambo⁵⁸) jusqu'en 2020, les membres des deux clubs étudiés peuvent désormais le pratiquer en compétition en France sous sa forme authentique.




⁵⁸ Certaines disciplines comme le « sambo », issu de Russie ou le « pancrace », d'origine grecque, offraient une diversité et liberté technique proche du MMA ainsi qu'un cadre institutionnel légalement acceptable par rattachement fédéral (dans le cas du pancrace, à la FFKMDA : Fédération Française de Kick-boxing, Muay-thaï et Disciplines Associées). Ces pratiques alternatives, qui autorisent les phases de percussion debout (comme au muay-thaï), les phases de préhension comme en lutte, ainsi que les phases de soumission (comme au jiu-jitsu brésilien), diffèrent cependant du MMA par l'usage prohibé de frappes au sol.

L'inscription au club donne accès à trois cours répartis le long de la semaine : le premier s'articule autour de la percussion, le deuxième autour de la préhension, le dernier associe la percussion et la préhension. Sur les fiches d'inscription, il est généralement fait mention de kick boxing et pancrace. Ces deux disciplines sont d'ailleurs inscrites sur le logo du club utilisé depuis 2018, séparées d'une troisième : le MMA. Deux fois par semaine, sont aussi organisés les AFT Kids, des cours spécifiquement dédiés aux jeunes de 8 à 12 ans. Depuis la formalisation de l'AFT, deux principaux instructeurs, polyvalents mais provenant de styles de combat distincts, assurent les entraînements : le président du club, spécialiste de la percussion, et le combattant professionnel, originairement issu de la préhension. Spécialisés dans des domaines particuliers, d'autres membres du club sont régulièrement amenés à assister les deux entraîneurs principaux lors de certains cours, voire les remplacer selon leurs disponibilités et les périodes. Comme dans le premier club étudié, les cours de MMA s'organisent autour de quatre séquences spécifiques d'actions : l'échauffement, le travail technique, les affrontements libres et le travail au sol. Des formes identiques d'exercices sont mobilisées lors de ces différentes séquences, tout comme les mêmes méthodes complémentaires d'entraînements. Les deux clubs ne sont toutefois pas équipés des mêmes enceintes de combat. De 2007 à 2018, l'USCC possédait deux rings de boxe, tandis que l'AFT dispose d'une enceinte grillagée depuis 2020. Les exercices effectués dans ces espaces, comme le *sparring*, ne sont donc pas expérimentés strictement de la même manière par les pratiquants.

Pour communiquer, l'AFT dispose de différents médias : un compte Instagram, lequel rassemble quelques photos et informations relatives au club et aux pratiquants, ainsi qu'un groupe Facebook et un blog Jimdo (<https://adrenalinefightteam.jimdofree.com/>), tous deux créés en 2012 et toujours actifs à ce jour. Fréquemment alimenté, le groupe Facebook permet la diffusion et le partage de différents types de contenus (informations et actualités concernant la structure ou les disciplines de combat de manière générale par exemple) entre les gérants du club et les membres. Constitué d'une quinzaine d'onglets, le blog Jimdo regroupe divers renseignements liés aux dirigeants de l'association, à la localisation et l'organisation des cours, aux disciplines enseignées et leurs équipements, à quelques combattants du club et compétitions. Le site contient aussi plusieurs photos et vidéos, la plupart mettant en scène le combattant professionnel de l'AFT lors de ses affrontements de MMA. Une de ces vidéos a la particularité d'être montée à l'image du jeu vidéo *Mortal Kombat*, laquelle incorpore des effets visuels et sonores tirés de ce jeu en rapport avec le déroulement du combat physique

disputé par deux combattants de MMA. Tout comme l'USCC Ultimate, l'AFT peut ponctuellement être amenée à utiliser le support papier comme les flyers ou affiches pour informer sur l'organisation des cours ou sur diverses manifestations.

Figure 60. Logos du club AFT

2012	2014	2018
		

3.2.3. Espace de pratique : Dojo de Bavent (2016 à 2022)⁵⁹

Figure 61. Espace extérieur



Figure 62. Entrée du dojo de Bavent

Le complexe sportif se compose de plusieurs espaces, dont un gymnase multi-activités et un dojo. L'accès à ce dernier, situé dans l'annexe du bâtiment principal, se fait par une impasse localisée à proximité de la mairie. À côté de la structure, un parking permet à une dizaine de véhicules de stationner. De l'autre côté de la route menant à l'impasse, à une 50 aine de mètres du bâtiment, un autre parking d'une 30 aine de places permet aux pratiquants de se

⁵⁹ Quelques mois après la fin de notre étude, le club migrera à Bretteville-sur-Odon pour devenir un « MMA Center » (le premier en Normandie). Cette nouvelle salle dispose non seulement de plus vastes et nombreux espaces de pratique, mais aussi davantage de matériel.

garer lorsque le premier est saturé. L'entrée se fait par une porte vitrée, menant sur la gauche à un gymnase, en face à deux vestiaires munis de toilettes, lavabos, bancs et portes manteaux, et sur la droite à un sas conduisant à deux portes donnant accès au dojo. Dans l'entrée, sont installés des tableaux d'affichage OSB où sont affichés divers documents informatifs. Pendant quelque temps, un poste radio fut installé au pied de ces tableaux. Le long des murs, face à la surface principale de pratique du dojo, sont disposés des bancs sur lesquels les pratiquants entreposent leur équipement pendant les entrainements.

Figure 63. Octogone grillagé

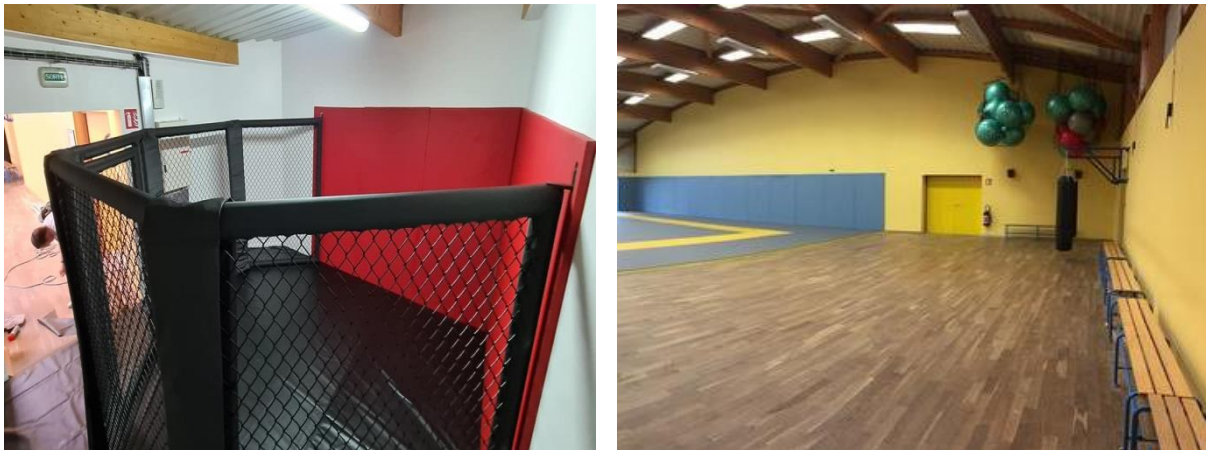


Figure 64. Espaces bancs/sacs/rangement

Une ouverture sur la gauche conduit à une zone restreinte recouverte de tapis. Régulièrement utilisé comme ring pour les affrontements libres et les sparrings, cet espace est prioritairement réquisitionné par les compétiteurs et combattants professionnels. L'installation d'une enceinte grillagée, constituée de cinq grilles reliées entre elles et en angle de mur (recouvert de tapis absorbant les chocs) et dont les armatures sont enveloppées de mousses protectrices, permet aux membres du club d'expérimenter une forme de pratique du MMA plus réaliste. À droite de l'entrée, l'espace recouvert de parquet conduit à un renforcement, où sont fixés deux sacs de frappe, et à un local dans lequel est entreposé de l'équipement, dont du matériel de frappe. De teintes jaune et bleu, la salle est équipée d'éclairage néon.

Figure 65. Praticants en combat (affrontement au sol)



Figure 66. Photographie de groupe

Sur la zone principale de pratique, située face à l'entrée du dojo, sont disposés en carré des tatamis gris et jaunes. Tout autour de cet espace, les murs sont recouverts de tapis de protections bleus absorbant les chocs, hormis sur les deux portes de secours vitrées. Sur ces mêmes murs, au fond de la salle, sont installés un portrait de Jigoro Kano et un timer. Bien que cette zone de pratique soit principalement utilisée lors des entraînements, la surface recouverte de parquet peut aussi être mobilisée par les pratiquants, notamment lorsqu'ils sont nombreux.

3.3. Terrain 3 (Jeu vidéo de combat) : « 3 Hit Combo »

3.3.1. De la salle d'arcade à 3 Hit Combo

Français de naissance, Marc passe les 18 premières années de sa vie au Maroc. De retour dans l'hexagone en 2002 après avoir obtenu son baccalauréat, il découvre Rennes et s'ouvre à une nouvelle culture qui questionne plusieurs certitudes dictées par son éducation. Ses parents le destinant à un avenir d'ingénieur, il s'intéresse davantage à la création, notamment le graphisme mais aussi au jeu vidéo, pour lequel il se passionne depuis son plus jeune âge. Lorsqu'il résidait au Maroc, il fréquentait en effet les salles d'arcade et jouait à divers jeux de combat, notamment sur système Neo-Geo MVS (Multi Video System). Ne jouant que superficiellement, il découvre, par l'intermédiaire d'amis, une nouvelle façon de pratiquer, nécessitant l'apprentissage de concepts et de techniques en vue de performer. À Rennes, il part à la recherche d'autres joueurs passionnés avec lesquels ils pourraient jouer et se mesurer. Il trouve une annonce d'un passionné de Neo-Geo, Aymeric Lesné, dans un magasin de jeux vidéo, avec lequel il échange, sympathise, compare sa collection et se retrouve pour pratiquer.

Le niveau technique de Marc surpassant celui d'Aymeric Lesné, ils décident, pour progresser l'un et l'autre, d'organiser régulièrement des sessions d'entraînement tout en recherchant d'autres joueurs avec lesquels pratiquer.

Par hasard, Marc et Aymeric Lesné se croisent dans un salon « Japanim », organisé en 2003 par « Japanim », un magasin de manga localisé à Rennes. Ils y découvrent quelques stands de jeux vidéo et se convainquent qu'un tournoi de jeux vidéo de combat y aurait sa place. Soumettant cette idée à l'organisateur du salon, qui répond favorablement à leur requête, ils apportent et installent leur propre matériel et mettent en place le tournoi. L'initiative est un succès, près de 30 individus y participent. Quelques mois plus tard, Julien Pelletier, gérant de Japanim, propose à Marc et Aymeric Lesné d'occuper, lors d'une future convention se déroulant à Nantes, l'espace jeux vidéo de combat et d'y organiser un nouveau tournoi. Accompagnés d'amis disposant et apportant eux aussi du matériel, ils rencontrent, à travers ces animations, de nouveaux joueurs plus ou moins expérimentés. En parallèle, ils participeront à d'autres manifestations, comme les soirées « Dazibao », qui à l'initiative de la ville de Rennes, visent à endiguer les incidents nocturnes en incitant les jeunes à s'adonner à différentes activités de loisirs. Ceci contribuera, selon Marc, à la reconnaissance et à la légitimation de la forme embryonnaire de leur future association.

Sous ces impulsions, 2003 et 2004 amorceront un premier développement d'une communauté autour de rencontres et d'un forum de discussion en ligne (3hitcombo.free.fr), ainsi qu'à travers les « ranking battles », des rassemblements de compétitions de jeux vidéo de combat. Les différentes rencontres, missions et manifestations devenant régulières et prenant de l'ampleur, Marc, par l'intermédiaire d'un ami marocain alors récemment installé en région Île-de-France, fonde de manière informelle, en 2005, une entité « ouest » rattachée à l'association de jeux vidéo de combat parisienne CTPL (Console Tourney Professional League), présidée entre autres par Guillaume Dorison. Bien que l'association CTPL contribue au regroupement de joueurs et au développement de tournois de jeux vidéo de combat en France, Marc et Aymeric Lesné décident, pour des raisons d'organisation et de suivi, de créer en 2006 leur propre association loi de 1901 et formalisent 3 Hit Combo. Selon Marc, un des objectifs de l'association pourrait être la diversification des activités adhérentes qui, toutes destinées au partage de cultures vidéoludiques, sont principalement cantonnées aux interactions liées à sa chaîne Twitch, à la participation à des cafés-débats, aux expositions temporaires « Press Art » et aux ranking battles.

3.3.2. Vue d'ensemble de l'association

Première initiative qui conduira à la formalisation de l'association 3 Hit Combo, les ranking battles, organisés depuis 2003, permettent aux individus de se rencontrer et de pratiquer autour de divers jeux vidéo d'oppositions, principalement de combat. Une journée par mois (occasionnellement deux), une salle de pratique est aménagée de manière à ce que tout venant puisse circuler, observer et pratiquer, chaque espace étant ordinairement associé à un jeu ou à une licence particulière. Pour concourir aux tournois programmés tout le long de la journée, les individus peuvent, après une première participation gratuite, souscrire à divers packs (à la journée ou à l'année) chacun donnant accès à un nombre de jeux. Généralement issus des licences SoulCalibur, Tekken, Super Smash Bros. ou Street Fighter, différents titres peuvent être proposés d'une manifestation à l'autre. De ponctuelles compétitions de jeux moins représentés ou liées à des évènements particuliers sont aussi amenées à être planifiées au cours des saisons.

Les tournois organisés lors des ranking battles sont habituellement à double élimination et en « FT2 » (fist to 2), ce qui signifie que l'affrontement se déroule en trois manches et que le premier joueur à en remporter deux gagne le match. Après un premier tour lors duquel chacun dispute son premier combat, le tournoi se divise en deux parties : une principale (celle des vainqueurs), et une secondaire (celle des perdants). Les joueurs de ces deux branches poursuivent leur progression comme lors d'une compétition à élimination directe. Lorsqu'un joueur appartenant à la tranche des vainqueurs perd, il rejoint la division des perdants, si bien que tout participant dispose de deux chances (et donc de deux combats) avant de risquer l'élimination. La finale oppose le dernier joueur en lice des branches vainqueurs et perdants. Si le finaliste issu de la branche vainqueur perd son combat, un match supplémentaire lui est accordé pour respecter le principe de « double chance ». Diversifiant les formats compétitifs au cours des saisons, de régulières initiatives sont mises en œuvre par les membres organisateurs dans la structuration des tournois (compétitions en « Team », lesquelles mettent en opposition plusieurs duos de joueurs, ou affrontements inter-régions par exemple). À partir de 2018, sera par ailleurs instauré et perpétué un système de ligues (débutants, confirmés, experts) exclusif aux jeux Street Fighter 3.3 et Street Fighter V, les deux meilleurs joueurs des ligues débutants et confirmés se donnant l'occasion d'affronter et de remplacer les relégués des ligues supérieures, tandis que les deux meilleurs joueurs de la ligue expert se voient attribuer des points au classement général. Établi sur une saison complète, le classement général réparti par titres tous les joueurs ayant cumulé des points durant les ranking battles.

Lors de chaque manifestation, les points – dont la quantité est propre aux différents formats compétitifs – sont dégressivement distribués aux joueurs les mieux placés dans les tournois. À l'issue des saisons, sont récompensés les trois joueurs (de tous les jeux représentés) qui comptabilisent le plus de points.

Durant les ranking battles, une priorité est accordée à l'organisation et au déroulement des compétitions programmées au cours de la journée. Néanmoins, tant que non réquisitionnés pour effectuer les matchs de tournois, les postes peuvent être utilisés en « free play », à savoir pour toutes autres modalités de jeu (découverte, entraînement, échauffement, combats informels, etc.). Parfois, certaines installations spécifiquement destinées au free play peuvent être mises à disposition par les organisateurs, pour la sortie de nouveaux titres par exemple. Parallèlement, le concept « Ramène ton jeu » (aussi basé sur le free play) invite les participants à apporter et installer leurs propres configurations et jeux lors des manifestations, à finalité de découverte et/ou d'affrontements informels. Lors de chaque manifestation, une installation particulière, composée d'une station de combat reliée à un poste informatique tenu par un à deux joueurs et/ou organisateurs commentant les matchs, permet la diffusion en direct des combats et des visages des deux concurrents – disposés en face à face – sur la plateforme Twitch de l'association. Les ranking battles étant principalement axés sur les tournois, l'entraînement ne constitue qu'une partie secondaire des différentes formes de pratiques expérimentées par les joueurs lors de ces journées. Néanmoins, malgré l'absence – au sens formel – d'entraîneur, les pratiquants peuvent s'exercer, se conseiller et partager leurs techniques et expertise lors des séances free play en vue de se perfectionner. Propres à différents jeux, des listes consultables de commandes imprimées sur papier sont régulièrement disposées dans la salle pour guider les joueurs.

En référence au nom de l'association, une « Combola » (tombola), permettant de gagner divers lots comme des jeux, livres, vêtements ou accessoires, est organisée à la fin des tournois. Autre initiative de l'association, une buvette (espace restauration) installée à proximité des espaces de pratique propose des boissons et aliments solides (consommables comme boissons, pizzas, crêpes, etc.), dont de variables plats et desserts faits maisons que les participants réservent en amont des manifestations. En moyenne une soixantaine par ranking battle (le record d'inscriptions aux tournois étant fixé à 120 depuis le début de saison 2019), les individus proviennent de diverses régions et peuvent appartenir à différentes communautés de joueurs. Dans le cadre d'une collaboration avec Beat by 44 (une autre association de jeu vidéo de combat, localisée à Nantes) lors de la saison 2017-2018, les manifestations se

dérouleront alternativement à Rennes et à Nantes. Pour des raisons organisationnelles, les sessions Nantaises ne seront pas reconduites les saisons suivantes. Hormis pour de rares exceptions liées à des évènements spécifiques, trois principaux lieux ont dès lors été mobilisés par l'association 3HC depuis 2003 pour organiser ces rassemblements, les changements de localisation résultant de questions d'espace, d'organisation, de rénovation et de disponibilité. La programmation (des jeux et tournois) et l'agencement des espaces n'étant pas strictement identiques d'une manifestation à l'autre, la description des terrains n'est pas représentative de la totalité des configurations observables lors des ranking battles.

Plusieurs médias comme Twitch, YouTube, Discord, Vimeo, Facebook, Twitter, Instagram ou LinkedIn sont utilisés par 3HC pour communiquer. L'association dispose aussi d'un site internet (<http://www.3hitcombo.fr/>) qui, constitué d'un fil d'actualité, de liens et d'onglets renvoyant à différents types de contenus, regroupe les informations liées à l'association et à ses activités.

Figure 67. Logo de l'association 3HC



Figure 68. Exemple d'affiche promotionnelle de Ranking Battle (5^{ème} de l'année 2019-2020)



3.3.3. Espaces de pratique

3.3.3.1. Maison de Quartier La Touche (2003 à 2018)

Figure 69. Espace Extérieur



Figure 70. Entrée de la Maison de Quartier La Touche

Le bâtiment, composé de plusieurs salles, se situe au bord d'une étroite route, face à une place pavée entourée de verdure. Sur des fenêtres, disposées sur la face avant de la structure, sont accrochés divers documents informatifs. À gauche de la structure, un parking permet le stationnement d'une dizaine de véhicules. Lorsque ce dernier est saturé, les individus se garent en bord de route, sur des places situées dans les rues adjacentes. Au milieu du bâtiment, une porte permet d'accéder à un sas conduisant sur la gauche à une deuxième porte qui ouvre sur l'espace de pratique. Derrière cette porte, est installé un bureau tenu par des membres de l'association, lequel permet de prendre connaissance d'informations liées à l'association, d'y adhérer et/ou de s'inscrire aux ranking battles. Sur la gauche (à droite sur la photographie), est disposée en ligne, sur un bureau, une rangée de consoles et d'écrans. Ce premier espace s'articule principalement autour de la pratique du jeu Tekken 7.

Figure 71. Zones de pratique principalement axées sur la pratique de Street Fighter V



Située face à l'entrée en coin de pièce, dans la continuité de la première installation, une deuxième, consacrée au jeu Street Fighter V et où les écrans sont cette-fois ci disposés en face à face, permet aux joueurs de se regrouper et de s'affronter via ce titre. Longeant le mur sur la droite, les joueurs accèdent à une installation identique à la précédente, laquelle se dédie elle aussi principalement au jeu Street Fighter V. Derrière cet espace, dans le fond de la pièce, une rangée de consoles et d'écrans disposés en ligne permet aux joueurs de s'affronter aux travers divers jeux, parfois moins représentés, comme Street Fighter 2X ou Hyper Dragon Ball Z. Dans le coin de la pièce, est installée une buvette servant des boissons et aliments solides. En plus d'affiches humoristiques, promotionnelles et décoratives liées au jeu vidéo de combat et aux ranking battles, sont répartis dans toute la pièce des totems carton du jeu Street Fighter V. De teintes blanche, grise et orangée, la salle est équipée d'un éclairage néon.

Figure 72. Poste principal de pratique



Figure 73. Zone de jeux divers et d'organisation des tournois

Dans le prolongement de cette dernière rangée, suivant le mur vers la droite, une installation permet à deux joueurs de s'affronter en face à face. Cette dernière, comportant un poste informatique, rend possible la diffusion en ligne, via internet, des combats effectués dans cet espace et commentés en direct par un à deux joueurs et/ou organisateurs. Bien que tous les pratiquants puissent être amenés à effectuer leur combat sur cette station, ce sont les rencontres de tournois (des différents jeux présentés) et particulièrement celles se rapprochant des finales qui y sont prioritairement disputées, commentées et diffusées. À proximité de cette zone, sont installés un vidéoprojecteur et des chaises permettant aux individus présents dans la salle de regarder les combats et encourager les pratiquants. À droite, dans un dernier espace comportant un siège, un canapé, deux consoles et deux écrans séparés, se sont principalement des jeux moins représentés et Tekken 7 qui sont joués. Situé à droite de cette zone, près du bureau installé dans l'entrée de la salle, un tableau jaune rassemble les plannings et fiches de tous les tournois – généralement en double élimination – en cours et à venir.

3.3.3.2. Maison de Quartier La Maison Bleue : Salle de spectacle et Point Lecture (2018 à aujourd'hui)

Figure 74. Maison de Quartier La Maison Bleue : Salle de spectacle et Point Lecture



La structure, disposant de plusieurs espaces, se situe au bord d'un carrefour parsemé d'arbres. Disposant d'un parking sécurisé permettant le stationnement d'une dizaine de véhicules, les individus se garent prioritairement sur des places localisées dans les rues environnantes. Sur la face avant du bâtiment, ornée de fenêtres, sont disposés différents documents informatifs. Selon les périodes et disponibilités, deux salles distinctes sont alternativement mobilisées par l'association pour organiser les ranking battles : une salle munie d'une zone surélevée servant de scène (salle de spectacle), et un point lecture.

Salle de spectacle

Figure 75. Bureau des organisateurs de l'association, tableaux d'organisation des tournois



Figure 76. Espace de pratique principalement axé sur la licence Street Fighter

L'accès à la salle de spectacle se fait soit par l'entrée principale du bâtiment, soit par la gauche via une porte de secours vitrée. Derrière la porte, sont une fois de plus installés un bureau tenu par des membres de l'association, ainsi qu'un tableau blanc sur lequel sont affichés les plannings et fiches de tournois se déroulant tout au long de la journée. Comme dans la première salle, des affiches décoratives et promotionnelles relatives au jeu vidéo de combat et aux ranking battles, ainsi que des totems carton du jeu Street Fighter V sont disposés dans toute la pièce. De teinte marron et beige puis blanche et grise après sa rénovation en 2019, la salle est équipée d'un éclairage néon. Sur la droite, face au bureau, un premier espace, constitué d'une rangée de consoles et d'écrans disposés en ligne, est principalement consacré à la pratique du jeu Guilty Gear Xrd Rev 2. Perpendiculaire à cette première installation, contre le mur donnant sur la face avant du bâtiment, une deuxième, elle aussi disposée en ligne, s'articule autour de la pratique de Street Fighter, notamment ses versions 3.3 et V.

Figure 77. Espaces principalement consacrés aux titres Street Fighter V et SoulCalibur VI



Figure 78. Espace principalement axé sur la pratique de la licence Super Smash Bros., buvette

De l'autre côté de la pièce, disposée face au mur opposé et donc symétrique à la précédente installation, une rangée d'écrans et de consoles alignés permet aux joueurs de s'affronter principalement via le jeu Street Fighter V. En fonction des différents agencements effectués dans la salle selon les ranking battles mais aussi suite à la rénovation de la salle, une rangée supplémentaire de consoles et d'écran, dédié au titre Street Fighter V, sera régulièrement disposée en ligne contre le mur séparant ces deux espaces, faisant leur jonction en forme de U. Perpendiculairement installées sur la droite, dans l'alignement d'une porte menant à un espace de stockage, deux stations de jeu attenantes sont essentiellement dédiées à la pratique du jeu SoulCalibur VI. Dans la longueur du mur vers la droite derrière ce dernier espace, une installation disposée en ligne est principalement consacrée à la licence Super Smash Bros. Pour réduire au maximum le délai d'affichage que certaines configurations sont susceptibles de provoquer (les écrans haute résolution peuvent imposer un traitement supplémentaire pour un meilleur rendu visuel au détriment de la vitesse d'affichage, primordiale dans les rencontres compétitives et la recherche de performance), sont utilisés pour divers jeux, comme Super Smash Bros. Melee, des téléviseurs à tubes cathodiques. Une fois de plus en coin de pièce, dans la continuité de cette rangée sur la droite, une buvette proposant des boissons et aliments solides est installée. Derrière cette buvette, dans ce même alignement, une porte donne accès à l'espace cafétéria de la structure.

Figure 79. Zone principale de pratique sur laquelle deux pratiquants s'affrontent en face à face



Sur la scène, située à droite de la buvette, sont reliés un poste de combat permettant l'affrontement en face à face de deux joueurs, et une installation informatique rendant possible la diffusion des combats – commentés en temps réel – sur internet et dans la pièce via un vidéoprojecteur. Comme dans la salle précédente, les rencontres les plus proches des finales des différents tournois sont prioritaires sur les autres affrontements. Face à la scène, sous laquelle sont disposés plusieurs tapis en guise de protection, des bancs permettent aux individus présents de regarder les combats et encourager les pratiquants.

Point lecture

Figure 80. Entrée de l'espace Point Lecture et bureau des organisateurs de l'association



Figure 81. Tableaux d'organisation des tournois

La salle 3 se situe au bout d'un couloir localisé sur la droite derrière la porte principale de la structure. Comme dans les salles précédentes, est installé à l'entrée un bureau tenu par des

membres de l'association. Passé ce bureau, dans le prolongement de l'entrée, est une fois de plus disposé un tableau blanc sur lequel sont affichés les plannings et fiches de tournois en cours et à venir. Derrière ce tableau, un escalier donne accès à une zone inutilisée par l'association. En plus d'affiches promotionnelles liés au jeu vidéo de combat et aux ranking battles, des totem cartons du jeu Street Fighter V sont de nouveau disposés dans la salle. Moins spacieuse que deuxième salle et notamment emplies d'étagères, de présentoirs et de bacs rangements, la pièce, de teintes blanche, verte et bleu est équipée d'un éclairage néon.

Figure 82. Zone principalement consacrée à la pratique de Street Fighter V et Guilty Gear Xrd Rev 2



Figure 83. Zone (renforcement) principalement axée sur la pratique de titre issus de la licence Super Smash Bros.

À gauche, deux rangées d'écrans et de consoles disposées en ligne (l'une perpendiculaire au mur attenant à l'entrée, l'autre, dans le prolongement de cette première, derrière l'escalier et perpendiculaire au mur opposé) se consacrent principalement à la pratique des jeux Street Fighter V et Guilty Gear Xrd Rev 2. Dans un renforcement, derrière ces installations, s'ouvre un espace de pratique principalement dédié à la licence Super Smash Bros., dans lequel sont disséminés quelques postes, notamment deux disposés côte à côte. Une fois de plus, pour une plus grande vitesse d'affichage, sont utilisés des téléviseurs à tubes cathodiques dans la pratique certains titres, comme Super Smash Bros. Melee.

Figure 84. Zone principalement consacrée à la pratique de Tekken 7, renforcement dans lequel la pratique s’articule particulièrement autour de la licence Street Fighter



Figure 85. Installation principale de pratique, zone spectateurs disposant de canapés

Situé à droite de l’entrée, perpendiculaire à un mur contre lequel est adossée une étagère à livres, un premier espace constitué d’un alignement de consoles et d’écrans est principalement dédié au jeu Tekken 7. Dans un renforcement sur la droite, une verrière en forme de L réunit deux rangées de consoles et d’écrans qui, disposés en ligne, regroupent principalement des joueurs de la licence Street Fighter, notamment ses versions 3.3 et V. À droite de cet espace, une installation permet à deux pratiquants de s’affronter en face à face. Cette dernière, comportant un poste informatique situé dans le prolongement droit de la station de combat, derrière une étagère à livres, rend de nouveau possible la diffusion des affrontements – toujours commentés en direct et prioritairement effectués lorsque proches des finales – dans la salle via vidéoprojecteur et sur internet. Face à cet espace, sont disposés des canapés permettant aux individus présents de regarder les combats et encourager les joueurs. Une fois de plus mise à disposition, l’espace restauration/buvette se situe à l’extérieur du point lecture dans le prolongement gauche de l’entrée principale du bâtiment, dans la salle attenante au deuxième espace de pratique (l’espace cafétéria de la structure).

3.4. Manifestations

3.4.1. Terrain 1 et 2 (MMA/Pancrace)

3.4.1.1. Manifestations antérieures à l’étude

Depuis ma première inscription au club, j’ai été amené à participer et à m’engager dans différents types de manifestations. Aux côtés des entraîneurs de chaque section, quelques pratiquants et moi-même avons à plusieurs reprises présenté nos disciplines respectives par le

biais d'échanges avec les individus, oppositions légères et démonstrations techniques lors de journées spécifiques (à titre illustratif, des animations communales comme les fêtes de la Saint-Côme de Louvigny).

Figure 86. Démonstrations lors de la fête de la Saint-Côme



Fête de la Saint-Côme de 2009 (septembre). A gauche, Francis effectue une démonstration de kick-boxing. Il maintient une paire de paos sur lesquels un jeune pratiquant exécute une technique de percussion (coup de genou). A droite, Pascal et Gaël s'affrontent de manière souple et technique pour présenter certaines spécificités de la discipline. On voit ce dernier initialiser une clé au niveau de la jambe après avoir fait tomber son « adversaire ». D'autres pratiquants et moi-même nous opposerons de la même manière lors de cette journée.

Manifestation annuelle et nationale organisée par Décathlon, Vitalsport – qui consiste au moyen d'échanges, animations, démonstrations et initiations à promouvoir les associations et la pratique de disciplines sportives – est un autre type de rendez-vous lors duquel nous sommes amenés à faire connaître, aux côtés de multiples clubs aux pratiques diversifiés, nos disciplines de combat. Durant ces journées, nous prenons le temps de présenter et expliquer aux individus de tous âges intéressés quels principes, règles et cadres régissent les disciplines et les invitons à des découvertes ou initiations basiques. Parallèlement, nous effectuons des oppositions « démonstratives » visant à afficher des éléments constitutifs de la pratique. Bien que les deux clubs étudiés s'y présentaient/s'y présentent encore à ce jour, mes participations à ces journées ne se sont toutefois limitées qu'à la structure « USCC Ultimate ».

Figure 87. Affiches promotionnelles Vitalsport (2009 et 2012)



Affiches publiées sur le skyblog du club par les entraîneurs lors de notre participation aux éditions de septembre 2009 (à gauche) et de septembre 2012 (à droite). Les images composant le montage de gauche mettent en scène certaines des animations proposées (oppositions souples, présentation de techniques avec mise en situation), celle de droite l'échauffement – dirigé par plusieurs membres de la section Pancrace – d'un jeune public quelques instants avant son initiation.

Dans le cadre de notre formation, nous sommes de plus régulièrement invités à participer à des stages lors desquels des spécialistes de disciplines de combat diverses viennent partager et transmettre leur savoir. Ces stages s'avèrent bénéfiques pour tout pratiquant désireux de non seulement découvrir d'autres manières de s'entraîner, mais aussi des techniques issues de différents styles de combat qui, par d'autres manières d'appréhender la pratique et son enseignement et donc une variété « d'écoles », peuvent elles-mêmes relever d'appropriations propres. L'intérêt de participer à ce type évènement apparaît d'autant plus fort pour les pratiquants de MMA que la nature même de cette discipline implique l'acquisition de compétences aussi bien dans les domaines de la percussion que dans ceux de la préhension et soumission. A plusieurs reprises, les membres du club et moi-même avons pu profiter de ces expériences lors de ces journées spécifiques. Bien que les stages présentés ci-dessous furent organisés par l'USCC Ultimate, de nombreux autres nous ont été (et nous sont toujours accessibles) quels que soient les organisateurs, disciplines et lieux.

Figure 88. Montage photo diffusé par les organisateurs de l'USCC suite au stage effectué avec Marcelo Ferreira



Image publiée sur le skyblog du club par les entraîneurs. Ce montage est constitué de l'affiche de présentation de l'évènement et de photos prises durant ce dernier. Suite à quelques présentations et une série d'échauffements, Marcelo « Bocao » Ferreira – combattant professionnel dont la ceinture noire de jiu-jitsu brésilien a été délivré par Carlson Gracie lui-même – s'est appliqué à nous enseigner une multitude de techniques. Deux heures plus tard et pour clore le stage, il acceptera d'effectuer quelques oppositions avec plusieurs d'entre nous.

Figure 89. Affiches de présentation pour les stages encadrés par Fabrice Nolbas (2010) et Marc Dubois (2009)



Affiches de présentation d’autres exemples de stages – sous l’encadrement de Fabrice Nolbas (janvier 2010) à gauche et de Marc Dubois (décembre 2009) à droite – auxquels j’ai pu participer. Fabrice Nolbas (entre autres ceinture noire de jiu-jitsu brésilien et combattant international) nous aura permis de découvrir et expérimenter de nombreuses techniques de grappling et de pancrase, en particulier de liaison et transition. Marc Dubois, ceinture noire de jiu-jitsu brésilien et combattant international, nous aura présenté son savoir-faire aussi bien dans les domaines de la percussion, de la préhension que de la soumission. Le travail technique qui nous a été enseigné cette journée apparaissait idéal en termes de timing dans la mesure où plusieurs d’entre nous participions à une compétition de sambo quelques jours plus tard.

Les galas et compétitions sont d’autres formes de manifestations dans lesquelles nous sommes amenés à nous engager. La pratique compétitive du MMA ayant été interdite jusqu’en 2020 sur le territoire français, ce mode d’affrontement nous était cependant inaccessible avant cette année. Pour cette raison, nous étions dans l’obligation de nous rabattre sur des disciplines s’y rapprochant – qui bien qu’hybrides s’avéraient toutefois plus restrictives (en particulier en ce

qui concerne les percussions au sol) et imposaient parfois des tenues spécifiques – comme le pancrace ou le sambo. Bien que ponctuellement, il m’est arrivé de concourir dans ces deux disciplines dès mes premières années de pratique.

Figure 90. Affiches de présentation pour le 9ème (2009) et le 11ème (2011) open de sambo organisés par le Caen étudiant club



Affiches de présentation du 9^{ème} (à gauche) et du 11^{ème} (à droite) open de sambo datant respectivement de décembre 2009 et novembre 2011 organisés par le Caen étudiant club. Lors de ces rencontres, des pratiquants de différents clubs et fédérations sont amenés à s’opposer à travers trois styles : le sambo défense (plus démonstratif car constitue une forme d’auto-défense), le sambo sportif (qui regroupe saisies, projections et soumissions) et le sambo combat (qui se rapproche davantage du pancrace et du MMA car autorise de plus les techniques de percussion avec les poings, genoux et pieds debout). C’est généralement sous cette dernière déclinaison que des membres du club et moi-même combattions lors de nos participations⁶⁰.

⁶⁰ Mon intérêt pour l’objet MMA sous une lentille sociologique s’étant développé dès ma première année en STAPS en 2011 et ayant conduit à plusieurs travaux au cours de ma formation universitaire, certaines de ces expériences compétitives personnelles seront transversalement examinées dans le cadre de ce travail de thèse.

Les différents types de manifestations ici présentés offrent un regard sur la diversité des engagements vers lesquels, depuis mon arrivé au sein de la structure USCC Ultimate, le MMA a pu me conduire en tant que pratiquant « acteur ». Je me suis cependant aussi vu, à plusieurs reprises et jusqu'à ce jour – y compris comme membre du deuxième club étudié (l'Adrenaline Fight Team) depuis l'initiation de notre étude en 2017 –, y participer en tant qu'accompagnateur. Dans le cadre de ce travail de cette thèse, 5 manifestations ont ainsi été étudiées sous les postures d'accompagnateur et observateur : 3 liées au pancrace, 2 au jeu vidéo (essentiellement de combat).

3.4.1.2. Championnat de France de Pancrace 2017

Déléataire du pancrace depuis 2017, l'équipe de la Commission Nationale de Pancrace de la FFKMDA met en place son premier championnat de France le samedi 22 avril 2017 à Grigny en région parisienne (23 avril pour le submission no gi). Cette manifestation est le résultat d'un partenariat avec le Vic Fight Club de Grigny (qui lui-même organise depuis 2005 la VIC (Vivacité Internal Championship), l'une des plus grandes compétitions de grappling en Europe) et la ville de Grigny. 150 combats y seront disputés et une quarantaine de titres seront délivrés lors de cette première édition.

Figure 91. Affiche de présentation du championnat de France de Pancrace 2017



Affiche championnat France de Pancrace 2017. « Respect », « sourire » et « partage » sont les trois valeurs qui caractérisent ces deux journées de compétitions. Plusieurs membres des deux clubs étudiés participent à cette compétition de pancrace. Je décide de les accompagner⁶¹.

Figure 92. Zones de combat surélevées (rings)



Figure 93. Zone de combat constituée de tapis

Assis sur les gradins depuis mon arrivée dans la salle (un sas dans lequel est installée un espace restauration/buvette proposant des boissons et aliments solides nous sépare de l'extérieur), je discute avec les entraîneurs et accompagnateurs pendant que les combattants procèdent à leur pesée. Je décide de faire le tour de la salle pour voir les différents espaces qui la compose. Je suis maintenant face aux gradins. Situés à ma gauche, deux rings surélevés serviront d'espaces de combat aux pratiquants appartenant aux classes d'âges supérieures à 18 ans (en « combat »). Les individus mineurs combattront quant à eux à ma droite sur des tapis disposés au sol en carré (en « assaut »). Des totems « FFKMDA » sont en outre dispersés dans les coins de la salle.

Jusqu'alors relativement peu nombreux dans la salle (je compte une quarantaine de personne), de plus en plus de monde semble maintenant rejoindre la structure. Les gradins se remplissent, je décide d'y retourner. Autour de moi, plusieurs individus sont sur leur smartphone et mangent des sandwichs. Je surprends quelques conversations : des pratiquants rapportent et s'amusent de leurs blessures antérieures, d'autres parlent de techniques de combat tout en observant la salle, d'autres discutent de leurs entraînements respectifs. A ma gauche, un jeune pratiquant – manifestement compétiteur – accompagné d'adultes me semble pensif, voire préoccupé : il regarde tout ce qui l'entoure et se ronge les ongles, sans dire un

⁶¹ Lors de cette journée, j'apercevrai quelques combattants internationaux de MMA comme Gregory Babene ou Sofiane Aïssaoui venus accompagner leur équipe.

mot. Je remarque que de plusieurs des individus présents portent des t-shirts et sweat-shirts personnalisés à l'effigie de leur club ou faisant référence au monde du MMA, animal, guerrier (quelques-uns même à Bruce Lee), du manga ou du jeu vidéo de combat. Alors que la température ambiante est relativement froide, j'aperçois – et entends car discutent à (très) haute voix – quelques mètres plus bas 4 ou 5 pratiquants légèrement vêtus (l'un torse nu, les autres en débardeur) affichant fièrement leurs muscles saillants. L'un d'eux déambule sur quelques mètres. Au même moment, les organisateurs installent des tables des juges et testent les micros. Nous les observons.

Figure 94. Totem FFKMDA



Figure 95. Rassemblement pour explication des règles aux entraîneurs et pratiquants

Suite à quelques mots, remerciements et encouragements de Philippe Rio et Pascal Troadec (respectivement maire et adjoint au maire de chargé à la culture de Grigny), les organisateurs appellent les entraîneurs et combattants à rejoindre le centre du gymnase pour les informer de l'organisation et du déroulé de la journée, des règles, et pour répondre aux éventuelles questions. Un individu demande si les règles sont celles du MMA, l'organisateur répond que c'est « bien évidemment » la réglementation du Pancrace qui s'applique. Face au mécontentement de certains individus suite à cette réponse, un autre responsable s'agace : « il faut s'entraîner en fonction des réglementations », « pas de castagne », « casques obligatoires », « clés dans l'axe », « les combats sont amateurs, dont l'arbitre relancera le combat debout si y'a pas de sorti au sol, ou l'arrêtera si y'a ascenseur [déboussolement et chute suite à un coup] ». Entre autres directives (l'accent est aussi mis sur l'obligation de porter un short traditionnel ou de compression de MMA – utilisés en pancrace – et non d'autres disciplines), les organisateurs rappellent finalement à tous les participants de bien penser à s'échauffer

avant les combats. Soudainement, l'atmosphère devient plus sérieuse : les combats commenceront en début d'après-midi, dans un peu plus d'une heure.

Figure 96. Etienne, à l'image d'autres compétiteurs, s'allonge et écoute de la musique



Figure 97. Des pratiquants s'échauffent dans un coin de la salle

Les 3 combattants de l'AFT et moi-même regagnons les gradins. Ils semblent particulièrement fatigués. Lorsque je leur demande s'ils « se sentent en forme » et « prêts », ils m'expliquent ne pas avoir suffisamment dormi la veille car appréhendent les combats, l'obligation de réduire leur heure de sommeil pour des raisons géographiques (plus de 250 km séparent leur lieu de résidence et celui de la compétition) « n'aidant pas non plus ». Etienne me parle brièvement de sa préparation, lors de laquelle il s'est blessé à l'oreille (il semble souffrir d'un hématome auriculaire). Il prend son traitement anticoagulant s'éloigne. Avant l'annonce des premiers combats, les 3 combattants en profitent pour s'isoler et/ou se reposer (Florent et Maxime s'installent confortablement, et Etienne, après avoir pris quelques selfies qu'il poste dans la foulée sur des médias sociaux, s'allonge, se couvre le visage et écoute de la musique). Les deux autres combattants grignotent quelques aliments tout en discutant. L'atmosphère semble sérieuse mais ils gardent leur humour, l'un s'écrit en souriant : « de toutes façons, si je perds mon premier combat, je dirai à l'arbitre que je me réserve pour mes autres combats ». Nous rions tous les trois.

La salle se remplit de plus en plus. Un caméraman et un photographe prennent des photos et vidéos (ils resteront d'ailleurs toute la journée pour « couvrir » la manifestation). Des individus en font de même en posant « les poings levés » devant les rings. L'entraîneur et le combattant de l'USCC Ultimate m'aperçoivent au loin et nous rejoignent. Plusieurs membres de deux clubs se connaissent, nous discutons ensemble. Ils remarquent qu'un octogone

grillagé serait plus adapté que des rings traditionnels pour le pancrace, mais qu'il donne « une mauvaise image ». Nous observons la salle dans sa globalité, et, prenant un certain recul, soulignons que le nombre relativement faible d'individus composant le public contraste avec le niveau de la compétition. Ludovic s'en amuse et s'écrit : « ah bah ça c'est clair, appelle ça MMA, y'aura beaucoup plus de monde, là y'a personne ». Je discute maintenant avec les deux membres de l'USCC Ultimate. Le combattant me confie être un peu stressé, mais « content d'être au poids ». L'entraîneur m'explique avoir quant à lui avoir arrêté de pratiquer en compétition, et que lors de sa dernière, il se sera demandé à de multiples reprises « ce qu'il foutait là » et quel était l'intérêt « venir pour se bagarrer ». Progressivement, les combattants rejoignent les coins de la salle pour s'échauffer. Quelques dizaines de minutes plus tard, les premiers combats commencent.

Figure 98. Combat en cours simultanément sur la zone constituée de tapis et sur un des rings surélevés



Figure 99. L'entraîneur d'un des clubs étudiés donne des indications aux compétiteurs sur la marche à suivre pour les prochains affrontements

A plusieurs reprises, des pratiquantes féminines – notamment les plus légères – se retrouvent seules dans leurs catégories et ne peuvent pas combattre. Elles se voient donc médaillées championnes de France sans avoir disputé de match. L'organisateur s'en amusera et plaisantera au micro à chacune de ces situations. Je note l'une de ses déclarations : « Championne de France, très bien ! Belle soumission, tu passeras dans la gazette, c'est bien ça fera des subventions ! ». J'observe quelques combats aux côtés de membres des deux clubs. Même si certains sont très intéressants, celui des poids lourds nous déçoit car s'avère dénué de technique, voire grossier (les deux combattants seront tout de même sacrés champion et vice-champions de France car eux aussi seuls concourant de la catégorie). Un autre combat nous déçoit particulièrement car l'un des pratiquants, ne souhaitant pas affronter

son adversaire debout, se jette au sol dès l'annonce du combat et « attend » son adversaire (comme le feraient certains grapplers) alors que nous sommes en Pancrace. Quelques instants plus tard, Arthur et moi remarquons qu'un combattant âgé d'une 15 aine d'année – affrontant donc son adversaire sur les tapis situés à gauche –, pris dans un triangle, ne tiendra plus que quelques instants avant de s'évanouir. Nous constatons qu'il a perdu connaissance et nous étonnons de la réaction tardive de l'arbitre qui n'arrêtera le combat qu'une poignée de secondes plus tard (Tom et moi nous lèverons au même moment par automatisme comme pour attirer l'attention et inciter à réagir), mais surtout de l'absence de médecins (les arbitres se chargeront de cette tâche) généralement présents pour manipuler les combattants dans l'intention de les « réveiller ».

C'est maintenant aux membres des deux clubs étudiés de se rendre aux zones d'affrontements. Je les encourage et décide à partir de ce moment de me déplacer dans les différents espaces tout en les rejoignant régulièrement (ils sont désormais séparés et se préparent et/ou commencent à combattre). Installé dans les gradins, j'observe quelques saynètes et surprends plusieurs conversations : l'un des premiers combats féminins est sur le point d'être lancé, un des spectateurs interpelle son voisin : « Mate ! Les meufs vont combattre, c'est drôle les miches, d'ici on voit tout ». Il se mettent ensuite tous deux à rire ; à la vue de deux combattants s'apprêtant à s'affronter, un autre hurle « Tue-le ! ». Il est vite repris par un individu situé à sa droite : « Hey non ! Il n'y a pas ça dans notre sport, tu dis pas ça » ; un combattant rejoint l'équipe qui l'accompagne (située à ma droite) juste après son combat. Il peine à monter les marche et grimace à chaque fois qu'il s'appuie sur sa jambe gauche. Arrivé à leur hauteur, il leur explique : « Putain j'ai plus de cheville, elle est en miette, elle est morte. Je le sentais pas pendant le combat et à la fin mais là c'est horrible ». Il s'assoie quelques secondes et leur fait de plus remarquer : « Vous avez vu son [celui de son adversaire] buste comme il est dessiné ? C'est impressionnant. Quand il a enlevé son t-shirt j'ai direct pensé à ça » ; deux individus observent les pratiquants s'échauffer, l'un s'écrit en pointant du doigt un combattant : « Lui là ! Le mec avec la veste chelou, j'ai trop envie de le voir combattre parce que c'est un mongol, il combat comme un mongol ».

Figure 100. Deux compétiteurs des structures étudiées sont sur les rings surélevés. Le premier s'apprête à combattre, le deuxième domine son adversaire en position montée



Des pratiquants des deux clubs étudiés sont en match. Jules fait un beau combat. Il parvient à effectuer de jolis enchaînements et à contrer à plusieurs reprises son adversaire mais, après une intense phase de corps à corps, se retrouve projeté au sol et éprouve des difficultés à le contrôler. L'opposant réussit finalement à passer dans son dos et à le soumettre par étranglement arrière. Au même moment, Léo (qui a la réputation d'avoir « une super boxe ») semble dominer son opposant. Il lui envoie de multiples coups de poing et pieds et prend incontestablement l'avantage aux points. Pris dans un de ses enchaînements, l'adversaire parvient cependant à le contrer d'un puissant crochet gauche au menton qui le met instantanément KO. Je rejoins hâtivement l'équipe. Léo est sur pieds, mais ne semble pas en forme. Il arrive à nous parler mais sa mâchoire entrouverte et désaxée semble bloquée. Une forte odeur de sang parvient à mes narines lorsqu'il expire vers moi. Nous apprendrons plus tard que ce coup lui a en fait fracturé la mâchoire en deux endroits. Quelques minutes après cet incident, Florent est invité à rejoindre le ring pour combattre. Dès les premières secondes du match, il reçoit une avalanche de coups de poing, pieds et genoux et se fait déborder (il en perdra même son casque de protection). L'arbitre décide – un peu tôt selon nous car bien qu'il ne soit pas « entré dans le match », il n'a pas été mis KO et pouvait toujours combattre – d'arrêter l'affrontement. Florent perd ce combat et n'est plus en lice.

Je me dirige vers l'espace destiné aux concourants mineurs. A plusieurs reprises, les arbitres mettent en pause l'affrontement en cours et interpellent deux jeunes opposants car, comportement prohibé en assaut, « tapent trop dur » en distribuant certains de leurs coups. Lors du combat suivant dans ce même espace, un pratiquant déboîte l'épaule de son adversaire sous mes yeux au moyen d'une americana. Le médecin situé à proximité agira cependant rapidement. Les combats sont sur le point de se terminer, Etienne s'apprête à

disputer la finale dans sa catégorie. Je rejoins les rings et remarque qu'il semble particulièrement stressé. Nous l'encourageons. Dès le début du combat, Etienne prend l'avantage sur son adversaire (aussi bien debout qu'au corps à corps). Il parvient à le mettre au sol, passer dans son dos et à le contrôler. Il effectue ensuite une rotation et tente de le soumettre par un écrasement du mollet en plaçant sa jambe dans son creux poplité tout en exerçant une pression sur son pied. Il ne place cependant pas de la bonne manière et désaxe sa propre jambe puis s'inflige à lui-même une clé de genoux en essayant de maintenir son adversaire en position tandis que celui-ci effectue un décalage latéral. A notre grand étonnement (même son adversaire ne comprend pas ce qu'il se passe sur le moment), Etienne tape et perd le combat. Il est cependant sacré vice-champion de France. Médaille au coup, il m'interpelle d'un air coupable quelques secondes plus tard : « Ah oui en fait... Regarde... ». Il fouille dans son sac, saisie une feuille, la regarde quelques secondes, s'approche de moi puis me la tend. Il s'agit d'une contre-indication à la pratique du pancrace en compétition : l'état de son oreille ne lui permettait en fait pas de combattre. Nous nous regardons et sourions. Je lui réponds : « T'es un ouf... (rires) ». Nous débriefons tous ensemble. Même si Etienne a plutôt « réussi son combat » et dominé son adversaire, il explique (et répètera à de multiples reprises) qu'il « regrette de ne pas être allé plus loin » [durant toute la journée, plusieurs combattants manifesteront en ce sens des formes de mécontentement (par exemple en frappant le sol à plusieurs reprises après s'être soumis ou en saluant à la hâte leur adversaire et marmonnant après l'annonce de leur défaite). Certains gagnants afficheront des comportements inverses. J'ai tout de même remarqué que dans la grande dans la majorité des cas, les combattants témoignaient de grand respect envers les adversaires, équipes concurrentes et membres organisateurs]. Les combat maintenant terminés, Etienne, comme les autres compétiteurs du club, explique avoir eu peur de ce dernier adversaire, notamment car il aura mis KO par percussion plusieurs de ses opposants lors de la journée. L'un me confie personnellement : « Dès la pesée, je flippais de tomber sur lui. Attends, t'as vu sa tête ? ». Etienne ajoute : « Mais grave, genre je lui dis « belles droites » [pour le féliciter à la fin du combat], il me répond « Rhaaaaa »... « Mec parle ! Dis quelque chose quoi ». Il est trop bizarre ce mec ». Tous acquiescent. Même s'il manifeste encore quelques signes de stress, la pression semble retomber pour X. Il paraît cependant nauséux et nous explique « se sentir mal ». Il s'absentera quelques minutes aux toilettes. L'entraîneur du club revient sur le déroulement du dernier combat : « Mouais... il a juste un crochet le frisé [ce dernier

adversaire], c'est tout. Et il en abuse. Il deviendra plus fort quand il aura plus de technique. Là, c'est juste une marmule »⁶².

La manifestation se termine, la salle se vide peu à peu. La quasi-totalité des combattants encore présents – parfois toujours torsos nus depuis leurs combats – gardent leurs médailles sur le torse et leurs diplômes de champion à la main. Certains se prennent en photos sur les rings. Des individus discutent des combats ayant eu lieu, d'autres se montrent des techniques. Les combattants des deux clubs étudiés me remercient de les avoir accompagnés, encouragés et filmés lors de cette journée et quittent la structure. Le gymnase est maintenant pratiquement désert. Après quelques échanges avec les organisateurs, je décide de prendre la route du retour.

3.4.1.3. Championnat de France de Pancrace 2018

Organisé par la LIDFKMDA (Ligue Ile De France de Kick Boxing, Muay thai et Disciplines Associées) – et par extension la FFKMDA – en partenariat avec la Team Zodiac et la ville de Corbeil-Essonnes, eu lieu le 15 décembre le championnat Ile de France de Pancrace de 2018. En plus de permettre aux adhérents de la FFKMDA de concourir en Pancrace, cette compétition est qualificative pour les championnats de France prévus le samedi 13 avril 2019.

⁶² On pourrait rapporter cette dernière remarque et celles que des pratiquants de jeux vidéo de combat font régulièrement concernant des personnages, actions, mouvements « pétés » (tellement efficaces qu'ils déséquilibrent les combats) dont certains joueurs peuvent « abuser » (dans le jargon du jeu vidéo de combat, le terme « abuse » peut en ce sens renvoyer à l'emploi répété d'une composante – faille, une technique, un coup, etc. – du jeu permettant de prendre l'avantage sur son adversaire).

Figure 101. Affiche de présentation du championnat Ile de France de Pancrace 2018



Je décide de me rendre seul à cette manifestation (je n’y croiserai d’ailleurs aucun membre des deux clubs étudiés). L’organisation et le déroulement de cette journée de compétition repose sur la même base que celle du championnat de France de Pancrace de 2017 : pesée des combattants de 9h à 11h, explication des règles et des formalités concernant les affrontements aux alentours de 12h, début des combats à partir de 13h. Bien que le niveau de cette compétition soit par définition inférieur à celui du championnat de France organisé depuis 2017, l’un des premiers détails qui m’interpelle dès mon arrivée dans le gymnase est le contraste qui oppose les structures mobilisées pour ces deux manifestations. Effectivement, ce dernier étant d’une part doté d’une superficie bien plus restreinte, seules quelques estrades permettent d’autre part de s’installer pour regarder les affrontements (durant la majeure partie de la journée, plusieurs spectateurs resteront d’ailleurs debout ou s’assièront à proximité des surfaces de combat délimitées par des bandes et barrières pour en profiter). A proximité de la salle principale, un dojo sert d’espace d’échauffement pour les pratiquants [pour ne pas

perturber les combattants, je décide cependant de ne pas, même brièvement, m'y rendre lors de ce championnat].

Figure 102. Espace constitué de bancs à disposition du public



Figure 103. (Récupérée sur internet) Zone d'échauffement réservée aux compétiteurs

Face aux estrades, trois zones distinctes de combat sont aménagées : un ring surélevé (situé dans la ligne centrale de la salle), et, de part et d'autre, deux surfaces carrées recouvertes de tapis. Dans la continuité d'un de ces derniers espaces, contre le mur, une buvette/espace restauration propose des boissons et aliments solides. Durant la première partie de la manifestation – lors de laquelle je me laisse « flotter » sur le terrain –, je ne remarque pas de notables différences (en ce qui concerne l'organisation, le déroulement, les comportements des individus, leurs tenues, propos, etc.) contrastant avec les observations que j'ai pu faire lors du premier championnat étudié.

Figure 104. Zone principale de combat (ring surélevé)



Figure 105. Zone secondaire de pratique (tapis). L'entraîneur d'un des deux individus en match s'accroupit pour conseiller son combattant

Les combats commencent en début d'après-midi, l'atmosphère devient brusquement plus sérieuse. En alternant régulièrement ces positions, je décide à partir de maintenant de me déplacer et de m'installer aux abords des surfaces de combat et à proximité des estrades. Je surprends et tiens quelques conversations avec des pratiquants, accompagnateurs et spectateurs. Tous paraissent satisfaits de l'organisation de la manifestation et de l'ambiance qui l'anime, mais ce sont surtout les combats et en particulier, comme en témoignent les assourdissants encouragements exprimés par les membres appartenant aux clubs des combattants en match (et par les parents lorsqu'ils sont plus jeunes), le fait de voir certains individus combattre qui semble les ravir.

A ma gauche, un individu semble très agité et excité. Je comprends que son jeune fils vient de remporter le combat qui vient d'avoir lieu face à nous. Je me tourne vers lui, le félicite et lui fait savoir qu'il me paraît particulièrement enthousiaste. Il me répond avec d'un large sourire : « Ah ouais ça c'est ma fierté, c'est mon petit gars. En plus, c'est [comme plusieurs pratiquants lors de cette manifestation] sa première compétition ». Assis sur l'estrade quelques matchs plus tard, je discute de la manifestation avec un Corbeil-Essonnois passionné des disciplines de combat venu en tant que spectateur. Bien que nous abordions tous deux différents sujets, il oriente à plusieurs reprises la conversation vers la pratique des jeunes. Lorsqu'à notre proximité, un groupe de jeunes exulte de joie en apprenant la victoire d'un de leur camarade du même club (qui lui-même crie son bonheur), il les pointe du doigt et me confie : « C'est ça. C'est top tu vois, ça fait plaisir de voir ça tu vois, la relève est assurée. Quand tu vois ça t'es content ».

Figure 106. Espace buvette



Figure 107. Un médecin ausculte un combattant qui vient de terminer un intense combat. Il s'est manifestement fracturé l'os du nez

Certains affrontements d'individus appartenant aux classes d'âges supérieures à 18 ans sont particulièrement intenses. Cette intensité transparait non seulement dans la forme (par le volume sonore) et le fond (par lexique belliqueux⁶³) des encouragements prodigués par certains de leurs spectateurs, mais aussi dans le combat en lui-même par leur engagement dans les oppositions. Plusieurs d'entre eux termineront effectivement leurs matchs atteints de blessures – allant de la contusion à la fracture en passant par la brûlure – plus ou moins sévères. Très peu subiront cependant de KO par percussion lors de cette journée. A de multiples reprises et à l'image des jeunes, plusieurs manifesteront en outre – par l'enjeu double dont relève la manifestation : le titre de champion d'Ile de France ainsi que la qualification aux championnats de France de Pancrace – une grande satisfaction ou inversement une profonde contrariété selon leurs performances et position dans le classement.

⁶³ Bien qu'occasionnels et ne portant pas strictement la même signification dans ce contexte précis, des propos comme « soulève-le », « brise-le », « casse-le », « fracasse-le », « achève-le », « finis-le » ou « tue-le » sont parfois tenus par des supporters durant ce type de manifestations. Ce fut le cas lors de celle-ci.

Figure 108. Le combattant de droite refuse de saluer son adversaire avant l'affrontement sur le ring principal



Figure 109. L'arbitre s'apprête à mettre en pause le combat suite à accouplements et appuis sur les cordes du ring de plusieurs membres du public

Les derniers matchs de finale vont débiter. Bien que moins de monde soit présent dans la salle (pour cette raison, les organisateurs ôtent les barrières et bandes limitant l'accès aux espaces de combat), la tension se fait toujours sentir. Lors de ces combats, les esprits s'échauffent : en plus de manifester – par leurs gesticulations, la nature de leurs propos et le volume auxquels ils sont tenus – encore plus d'engagement dans leurs encouragements, des membres du public vont jusqu'à s'accouder sur le ring et s'appuyer sur les cordes pour conseiller les combattants qu'ils soutiennent. A plusieurs reprises et en plein combat (il ira même jusqu'à le stopper quelques secondes), l'arbitre condamnera ces comportements et ordonnera à tous de s'écarter. J'observerai d'autres attitudes de ce type à ce niveau de la compétition.

Les derniers combats sont maintenant terminés. Pour les gagnants, la tension laisse place à l'euphorie (aux côtés de leurs équipes enthousiasmées, les gagnants se font photographier sur le ring), pour les vaincus, à la déception et à la consolation. Je profite de cette phase de « flottement » pour échanger avec quelques organisateurs concernant la manifestation et plus généralement le pancrace et le MMA. Nous convenons d'un rendez-vous pour un entretien dans les mois qui suivent afin d'approfondir nos discussions. La journée se termine, la salle se vide peu à peu. Je décide de rentrer.

3.4.1.4. Championnat de France de Pancrace 2019

Toujours par partenariat entre la FFKMDA, la ville de Grigny et le Vic Fight Club de Grigny, est organisé le 13 avril 2019 le championnat de France amateur – une 10aine de combattants

concourront également cette même journée dans un cadre professionnel – de pancrace (14 avril pour le submission no gi). Près de 500 (350 en Pancrace, 150 en submission no gi) combattants s'affronteront dans le cadre de cette compétition. Environ 1000 individus seront présents pour cette manifestation⁶⁴.

Figure 110. Affiche de présentation du championnat de France de Pancrace 2019



L'organisation et le déroulement de ce week-end de compétition – ayant lieu dans la même structure que celle mobilisée lors du championnat de France de 2018 – diffère des deux autres étudiées : pesée des combattants cette fois-ci la veille (le 12 avril) de 17h à 21h et premiers combats le 13 avril à partir de 10h. Plusieurs membres (pratiquants et accompagnateurs) de l'USCC Ultimate et de l'AFT y seront présents. Je décide de les accompagner. J'entre dans le sas qui sépare l'extérieur de la salle principale (comme lors du championnat de 2017, un espace restauration/buvette est mis à disposition à cet endroit). Pour cette édition, une contribution de 5 euros est demandée. Face à la surprise et en réponse au groupe d'individus

⁶⁴ Au jour de la manifestation, la fédération comptabilise plus de 100 clubs de pancrace en France pour près de 10 000 licenciés. Un accroissement constant (à hauteur de 30%) de cet effectif est observé chaque année.

situé quelques mètres devant moi signalant que l'entrée n'était pas payante les autres années, l'un des organisateurs s'écrit : « 5 euros c'est rien, vous inquiétez pas. Avec les combats qu'il y aura aujourd'hui, vous en aurez pour votre argent. Surtout les pros. ». Je paie mon entrée puis entre dans la salle.

Figure 111. Ensemble des espaces de combats. Quatre zones sont constituées de tapis au sol, un ring surélevé occupe la zone centrale de la salle



Cette année, seul un ring surélevé est installé dans la ligne centrale de la salle. De part et d'autre, des tapis sont disposés en carré de manière à former 4 zones supplémentaires de combat. L'agencement des différents espaces à lui aussi été revu : des barrières encadrent et limitent davantage l'accès aux zones d'affrontements (à l'exception des membres du staff, seuls les entraîneurs peuvent désormais s'y placer aux abords pour soutenir et conseiller les combattants en match). Pour cette raison, je décide d'aller et venir dans tous les espaces m'étant accessibles sans manquer de régulièrement rejoindre les membres des deux clubs étudiés. Tous (en particulier Tom) semblent pensifs, voire angoissés. J'échange individuellement avec les deux groupes, encourage les compétiteurs puis me dirige et vers l'espace tribunes. Mathis et Valentin me rejoignent.

Installés dans les gradins, nous remarquons qu'un grand nombre de pratiquants est présent dès le début de l'évènement. Comme à l'habitude, je note que les discussions des individus voisins (en particulier compétiteurs et entraîneurs) tournent principalement autour des modalités d'entraînement, des blessures, des techniques de combat, des affrontements à venir et/ou en cours. Parmi ces conversations, je distingue quelques encouragements et conseils d'entraîneurs rassurant et conditionnant les combattants – dont certains paraissent préoccupés – qu'ils accompagnent : « Tu restes concentré. De toutes façons tu sais ce que tu as à faire, tu fais comme on a dit et tu verras y'aura pas de problème » ; « Lui [l'un de ses prochains

adversaires qu'il pointe du doigt] il va essayer de t'attraper [le saisir pour travailler au corps à corps et au sol (préhension et soumission) plutôt que debout (percussion)] donc tu le gardes à distance tu le laisses pas s'approcher d'accord ? Tu boxes à distance [il distribue des coups dans le vent pour exposer la marche à suivre]. A l'image de ces deux derniers couples, plusieurs individus se préparent sur ces mêmes gradins pour les combats à venir. Certains s'échauffent aux pattes d'ours ou aux paos, d'autres s'isolent au moyen d'écouteurs, d'autres sont allongés les yeux fermés et semblent méditer.

Figure 112. Des pratiquants se conditionnent et préparent à combattre dans les gradins ;



Figure 113. 3 combats ont simultanément lieu sur les espaces de pratique photographiés

A plusieurs reprises (et comme plusieurs membres des clubs étudiés), je vais et viens entre les différents espaces qui composent la salle. En longeant les barrières pour rejoindre Valentin qui se prépare à combattre dans un coin à proximité d'une des zones de combat formée de tapis, je remarque qu'une fois de plus de nombreux individus arborent des tenues (notamment des t-shirts et sweat-shirts) aux allusions guerrières, animales ou renvoyant à des personnages ou symboles issus de jeux de combat ou de mangas⁶⁵. Je m'arrête quelques instants, me glisse parmi les spectateurs et observe le match ayant lieu sur le ring. A ma gauche, une jeune femme semble préoccupée et observe attentivement les deux combattants s'affronter

⁶⁵ Des trois terrains ethnographiques et médias sociaux analysés dans le cadre de notre étude, ont été observées et relevées de très nombreuses évocations de ce type aussi bien à l'initiative d'utilisateurs, de pratiquants, d'associations que d'organisations. A titre illustratif, l'un des combattants professionnels de la structure AFT – diffusant régulièrement différents contenus sur des plateformes numériques le mettant en scène dans des situations tirées du monde du jeu vidéo et du manga, d'ailleurs parfois semblables à ceux partagés par des pratiquants spécialisés dans le jeu vidéo de combat (voir annexe 31) – rapportera même, suite à sa victoire face à Kane Mousah lors du Bellator 267, sa conception même de la discipline et l'utilisation d'une de ses technique de combat aux jeu vidéo « Mortal Kombat » : « *the rolling thunder kick, that something I love to do because fighting for me it's a pleasure you know it's a game, so I say « like in a... like in a game you know video game, I go try the rolling thunder kick like was a special finish him, like in mortal kombat » (rires)* ». <https://www.youtube.com/watch?v=pCfkzIMl3hY>

[j'apprendrai plus tard qu'elle est la compagne d'un d'entre eux]. Après quelques instants, je suis surpris par les paroles (voire hurlements) répétées d'un d'individu d'une dizaine d'année situé à ma droite : « Frappe ! Cogne-le ! Pas de pitié ! ». Son accompagnant (visiblement son père) ainsi que les spectateurs voisins que j'observe brièvement ne manifestent aucune réaction face à ces propos.

Louis s'apprête à monter sur les tapis pour affronter son adversaire. Je décide de me déplacer de manière à pouvoir suivre ce match et remarque que les deux accompagnateurs – dont l'entraîneur principal du club – installés sur des chaises à proximité de la zone d'affrontement semblent particulièrement concentrés et tendus. Durant les quelques minutes de combat, ils ne quittent pas du regard les deux compétiteurs et ne cessent d'encourager et conseiller leur « poulain ». Après d'intenses échanges (coups, saisies, travail au sol), Louis parvient à soumettre son adversaire par étranglement. Avant même l'annonce officielle de sa victoire par l'arbitre, il ôte son casque, le jette au sol, court vers l'entraîneur principal, saute dans ses bras puis frappe dans les mains et enlace le deuxième accompagnateur. Il regagne ensuite la zone de combat pour être déclaré vainqueur par l'arbitre avant de saluer son opposant et l'équipe adverse. De retour vers ses partenaires, il prend de nouveau chacun d'entre eux dans ses bras. Tous trois semblent particulièrement heureux [je ne croiserai plus aucun membre de l'AFT de la journée mais apprendrai plus tard que Louis aura atteint le podium]. Quelques instants plus tard, j'aperçois de l'autre côté de la salle l'entraîneur de l'USCC me faire signe (il m'invite à le rejoindre lui et les compétiteurs de la structure dans les gradins).

Figure 114. Louis s'apprête à vaincre son adversaire par étranglement



Figure 115. Je photographie et félicite les membres de l'USCC

Deux des trois compétiteurs de l'USCC arborent une médaille autour de leur cou. Après à quelques échanges, j'apprends que non seulement hissés sur le podium, ils sont tous deux sacrés champions de France de Pancrace dans leur catégorie respective. Je les félicite et leur propose de les photographier. Ils me remercient de ma présence puis, suite à quelques dizaines de minutes de conversations, regroupent leurs affaires et se préparent à rentrer à Caen. « Trop crevés », ils décident – contrairement à moi – de ne pas rester pour observer les combats professionnels. Je les salue puis me cherche une nouvelle place dans les gradins d'où je pourrai distinctement voir ces derniers.

En cette fin de compétition amateur, je remarque que de nombreux individus sont marqués de blessures diverses allant de la simple contusion à la fracture. Plusieurs portent – en plus de leur médaille telle un trophée pour certains – des pansements, bandages, minerves (certains quittent d'ailleurs la structure en boitant), mais affichent tout de même une certaine satisfaction. Seuls quelques pratiquants juniors déçus de leurs performances expriment de la peine voire sanglotent. La salle se vide peu à peu, nous se sommes plus que quelques dizaines dans les gradins. Les organisateurs réagencent maintenant la salle pour les combats professionnels, sensés débiter dans une bonne heure. Bien que les espaces spectateurs se remplissent de nouveau à mesure que les minutes passent, je suis finalement surpris de compter moins d'individus que lors de la compétition amateur. Après une période de retard [temps que j'utiliserai pour formaliser certaines de mes notes], une annonce indique que les combats professionnels vont débiter.

Figure 116. Remerciements et discours des élus avant lancement des combats professionnels



Figure 117. Entrée spectaculaire d'un combattant professionnel sur le ring

Comme lors de la compétition amateur ayant eu lieu la journée même et durant les autres manifestations étudiées, un caméraman et un photographe immortalisent des moments forts de cet évènement inédit. Après un bref discours de remerciements et d'introduction prononcé par Philippe Rio – notamment accompagné d'autres élus comme Nadir Allouache, Ahmed Zerkal (respectivement président et responsables de la commission Pancrace et Submission à la FFKMDA) et Pascal Troadec –, les noms des premiers combattants sont annoncés.

L'atmosphère régnant dans le gymnase change radicalement avec celle observée lors de la première partie de la journée. Maintenant unique zone de combat, le ring central se voit éclairé par plusieurs spots lumineux tandis qu'une pénombre règne dans tous les autres espaces de la salle. Les effets de mise en scène (annonces, jeux de lumières, feux d'artifices, entrées des combattants, etc.) ainsi que les affrontements semblent ravir les spectateurs (les spectateurs m'apparaissent effectivement particulièrement enthousiastes). Parmi moult applaudissements, acclamations, encouragements, commentaires, je discerne quelques remarques : « Ouah ! La bagarre, il envoie lui en gris » [un combattant vêtu d'un short gris], « Y tapent dur mais c'est propre », « Il a passé la clé [de soumission] ! Allez ! Le monstre ! », « On a bien fait de rester t'as vu ? C'est comme le MMA ». Au fur et à mesure du déroulement des matchs, je reconnais intérieurement que la contribution de 5 euros demandée en début de journée se justifie aussi bien par le travail réalisé d'organisation et de mise en place de ces championnats de France de pancrace amateur et professionnel, mais aussi par la qualité des combats proposés en cette soirée. Derniers affrontements effectués, ceintures remises et photos prises, les organisateurs annoncent la fin de la manifestation et remercient les individus ayant contribué à l'organisation, participé et assisté à cette journée. La salle se vide rapidement, je décide de rentrer.

Figure 118. Esteban Mendoza remporte la ceinture



3.4.2. Terrain 3 (Jeu-vidéo de combat)

3.4.2.1. Jeu-vidéo de combat : Qualifications tournoi Zowie Fighter 2017

Figure 119. Affiche de présentation du Tauntfest



Fondée en 2008 par BenQ, Zowie est une marque dédiée au développement d'équipements de pratiquants professionnels de jeux vidéo. Implanté à Taiwan depuis 2016, le tournoi Zowie Fighter apparaît en Europe en 2017. Rennes est l'une des trois villes françaises sélectionnées pour disputer les qualifications. Il aura lieu le 29 et le 30 avril parallèlement au Tauntfest/Ranking Battle organisé le mois d'avril. Limité à 64 inscriptions, les 5 premiers gagnent dégressivement 500 euros et un écran BenQ ; 250 euros ; 100 euros ; 100 euros ; 25 euros. Les deux premiers sont de plus qualifiés pour la finale Européenne se déroulant à Paris (lors de laquelle les six premiers sont qualifiés pour la finale mondiale et les quatre premiers se partagent les 10 200 dollars de prize pool). Lors de cette finale mondiale organisée à Taipei (Taiwan), les 16 qualifiés s'affrontent pour remporter 35 000 dollars de cagnotte, 15 000 dollars étant réservés à la première place. L'ensemble de ces rencontres sont retransmises en direct via des plateformes numériques comme Twitch ou YouTube.

Étalée sur deux journées consécutives, la manifestation organisée le 29 et 30 avril 2017 par 3HC présente plusieurs spécificités. En plus du ranking battle mensuel, y est mis en place le « Tauntfest », tournoi annuel aux règles et à la programmation spécifiques. Parallèlement, cette manifestation sera marquée par la possibilité de participer au tournoi de qualification Zowie Fighter présenté en amont, mais aussi par l'introduction du jeu Tekken 7 (disposant du titre quelques semaines avant sa sortie officielle, l'association en profitera pour organiser une compétition spéciale la première journée). Par coïncidence, ces deux journées particulières seront également marquées par les premiers temps de présence du chercheur sur ce terrain ethnographique.

Figure 120. Affiche de présentation Zowie Fighter



Figure 121. Stick arcade et affiches humoristiques à destination du public lors des affrontements compétitifs

L'ouverture des portes est aux alentours de 12h30, des individus sont déjà regroupés devant le bâtiment. Dès les premières minutes après mon arrivée et suite à quelques échanges avec les organisateurs, je décide d'adhérer à l'association, de souscrire au pack/pass ranking et de m'inscrire au tournoi spécial Tekken 7. Je me déplace dans les différentes zones de jeu, observe les pratiquants s'installant, les différents appareils de jeu et de retransmission ainsi les multiples affiches et autres décorations disséminées dans la salle. Tout de suite, un premier constat m'interpelle : je ne compte que deux filles parmi les 20 individus présents dans la salle [l'une d'entre elles n'assistera d'ailleurs à la manifestation qu'en qualité d'accompagnatrice de son conjoint]. Je note de plus que bien que la salle soit relativement exigüe, l'agencement de toutes les installations favorise la circulation entre les espaces et le regroupement de plusieurs dizaines d'individus.

13h approche. Pendant que certains individus s'échauffent, s'affrontent de manière informelle ou testent différents jeux, les organisateurs lancent un dernier appel à ceux souhaitant s'inscrire aux différents tournois – chacun correspondant à un tarif particulier – tout en instaurant une ambiance sonore entraînante par diffusion de musiques et configurant le matériel de retransmission de matchs en direct. Je m'installe dans un coin de la salle, l'observe dans sa globalité et remarque que plusieurs individus portent des t-shirts et sweat-shirt faisant référence au monde du jeu vidéo ou du manga, certains même étant personnalisés à l'effigie de leur équipe et arborant leur propre pseudo [je constaterai de plus que plusieurs d'entre eux se font appeler ainsi]. Je réalise par ailleurs que les titres joués lors de cette manifestation ne se limitent pas exclusivement à ceux développés sur les consoles récentes, quelques installations permettant effectivement de lancer des jeux issus de générations précédentes par le biais d'émulateurs. Depuis mon arrivé dans la structure [et jusqu'à la fin de la manifestation], les conversations tournent principalement autour de la pratique du jeu vidéo de combat, en particulier des techniques propres aux titres et personnages mentionnés.

Figure 122. Fiche de tournoi Zowie Fighter

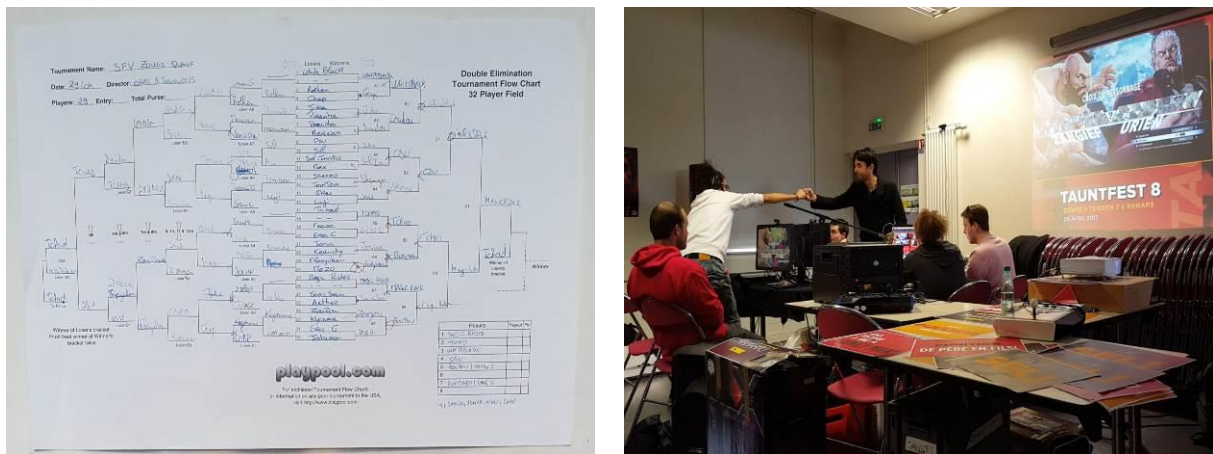


Figure 123. Deux pratiquants se serrent la main avant affrontement dans le cadre du Tauntfest

Les différents tournois ont maintenant débuté. A plusieurs reprises, je m'étonne du sérieux (solemnité, gestes rituels avant les affrontements, consommation de boissons énergétiques, utilisation de bracelets de sudation par exemple) mais aussi de comportements et réactions révélateurs d'engagement intense dans le jeu (entre autres agitation, transpiration, signes de contrariété, mimiques, grimaces, cris voire hurlements) qu'affichent certains pratiquants. Régulièrement [et du début à la fin des deux jours de compétition], des individus adhérents ou de passage – dont certains manifestent une certaine curiosité quant à la manifestation (je

surprendrai par exemple un père s'adresser à son fils captivé par un match en cours : « On est juste venu jeter un œil. On regarde juste 5 minutes et on y va hein ! ») – entrent et sortent la structure. A mon grand étonnement, quelques individus non seulement ne pratiquent ni dans le cadre de tournois ni en matchs informels, mais de plus s'isolent (l'un phoniquement de surcroît) dans des recoins la salle tout en jouant à des jeux individuels sur des consoles personnelles sans porter attention à tout ce qui les entourent [ils ne prêteront par ailleurs même pas attention aux finales des tournois disputées ces deux jours].

Dans l'attente de mon premier match de tournoi Tekken 7, je décide de m'installer à un poste disposant de ce titre pour m'exercer. Je remarque qu'un individu pratique seul sur l'un d'entre eux et lui demande si je peux me joindre à lui. Il me répond positivement. Après quelques échanges, je comprends qu'il est spécialiste de la licence [j'apprendrais d'ailleurs par la suite que son niveau d'expertise lui permet de commenter les matchs en direct] et lui demande de me livrer quelques conseils basiques en situation de combat. Il est 15h30, on m'appelle pour mon premier affrontement. Lors de la phase de sélection d'arène de combat, je découvre avec amusement qu'il est possible d'affronter son adversaire dans un octogone de MMA géant. Bien que je perde ce premier match, je suis heureux de ne pas avoir rendu la tâche facile à mon adversaire et de ne pas être paru ridicule – je souhaitais effectivement à tout prix éviter le « perfect » – à la vue des quelques spectateurs situés derrière moi. Un de ces spectateurs (spécialiste de Street Fighter) découvrant le titre mais aussi la licence prend la place de mon adversaire puis me demande si je peux pratiquer avec lui et le conseiller. A peine initié mais manifestement davantage exercé que lui par ma relative expérience antérieure et celle acquise grâce à mon premier « mentor », je lui présente les mécaniques de bases sans néanmoins être en mesure d'entrer dans les détails plus techniques. Après quelques minutes, il me remercie et décide – bien que tardivement – de s'inscrire au tournoi.

Je profite des entre-matches pour observer les autres tournois en cours. Je me déplace dans la salle et je croise plusieurs individus se préparant chacun à leur manière pour leur prochain combat : l'un, installé dans un coin sur une chaise joue sur son téléphone portable, un autre décide de sortir fumer une cigarette. L'un, stick arcade sous le bras [comme de nombreux individus lors de ce type de manifestation] et posté devant le tableau regroupant les planning et fiche de tournois annonce à son voisin : « je suis contre lui ? Là va falloir euh... Chaud [au sens que le combat sera difficile] ». La seule compétitrice que je croiserai de la journée et qui s'apprête à combattre semble pensive et concentrée. Son compagnon lui masse le dos et la

câlme quelques secondes avant le début du match. Bien que joviale chaleureuse, l'atmosphère générale me rappelle celle de compétitions sportives traditionnelles.

Figure 124. Les deux pratiquants lèvent le pouce pour indiquer à leur adversaire qu'ils sont prêts pour le combat



Figure 125. Le pratiquant de droite signale qu'il est prêt pour le prochain round mais l'individu de gauche, venant de perdre ce dernier, ne répond pas immédiatement. Tête dans les mains, il se concentre et tente de se ressaisir avant de poursuivre l'affrontement

L'après-midi défile, il est maintenant 18h. J'enchaîne plusieurs matchs de Tekken 7 [une série de victoire me permettra de rester en lice (plusieurs pratiquant s'étonneront et me féliciteront d'ailleurs pour ma remontée) même si je ne parviendrai pas à accéder aux phases finales des tournois. Je serai finalement satisfait de ne pas faire partie des derniers] tout en suivant les autres tournois ayant lieu simultanément. A mesure que les derniers combats approchent, l'ambiance – bien que toujours ludique – m'apparaît plus sérieuse que précédemment. Je remarque de plus que bien que certains comportements de spectateurs (taquineries, légères moqueries) ou réactions de joueurs vaincus (notamment hurlements, invectives, brutalisation de matériel) pourraient supposer quelques animosités entre les individus, de nombreux gestes de respect (salut systématiquement effectué, régulières félicitations ou même accolades par exemple) accompagnent la pratique de cette discipline, particulièrement à ce niveau de la compétition. Dans la mesure où de nombreux joueurs se conseillent, motivent et encouragent (y compris durant les combats tels des coachs et parfois même sans appartenir à la même « team » [j'observerai non seulement ce type de conduite le lendemain, mais aussi régulièrement durant mon ethnographie du jeu vidéo de combat]), s'en dégage par ailleurs un profond esprit de coopération. Il est plus de 19h les tournois sont maintenant terminés. Epuisé mentalement, je salue les organisateurs puis décide de rentrer. Je reviendrai demain pour la deuxième partie de la manifestation.

J'arrive sur place plus tôt que la veille et profite de la présence d'un regroupement d'individus devant la structure pour suivre et me joindre la conversation en cours. Après quelques minutes d'échanges, les portes s'ouvrent. Comme la veille, je commence par explorer les différents espaces de la salle puis m'installe à proximité de pratiquants pour les observer combattre. Un attroupement soudain de spectateurs derrière un poste et leurs successifs « Hey ! Hey ! Hey ! » criés en rythme avec l'enchaînement effectué par un des joueurs attirent mon attention. Arrivé à leur niveau, je m'étonne de voir le vaincu frapper à plusieurs reprises son stick arcade (il justifiera son geste par la nécessité de « remettre un bouton qui se décollait en place »). Un petit groupe d'individus décide de partir en pause déjeuner et me propose de les accompagner [agréablement surpris, j'accepterai cette invitation et passerai un sympathique moment en leur compagnie].

Figure 126. Suite à un affrontement serré, l'individu victorieux se lève brusquement de son siège et se tape le front pour célébrer sa victoire

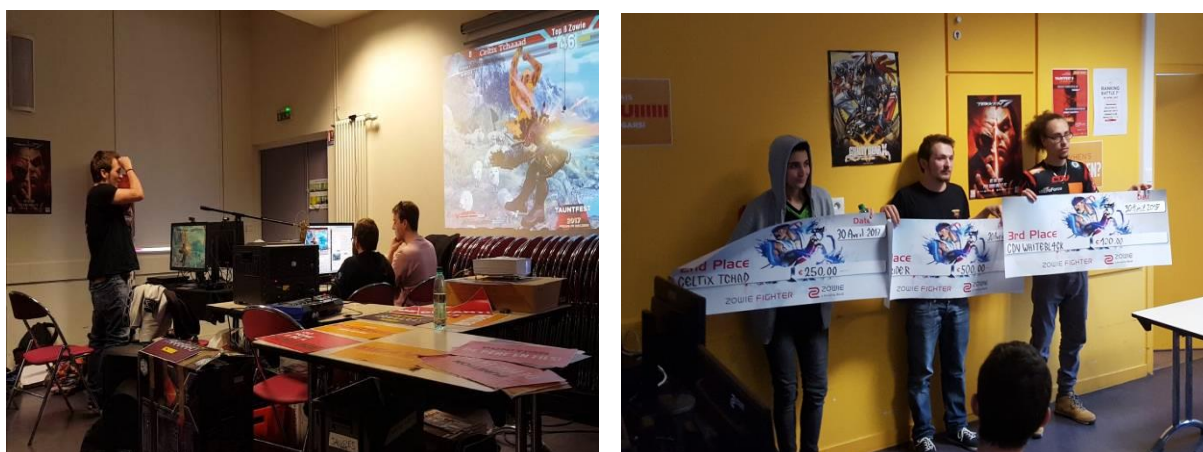


Figure 127. Les gagnants du tournoi se voient distribuer leur « chèque »

Regagnant la structure, je suis immédiatement interpellé par le contraste marqué entre la température, les odeurs et les sons extérieurs et intérieurs. Après quelques allers et retours dans différentes zones de pratique puis une pause de quelques minutes à l'extérieur de la salle, je décide de m'installer sur une chaise face à l'installation principale pour observer les phases finales des tournois (en plus des compétitions mensuellement organisées par l'association, cette journée a la particularité de d'opposer les 8 finalistes du tournoi de qualification Zowie Fighter initié samedi).

Depuis mon retour, l'atmosphère m'apparaît non seulement plus sérieuse qu'au cours de la première partie de la journée, mais aussi plus grave que durant les finales de tournois disputées la veille. D'abord, la grande majorité des pratiquants sont maintenant assis sur des

chaises face à l'installation principale pour observer les matchs, ce qui a pour effet de considérablement réduire le niveau sonore environnant. D'autres observations viennent appuyer ce constat, comme l'état de stress apparent et confié à son voisin d'un joueur s'appêtant combattre et espérant « ne pas passer pour un vieux sac sur le stream », la volonté de s'isoler phoniquement par utilisation d'un casque audio afin d'être le plus performant possible d'un autre (qui sera gentiment moqué par un spectateur : « Ah ! Il met le casque ! Attention il est en mode sérieux et il parle plus (rires) »), ou même la solennité de comportements, actions (déplacements, saluts, expressions faciales, gestes) et l'intensité de réactions (cris, célébrations, extase, déception, énervement) de plusieurs pratiquants et membres du public fonctions du déroulement des rounds. L'espace d'une seconde, je serai même surpris (puis momentanément troublé voire inquiété) par un joueur se levant brutalement de sa chaise suite à une défaite tout en pinçant ses lèvres et levant le poing comme s'il voulait frapper le moniteur de jeu (il se rassiera toutefois quasi-instantanément sans s'abandonner à sa colère)⁶⁶. Je serai de plus témoin (et particulièrement étonné par une telle dramatisation de la situation aussi bien de la part des opposants que des commentateurs et spectateurs) [je ne prendrai conscience que plus tard des enjeux des qualifications] d'une scène de grande tension durant l'un des derniers matchs du tournoi du tournoi Zowie Fighter lors duquel, en raison d'un problème technique, les opposants (dont l'un, stoppé dans son action, ira même jusqu'à se lever et vociférer de mécontentement) se verront contraints d'interrompre le combat en cours et de convenir – non sans remarques d'un spectateur irrité par et dénonçant l'apparente hésitation du pratiquant dominé à reprendre plutôt que réinitialiser le round – de nouvelles conditions de match avec les organisateurs. Sérieuse et grave depuis quelques minutes, l'ambiance apparaît soudainement également pesante, voire gênante, en témoignent notamment certaines manifestations physiques d'embarras ainsi que le calme régnant maintenant dans la salle. Les matchs sont maintenant terminés, l'atmosphère se détend peu à peu, les prix sont remis aux vainqueurs. Il est plus de 19h, plusieurs individus quittent la manifestation, je décide de rentrer.

Notre travail nous aura conduit à participer et étudier d'autres manifestations liées au jeu vidéo de combat, notamment la 15^{ème} édition du Stunfest ayant eu lieu en 2019. Bien que ne seront pas directement et précisément exposées les observations effectuées durant ces

⁶⁶ Expression identique à celle utilisée par l'entraîneur d'un des deux clubs de Pancrace étudié suite à la défaite d'un des compétiteurs lors du championnat de Pancrace de 2017, l'un des organisateurs expliquera que la défaite de ce joueur n'est pas due à un moindre niveau mais à une difficulté à « entrer dans la match ».

jours dans cette thèse, certaines réflexions développées lors de ce type de manifestations seront toutefois transversalement abordées dans le cadre de nos analyses.

PARTIE 3. ANALYSES ETHNOGRAPHIQUES

1. Connaitre par son corps

1.1. Les enjeux de l'ethnographie du combat

Rarement exploitée dans l'analyse de ces disciplines, l'ethnographie sensorielle m'a semblé être un outil non seulement adapté, mais nécessaire pour les expérimenter et comparer « de l'intérieur ». Dans cette recherche, je me suis néanmoins heurté à certaines difficultés, aussi bien liées aux objets qu'aux conditions d'enquête. En effet, entreprendre une ethnographie sensorielle m'a poussé à questionner : d'une part ma subjectivité et mon engagement dans ces pratiques incarnées, d'autre part mes rapports à ces objets controversés.

1.1.1. S'engager en terrains sensibles

Les représentations communes dévoilent une distinction entre les jeux vidéo et les activités physiques et sportives, la place du corps y relevant de représentations négatives par une opposition à l'effort physique. Pourtant, au travers le matériel et le cadre de pratique, il mobilise, stimule et engage la totalité du corps dans l'action du jeu, révélant et développant les compétences motrices, cognitives et affectives des joueurs (Besombes, 2016b). En France, l'anthropologie sensorielle n'apparaît toujours pas comme un champ de recherche constitué, les études sensorielles se voyant généralement cantonnées à d'autres domaines scientifiques et fragmentées dans leurs applications (Gélard, 2016). Pourtant, les sens et les sensations – notamment au travers leur langage, leurs interactions et la complémentarité de leurs messages – se révèlent être des outils privilégiés de communication et d'information dans l'analyse des sociétés et des cultures (Gélard, Sirost, 2010). Dans l'étude des sensorialités, il convient dès lors d'analyser les différentes expériences et pratiques vécues tout en conscientisant les hiérarchisations et préjugés et sensoriels. Malgré les multiples méthodes et engagements que mobilisent le MMA et le jeu-vidéo de combat dans la recherche, rares sont les études expérimentant les sens et sensations dans leur pratique.

Déterminer mon positionnement vis-à-vis des terrains fut facilité par la connaissance et pratique – antérieures à leur conversion en objets d'étude – des disciplines. C'est donc naturellement et sans significative appréhension que l'engagement dans le MMA et le jeu-vidéo de combat s'est établi. Si mes expériences de terrain – et particulièrement celles liées au

MMA – questionnent l’intégrité du chercheur et des enquêtés, elles s’inscrivent dans la continuité d’une pratique de temps libre qui, reconduite en « ethnographie sensorielle », met en lumière la manière dont les sens et sensations (comme la thermoception) favorisent le développement – en parallèle de compétences techniques et physiques – de conscience et compréhension incarnées (*embodied awareness/understanding*) (Allen-Collinson, Vaittinen, Jennings, Owton, 2016).

Mobilisés dans mon ethnographie du MMA et du jeu-vidéo de combat, la vue, le toucher, l’odorat, l’ouïe et le goût révèlent ainsi par quelles dispositions ces disciplines développent des pressentiments, rythment la pratique et l’engagement corporel, conduisent à certains états ou développent des expériences de groupes et de nouveaux rapports à la nourriture. Ces matrices sensorielles font émerger des images motrices qui viennent court-circuiter l’iconologie du complex media sport. Partie intégrante du MMA et de sa permissivité technique, l’expérimentation de douleurs et blessures elle-même constitue un outil d’analyse et d’interprétation de l’objet, dont le seuil d’acceptabilité révèle outre les potentialités et adaptabilités corporelles (Stenius, Dziwenka, 2015), d’autres formes de socialisation et rapports sensoriels (Spencer, 2012). Par l’expérimentation de perceptions sensibles comme la douleur – qui comme le mesure Green (2011) dans la pratique du MMA, attire et séduit les pratiquants par la formation de confiance et découverte de soi ; au travers l’appréhension du corps ; et dans l’intimité, structuratrice de communauté – l’engagement corporel dans mes terrains révèle la nature « réelle », « vécue » de l’étude qui, élargissant l’analyse des composantes de leurs pratiques, enrichit la compréhension globale des objets.

La question de l’engagement et de la sensibilité du chercheur envers et sur son terrain prend tout son sens dans l’étude de situations ou de pratiques violentes. Si, inévitablement, il influe sur son terrain d’étude, l’objet de recherche peut corrélativement le perturber et avoir un impact sur lui-même. Plusieurs écrits engagent une réflexion sur les postures et engagements du chercheur dans l’étude sensorielle du MMA. Si, à l’image de Spencer (2012), la pratique du MMA a pu influencer sur ma manière d’appréhender mon environnement et sur mes engagements professionnels, voire même « me changer », la mobilisation du corps dans cette ethnographie laisse des traces et peut ternir l’intégrité physique.

Bien que de multiples enjeux et contradictions accompagnent ce débat, la pratique du jeu-vidéo semble, en fonction de son contenu, affecter également le joueur. Si la pratique de certains jeux-vidéo peut avoir un effet positif sur le développement cognitif ou la santé, tout

comme les jeux-vidéo prosociaux sur le comportement social, l'exposition à des titres violents présente, d'après certains auteurs, un facteur de risque de comportements agressifs à court et long terme (Greitemeyer, Mügge, 2014).

Ayant ponctuellement pratiqué le pancrace et sambo en compétition, je n'ai jamais effectué de combat de MMA en dehors des entraînements et stages. D'abord par désintérêt envers la compétition – au profit de l'enseignement – mais aussi pour des raisons organisationnelles et économiques, car elle ne pouvait, jusqu'à janvier 2020, légalement être disputée qu'à l'étranger et sous les propres ressources des combattants. Mon engagement dans cette discipline (aussi bien dans le cadre de ce travail ethnographique qu'antérieurement) m'aura néanmoins permis de mettre en lumière et questionner certains enjeux liés à sa pratique, en particulier concernant ses potentielles atteintes à l'intégrité physique du chercheur et des enquêtés

Complémentairement, j'ai effectué des observations de terrain mettant en exergue les diverses douleurs susceptibles d'affecter les joueurs, notamment aux mains et poignets par la manipulation des périphériques de contrôle, au dos par le maintien de mauvaises postures, ou céphaliques suite aux stimulations visuelles et auditives. Par ailleurs, j'ai identifié d'autres états d'absorption et de nervosité provoqués par plusieurs situations de jeu.

En effet, lors de certaines séances de pratique, mon engagement dans le jeu était tel qu'il m'est arrivé de perdre conscience de ce qui m'entourait, de la notion du temps, mais aussi de ne pas ressentir et oublier de subvenir à des besoins corporels. C'est en sortant de cette « zone » – *flow*⁶⁷, au sens de Csíkszentmihályi (2008) – et en reprenant conscience de mon corps et de mon environnement que je réalisais m'être pleinement engagé dans le combat.⁶⁸

Des affrontements dans la pratique du MMA m'ont en outre conduit à ce type d'état, dans lequel cette sensation de « suivre un flux » pouvait temporairement masquer les douleurs et blessures, et, à l'instar de certaines expériences de jeu-vidéo de combat, les pratiquants environnants ou même les bruits ambiants de l'espace de pratique (comme le *timer*, utilisé pour borner les exercices). Parallèlement, des états de fébrilités provoqués par certaines

⁶⁷ Le « flow », ou « expérience optimale » caractérise un état intense de motivation, de concentration atteint par un individu totalement impliqué dans une activité, dont le sentiment de maîtrise et de contrôle le plonge dans la satisfaction.

⁶⁸ Lors de sessions d'entraînement et de jeu à domicile (et notamment par accès à des états d'absorption et d'abstraction résultant d'engagements spécifiques dans certains titres), je me surprendrai à plusieurs reprises – bien que tentant de me convaincre que « j'arrêterai dans quelques minutes » – à tarder plusieurs heures sur ma console de jeu dans le cadre de cette étude.

situations de jeu frustrantes m'ont déjà amené – pourtant seul face à mon écran – à crier, m'insulter, insulter mes adversaires, contracter frénétiquement divers muscles et même à ma surprise et sur l'instant, lors d'une défaite, à porter des coups sur la surface de jeu au point de la briser et de me blesser l'auriculaire droit.

1.1.2. L'intégrité physique des pratiquants

Connaitre pas corps se joue aussi dans l'interaction des coups et des blessures générés à l'entraînement ou en compétition. Toute la question qui se pose alors au chercheur est jusqu'où engager dès lors son corps. En ce qui concerne la pratique réflexive du corps de l'ethnologue les quelques notes qui suivent permettent d'apprécier les limites du travail réalisé :

Dans ce point, sont présentées certaines blessures communes (liste non exhaustive) survenues dans le cadre de ma pratique du MMA. Ces blessures peuvent apparaître sur diverses parties du corps selon les exercices, l'engagement dans les affrontements, l'utilisation ou non de certaines protections, etc. Généralement, les blessures les plus importantes s'infligent lors d'affrontements libres engagées, « lourds ».

Brulures sur les faces supérieures des pieds causées par frottements sur les surfaces de pratique (tapis). Ce type de brulures peut apparaître sur l'ensemble du pied, notamment lors d'exercices consistant à chuter, rouler et ramper ou durant les affrontements au sol. Les photographies ont respectivement été prises à la fin de la séance d'entraînement (sur cette première, sont visibles plusieurs plaies exsudatives) puis quelques jours plus tard lors du processus de cicatrisation (sur cette deuxième image, on observe la formation de multiples croûtes).

Figure 128. Brulures sur les faces supérieures des pieds par frottements



De par la liberté technique de la discipline qui autorise l'affrontement de l'adversaire debout et au sol dans diverses positions, les pratiquants peuvent être soumis à des risques semblables de brûlures sur toutes les surfaces non protégées/couvertes de leur corps. Sur les photographies suivantes, figurent ce même type de plaies, respectivement à l'issue du cours puis passés quelques jours. Précisément, ces blessures résultent à la fois de multiples et prolongés frottements sur les tapis au sol, ainsi que de percussions répétées sur le côté droit du visage.

Figure 129. Brûlures au visage par frottements



Les faces externes des coudes et des genoux sont de même régulièrement sujettes aux brûlures et contusions par frottements et percussions. Bien qu'il existe des genouillères et coudières spécifiquement conçues pour la pratique des disciplines de combat (visant à protéger à la fois l'individu et le partenaire/adversaire), elles ne font, dans la plupart des clubs, pas partie des équipements de protection imposés et ne sont pas systématiquement portés par les pratiquants. Sur la photographie, sont visibles ces brûlures causées par frottements sur les deux genoux, ainsi qu'une contusion sur la partie haute du tibia. Ce type de contusion peut apparaître suite à des chocs entre le tibia et diverses parties du corps de l'adversaire lors de techniques de percussions mobilisant les jambes (low kick, middle kick ou high kick par exemple) et ce même si ce premier dispose de protège-tibias (qui atténuent cependant ces chocs par absorption). La deuxième photographie présente une contusion au niveau de la crête iliaque, ce traumatisme ayant été provoqué suite à un middle kick (et donc par impact du tibia de l'attaquant).

Figure 130. Brulures (genoux) et contusion (tibia)



Figure 131. Contusion au niveau de la crête iliaque

La pratique du MMA peut conduire à ce genre de traumatismes sur toutes parties du corps pouvant réglementairement être utilisées comme cibles de percussion. Sur les trois photographies on observe des contusions au niveau des côtes inférieures et du pectoral droits (causées par des coups de poings et de genoux), ainsi que sur les bras droit et gauche (résultants principalement d'« appuyés » middle kicks répétés). Les protège-tibias étant régulièrement imposés durant les entraînements, ils se déclinent en plusieurs modèles différemment rembourrés n'assurant pas le même niveau de protection. Ce type de blessure peut parfois survenir lors de compétitions ou d'affrontements libres intenses par exemple.

Figure 132. Contusions (côtes inférieures droites, pectoral droit, bras)



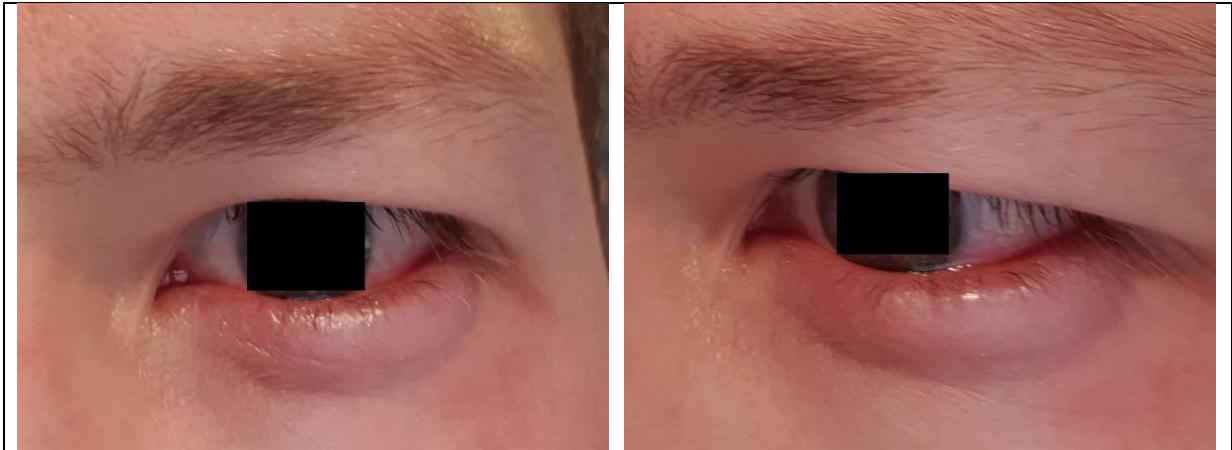
Sur les images suivantes, les contusions visibles au niveau des cuisses, du genou et du mollet ont elles aussi été causées par impact du tibia de l'attaquant. La protection apportée par l'utilisation des protège-tibias permet de limiter ces blessures, mais même équipé de ce matériel, il est courant de les subir et de les provoquer lors de certaines actions, notamment par l'utilisation du low kick (coup de pied puissant délivré en ligne basse, généralement circulaire et ciblant la cuisse ou le mollet). L'une des techniques de neutralisation du low kick consistant à bloquer le tibia de l'attaquant avec son propre tibia avant impact par un mouvement de levée verticale de jambe, les entrecrocs peuvent, selon la puissance mobilisée et le matériel de protection utilisé (d'où leur importance), aussi bien affecter les deux pratiquants.

Figure 133. Contusions (cuisses, du genou, du mollet)



Lésion et inflammation au niveau de la paupière inférieure gauche provoquée par une coupure avec la partie tranchante d'un gant de MMA. Le traitement consistera en l'application du médicament Sterdex (dexaméthasone, oxytétracycline) dans le cul-de-sac conjonctival inférieur pendant 5 jours.

Figure 134. Lésion paupière inférieure gauche



Par la pratique régulière de disciplines de combat, le corps peut être durablement, voire définitivement marqué. Résultant de successifs traumatismes (impacts et frictions notamment) provoquant des saignements internes et des inflammations suivis de gonflements au pavillon de l'oreille, les othématomes peuvent régulièrement affecter les pratiquants de disciplines de combats, particulièrement lors des phases de préhension. Pour éviter les séquelles de ces othématomes répétés (l'oreille « choux fleur » : une déformation de la structure cartilagineuse), les pratiquants peuvent drainer le liquide contenu dans la poche en perçant l'hématome à l'aide d'une aiguille ou d'une seringue. Bien que personnellement peu marqué par ces stigmates, la photographie laisse entrevoir les premiers signes de cette déformation. Des pratiquants choisissent volontairement de ne pas soigner ces traumatismes car ces cicatrices peuvent être perçues comme des symboles d'engagement et d'expérience dans la pratique. Elles sont reconnues et valorisées chez les pratiquants. Sur la photographie de droite, l'oreille droite de Khabib Nurmagomedov, spécialiste de la préhension, est particulièrement marquée.

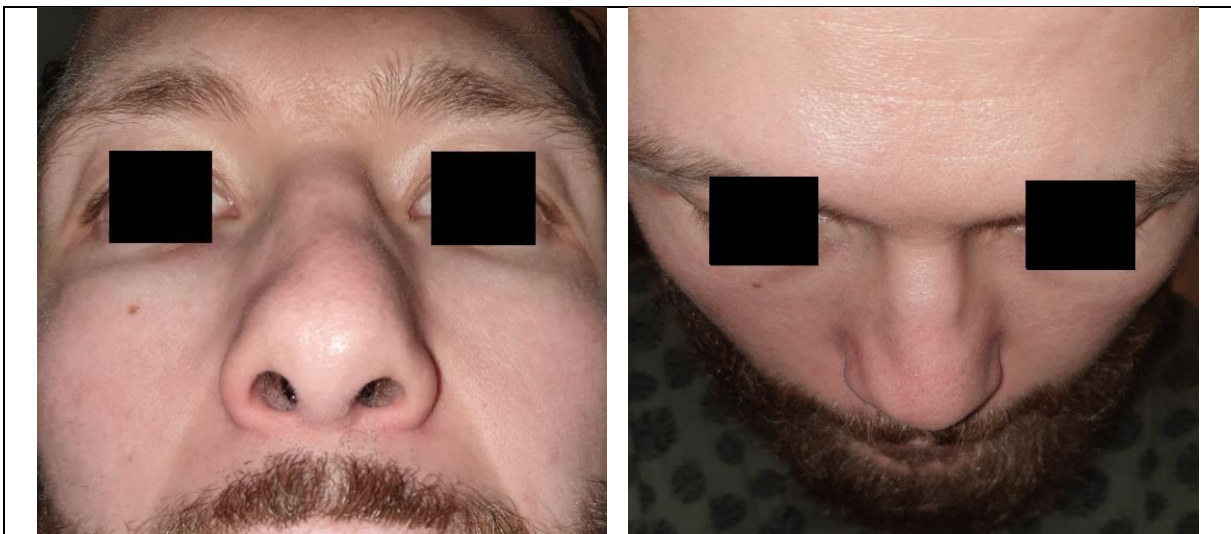
Figure 135. Premiers signes de déformation cartilagineuse



Figure 136. Oreille droite du pratiquant Khabib Nurmagomedov particulièrement marquée

Le MMA comportant des phases de percussion, d'autres parties du visage peuvent elles aussi subir des transformations durables et/ou permanentes. Les percussions puissantes et répétées sur le nez peuvent engendrer des déformations de son cartilage, de sa cloison, ainsi que des fractures de son os propre. Antécédents traumatismes liés à cette partie du corps : mais c'est la pratique du MMA qui a conduit à 2 interventions chirurgicales successives (déviation de la cloison nasale puis déviation de la cloison nasale et fracture de l'os propre du nez).

Figure 137. Séquelles suite à traumatismes au niveau de la cloison nasale et l'os propre du nez



De nombreux exemples d'autres formes d'atteintes (personnellement expérimentées) pourraient être présentées : Saignements de nez occasionnels lors de percussions répétées (notamment lors d'affrontements libres intenses), cicatrices dues à multiples arrachages de peau (notamment par les scratches et parties potentiellement coupantes constituant le matériel de pratique), inflammations, contusions, hématomes, ecchymoses, douleurs musculaires et articulaires (soignées par actions apaisantes, antiinflammatoires et antalgiques : utilisation régulière de baume du tigre rouge, de l'Hémoclar, de l'Arnica, etc.), lésion de l'articulation temporo-mandibulaire suite à un traumatisme (percussion au niveau de la mâchoire inférieure) provoquant de réguliers « craquements », « durcissement » et déformation des tibias par formation de cal osseux suite à coups répétés et réguliers...

La pratique du MMA peut aussi également soulever des questions d'ordre épidémiologique : risques non visibles par exposition à sang contaminé. Ce fut le cas dans le cadre de cette étude, impliquant le suivi d'une trithérapie d'urgence (Truvada, Prezista, Norvir) durant un mois ainsi que trois mois d'examens sanguins.

1.1.3. Ethique et déontologie

Un autre aspect du travail de cette thèse réside dans le caractère illicite des pratiques étudiées, en particulier pour leur caractère violent. Si l'institutionnalisation du MMA est aujourd'hui actée, ce ne fut pas le cas lors du commencement de ce travail. Le pancrace, substitut d'un MMA jusqu'à peu illégal en France, servait d'antichambre à son entraînement et sa pratique. Les jeux-vidéo de combat, et notamment les titres classés « violents », se voient encore aujourd'hui régulièrement délégitimés et stigmatisés.

Partant de ce constat, ces objets, au développement croissant et « sensibles » par les enjeux sociaux, politiques et économiques dont ils relèvent, interrogent les rapports et modalités d'engagements aux terrains dans la réalisation de mon enquête ethnographique. Selon Boumaza et Campana (2007), « l'enjeu [de la recherche ethnographique] réside dans la capacité et l'habileté du chercheur à jongler entre impératifs méthodologiques et réalités de son terrain ». Dès lors, comment, en tant qu'observateur participant clandestin, respecter les problématiques liées à l'éthique et la déontologie quand je m'immisce sur un terrain, dissimule mon identité et compile un ensemble de données à l'insu des individus ? De même, dois-je mais surtout puis-je occulter ou me soustraire de situations illégitimes, illégales ou pouvant porter atteinte à l'intégrité vers lesquelles ma méthodologie peut me mener ?

Comment les appréhender quand elles sont paradoxalement constitutives et révélatrices de mon terrain ?

Comme le soutient Bujon (2005), enquêter clandestinement exige de s'assujettir et de s'harmoniser corporellement au terrain et aux pratiques. Il convient de plus de ne pas susciter de questions, de ne pas perturber les individus ni les séquences d'action propres au milieu étudié. En d'autres termes, c'est l'engagement qui permet de respecter les principes éthiques liés à l'utilisation de cette posture couverte. Néanmoins, cet engagement, cet « abandon total aux exigences du terrain » (Wacquant, 2002, 15) n'est pas sans risques. S'il peut conférer une légitimité sur le terrain, il peut aussi conduire le chercheur à se convertir plus que de mesure aux pratiques étudiées : Wacquant parle « d'ivresse de l'immersion » (2002, 7).

Ma proximité antérieure à l'égard de plusieurs enquêtés, et surtout mon statut de pratiquant (maîtrise de la technique, du langage, des codes, des règles, et, dans le cas du MMA, port de certaines marques corporelles plus ou moins durables⁶⁹) m'ont assuré une crédibilité sur mon terrain d'étude. Ils m'ont ainsi facilité la construction de relations de confiance (et d'amitiés) dans les structures étudiées (aussi bien organisatrices que de pratique). En ce sens, divulguer – après plusieurs années d'échanges dans certains cas – mon rôle d'enquêteur aux acteurs et pratiquants n'ayant au préalable pas connaissance de mon double statut, aura suscité plus de curiosité que de méfiance à l'égard de mon étude. Bien que ne militant pas activement pour ou contre le développement des disciplines constitutives de mes terrains, ce passage d'une posture de pratiquant à celle de pratiquant-chercheur en milieux controversés m'aura toutefois laissé entrevoir, au risque de trahir mes enquêtés ou ma méthodologie, l'inconfort du positionnement de l'ethnographe dans l'exercice de ce type de recherche.

Par leurs enjeux sociopolitiques, les terrains sensibles peuvent en effet tirailler le chercheur entre implication et distanciation, entre production scientifique et participation au débat social, entre science et politique, d'où la nécessaire conscientisation – aussi bien dans les relations d'enquête, que dans le processus d'interprétation ou que dans la restitution des résultats – du fait « que le scientifique peut devenir politique et que la recherche peut être utilisée pour ou contre les politiques » (Nsengiyumva, 2018, 9).

⁶⁹ Les blessures en MMA peuvent être plus ou moins sérieuses (fractures, lacérations, contusions par exemple) et visibles (visage, jambes, torse, etc.). Par la pratique régulière de l'activité, le corps peut être durablement, voire définitivement marqué (à titre illustratif : oreilles en « chou-fleur » (provoquées par de successifs othématomes) ; déformations tibiales ou nasales (résultant de traumatismes répétés). Stigmates au sens de Goffman (1975) mais figures symboliques d'expérience et d'engagement dans la pratique – alors potentiels « trophées identitaires » (Le Breton, 2003, 97) –, ces marques sont, dans le milieu du combat, souvent reconnues, sources de respect et même valorisées.

Dans l'enquête en terrain difficile, la nécessité de protéger les données recueillies et individus étudiés, notamment par le respect de l'anonymat, la sélection d'informations publiables ou leur préservation d'usages malveillants, me paraît évidente. Ne considérant pas m'être personnellement retrouvé en situation illégale depuis les premiers temps de pratique, la nature des terrains et certains contextes et positions « à la frontière » m'auront cependant poussé à interroger mon attitude et positionnement⁷⁰ dans les différentes étapes de la recherche.

Mon étude m'ayant mené au carrefour de tensions entre impératifs personnels, professionnels et éthiques, j'ai dû (et dois encore) effectuer « des ajustements constants, qui dépassent le simple cadre méthodologique et se transportent du côté des émotions [...] la culture du chercheur, et, plus largement, ses dispositions sociales forment un prisme à travers lequel il tente de comprendre son terrain » (Boumaza, Campana 2007, 25). C'est ce qui a été mon cas. En plus que de m'amener à appréhender les inter-influences entre le chercheur et l'objet dans le travail de terrain, ce « bricolage permanent » laisse entrevoir, au-delà de la technique ou la méthodologie, la dimension sensible du scientifique, régit par ses émotions. Dans la recherche de l'objectivité, la réflexivité nécessite donc un retour constant sur ses terrains, ses enquêtés mais aussi sur soi : la dimension humaine fait partie intégrante de l'analyse.

1.1.4. Subjectivité de la pratique et objectivité de l'ethnographe

L'ethnographie est une démarche multifacette. Si, selon François Laplantine, elle « ne commence à exister qu'à partir du moment où l'on réalise que c'est le chercheur lui-même qui doit effectuer sur le terrain sa propre recherche, et que ce travail d'observation directe fait partie intégrante de cette recherche » (2001, 71), de multiples approches – notamment consécutives au développement des nouvelles technologies – attestent de sa nature évolutive et dévoilent de nouvelles pistes de recherche. D'un même type de terrain, découle en effet une diversité d'approches et de méthodologies, qui dépend aussi bien du chercheur que du contexte dont relève son étude.

⁷⁰ Bien qu'aucune limite d'engagement ou règle ne fut véritablement imposée par moi, mes enquêtés ou même mes proches dans l'analyse de terrain, le passage du statut de pratiquant à ethnographe en milieux sensibles m'aura toutefois confronté à ma propre responsabilité de chercheur auprès d'individus semblables, qui plus que les mêmes expériences, partagent leur confiance. À l'image des multiples enjeux dont relèvent les objets, les méthodes mobilisées et les engagements dans ce type recherche nécessitent alors un travail réflexif permanent et posent le dilemme épistémologique des engagements au risque de l'éthique, la déontologie et l'intégrité.

À titre d'exemple, la netnographie⁷¹, et la « *Participant Viewpoint Ethnography*⁷² », fournissent outre une entrée à certains terrains difficiles d'accès, un type différent de données dépourvu de l'influence intrusive du chercheur (Wilhoit, Kisselburgh, 2016).

De nombreuses pratiques de combat ont été étudiées sous une posture ethnographique. Pour autant, les modalités d'engagements vis-à-vis de la pratique peuvent différer selon les chercheurs, les champs disciplinaires et les perspectives de recherche⁷³.

Pour ma part, employer dans un premier temps la méthode de l'observation flottante⁷⁴ (Pétonnet, 1982), fut d'intérêt double. D'abord, l'analyse des terrains sous cette posture a confirmé l'intérêt – par la nature incarnée des pratiques étudiées – de mobiliser le corps comme « instrument de collecte de données » (Spencer, 2014, 233), « outil d'investigation et vecteur de connaissance » (Wacquant, 2004, 2) pour une ethnographie sensorielle.

Ensuite, elle a facilité un nécessaire travail de distanciation et de réapprentissage des activités étudiées. Effectivement, comme le souligne Urbain, le projet de l'ethnologie de proximité consiste, par la construction d'un regard distancié, à « restaurer de l'étrangeté en des mondes proches ou familiers » (2003, 10). La démarche consistait alors à « nous étonner de ce qui est le plus familier [...] et à rendre plus familier ce qui nous est étranger » (Laplantine, 2001). Dans cette « attention flottante », et par la construction d'un nouveau regard, l'analyse des deux terrains non-familiers en amont de l'étude (second club de MMA et association de jeu-vidéo) a favorisé le décentrement, la redécouverte du terrain de proximité (premier club de

⁷¹ La netnographie est une démarche développée par Kozinets mêlant les termes « *network* » et « ethnographie ». Bien que non exempte de limites relatives à la structure même du terrain « internet » et à ses particularités, comme les biais liés à la relative étendue et fiabilité des informations ou à la véracité et concomitance des profils et identités (Mercanti-Guérin, 2009), elle se dégage comme un outil privilégié dans l'étude des communautés numériques (Sayarh, 2013).

⁷² La « *Participant Viewpoint Ethnography* » est une méthode phénoménologique qui combine capture vidéo à l'aide de caméra embarquée du point de vue du participant et discours réflexif sur sa propre pratique. La vidéo dévoile ce qu'observe et retient l'attention du pratiquant ainsi que ses interactions avec les instruments qu'il utilise et le monde qui l'entoure. Par entretien, l'individu décrit et élucide ensuite les événements capturés. Cette méthode permet de construire une analyse réflexive émanant directement de sa pensée, plutôt que l'interprétation de l'enquêteur.

⁷³ Ash (2012) notamment, dans son étude du jeu-vidéo « *Street Fighter IV* », fonde son analyse sur l'association d'observations participatives, entrevues et ethnographie vidéo. L'engagement de Wacquant (2002) dans la boxe anglaise, qui le poussera à combattre en compétition amateur, révèle quant à lui la place centrale du corps du chercheur dans la compréhension de son milieu d'étude.

⁷⁴ En ce qui concerne les structures USCC et AFT, cette phase d'observation flottante s'étalera approximativement de novembre 2016 à mai 2017, suite à quoi quelques mois de transition nous mèneront à notre ethnographie sensorielle (initiée en septembre 2017). L'association 3HC sera quant à elle étudiée sous cette dernière posture spécifique à partir d'octobre-novembre 2017, les mois précédents consistant exclusivement à la découverte du terrain.

MMA)⁷⁵. L'analyse croisée d'expériences d'affrontements vidéoludiques (numériques) et corporels du MMA (physiques) a en outre enrichi l'étude du *combat* sous différentes formes.

De la question de la distanciation, se dégage une autre composante : l'individualité du chercheur. Ma méthodologie – basée sur l'appréhension et l'expérimentation personnelles des disciplines (par corps, sens et sensations) –, ma proximité à l'égard des objets de recherche, et, plus généralement, ma propre subjectivité, sont autant de biais potentiels à prendre en considération dans la réalisation de mon étude. Tendre vers une objectivité authentique nécessite d'exploiter – par inclusion subjective et sociale – l'inhérente et inévitable subjectivité du chercheur, ainsi que les différentes formes de perturbations liées à son existence (Devereux, 1980)⁷⁶. Dans l'ethnographie (et dans les rapports du chercheur à son objet), les nombreuses formes d'engagements et de subjectivités de l'enquêteur constituent en effet des outils légitimes de compréhension (Cerwonka, Malkki, 2008).

Au regard des conditions de mon étude du MMA et du jeu-vidéo de combat, une attention particulière a été portée à la méthodologie, aux différentes formes d'engagements adoptées (subjectivité du pratiquant, objectivité du chercheur), ainsi qu'aux questions éthiques et déontologiques spécifiques à cette recherche.

Si en ce sens, la proximité antérieure au terrain peut engendrer des difficultés d'ordre méthodologique (notamment par les identités multiples du chercheur), les rapports mouvants entre distance, proximité et appartenance forment par là même des instruments réflexifs pertinents « dans la mesure où ils permettent d'analyser les normes sociales avec lesquelles le chercheur doit jongler » (Richard-Frève, 2017, 35).

Dans une perspective réflexive, j'ai donc décidé de mêler à la tenue d'un journal de bord une grille d'observation (grilles « vierge », « terrain 1 (USCC) », « terrain 2 (AFT) », « terrain 3

⁷⁵ J'utiliserai pour illustrer ces propos le concept de « contre-terrain » présenté par Hadrien Riffaut (2017) dans son étude sur la natation, durant laquelle la découverte de la nage en eau libre aura facilité, par son fonctionnement antithétique à la pratique en piscine, un décentrement par désengagement à cette dernière lui étant familière. Opérant comme un révélateur, cette « sortie du bassin » contribuera de plus au développement d'un regard nouveau sur son terrain et en dévoilera certaines caractéristiques difficilement détectables en tant que pratiquant confirmé.

⁷⁶ Loin de se dresser comme des obstacles épistémologiques à neutraliser, les interperturbations entre l'ethnologue et le terrain se doivent ainsi d'être appréhendées selon Devereux comme « sources fécondes de production de science et de connaissance ». Comme me suggère Laplantine, l'analyse résultant de l'appréhension de ces inclusions, appartenances et implications – non seulement nécessaires mais constitutives d'une discipline « souvent menacée par l'abstraction et la sophistication des protocoles [à même de] *détruire l'objet qu'elle se proposait d'étudier et avec lui, [sa] spécificité* » – apparaît en ce sens comme instrument « susceptible de procurer à notre discipline des avantages scientifiquement considérables », notamment dans la diversité des perspectives et l'ouverture à des questionnements propres aux différentes époques ou à l'étude d'objets nouveaux.

(3HC) » en annexes 1, 2, 3 et 4) et des entretiens réflexifs spécifiques intégrant les perceptions sensibles. De même, j'ai conduit une analyse bibliométrique des deux objets d'étude et construit un questionnaire destiné à l'analyse de leurs représentations. Ce travail réflexif, s'imposant aussi bien aux conditions de réalisation de l'enquête, qu'aux contextes et enjeux propres aux objets de recherche, constitue effectivement, selon Leservoisière (2017, 1), « une exigence épistémologique et méthodologique nécessaire à l'objectivation de la recherche et au renouvellement des connaissances du social ».

2. MMA et jeu vidéo de combat : quelles implications sensorielles et émotionnelles ?

2.1. Entretiens et notes de terrain

18 entretiens semi-directifs (4 organisateurs de MMA, 2 organisateurs de jeu vidéo de combat ainsi que 7 pratiquants de MMA et 5 pratiquants de jeu vidéo de combat) ont été conduits dans le cadre de cette étude. Les organisateurs étant aussi pratiquants, certaines thématiques ont été abordées avec l'ensemble des individus constituant ces deux types de profil. La totalité des entretiens a été retranscrite et exportée dans Modalisa, programme avec lequel l'analyse thématique a été conduite.

Des entretiens effectués avec les pratiquants issus des terrains d'étude et de nos propres observations ethnographiques, nous avons cherché à identifier la nature de l'engagement dans la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Les expériences vécues ont ainsi été analysées autour de deux approches, deux directions : l'une liée aux perceptions, l'autre aux émotions. Appréhender ces expériences sous ces deux angles nous a permis de distinguer 21 items⁷⁷,

⁷⁷ Nous présenterons dans un premier temps l'ensemble de ces items sous forme de tableau synthétique, les classerons ensuite en groupes thématiques, puis, pour mettre en lumière les spécificités qui les constituent, les analyserons individuellement au croisement des deux objets de recherche. Ces 21 items ont été constitués à partir d'un lexique – qui se rapporte directement aux expériences sensorielles et émotionnelles vécues – émergent d'une première lecture des extraits d'entretiens sélectionnés et de mes propres observations de terrain, à savoir : introduction, entraînement, échéance, risque, adversaire, doute, recul, solitude, relativisation, (in)expérience, habitude, pression, conditionnement, influence, environnement, échelle, combat, recentrement, abstraction, transmission, instrumentalisation, sommation, coopération, opposition, rivalité, sadisme, masochisme, impuissance, laisser-aller, déconsidération, (dé)mérite, (dé)contrôle, légitimité, regrets, ressasser, exagération, impatience, online, offline, exécution, décontenance, dépassement, reconnaissance, accomplissement, toucher l'adversaire, exutoire, équipe, lecture, mindgame, sens, éveil, instinct, union, fraternité, revirement, emballer, amusement, métamorphose, responsabilité, promesse, volonté, animal, survie, changer d'état, mode sérieux, bascule, vriller, débordement, abstraction, zone, lecture, ressenti, intention, passerelles, attention, soumission, ressentiment, anticipation, souvenir, conditionnement, odeur incommode, malaise, odeur individuelle, odeur de groupe, matériel, gêne, indicateur, revigorement, exaltation, entrave, régime, préservation, concentration, fatigue, performance, conditionnement, engagement, attrait auditif, inconfort auditif, isolement, sang, attention, stratégie, coopération, perturbation, abstraction, indicateur, sensibilité, sexualité, fascination, perception, préhension, rapport au corps, influence environnement, esthétisme, poigne, soutien, silence, accordance, vie, (non)usage, adversaire, regard, attention, transcendance, abstraction, analyse, attrait visuel, gratification, vision, lecture, niveau, palier, perception, conception, approche, style, fatigue, douleur, brimades,

chacun pouvant être activé – et/ou simultanément stimuler – par combinaison (ou non) de perceptions sensorielles et/ou engagements émotionnels.

Figure 138. Items identifiés par analyse des expériences vécues dans le MMA et le jeu vidéo de combat

ITEMS	DESCRIPTIONS
Expérience	Influence des connaissances/compétences (ou leur absence) sur la pratique
Attention	Etats de concentration, sélection d'information des individus
Vision	Vue, regard, lecture dans la pratique. Approche, conception de la discipline
Perception	Appréhension des cadres de pratique, des personnages, des corps
Indicateur	Perceptions et émotions comme signaux, indices, guides par attention
Alimentation	Rapport à la nourriture, consommation dans la pratique, régime
Fatigue	Rapports, influences pouvant se manifester entre pratique et fatigue
Incommodation	Douleurs, gênes, inconforts physiques et mentaux inhérents aux disciplines
Interaction	Contacts, rapports, échanges entre individus, leurs influences
Coopération/Opposition	Cadres de pratique, attitudes/comportements des individus, leurs influences
(Dé)contrôle	Garder/perdre maîtrise et/ou confiance en soi. Utilisation de ces états
Mise en condition	Conditionnement, mise en train, préparation à la pratique
Gradation	Rapports aux échelles/paliers/stades, portées (importance). Leurs influences
Enjeu	Influences sur les états, comportements/attitudes et engagements. Risques
Reconsidération/Regret	Remises en cause/en question. Frustrations, ressassements
Conditionnement	Réponses, automatismes des individus liés à la pratique et à son cadre
Entrave/Excitation	Etats d'ébranlement et inversement d'effervescence. Leurs influences
Engagement/Incarnation	Zone, mise en tension, exaltation. Influences et utilisations de ces états
Absorption/Abstraction	Etats d'immersion/implication et d'isolement par la pratique et son cadre
Evocation	Représentations, souvenirs relatifs aux objets
Considération	Egards, estime, sensibilités aux objets et à leur pratique

Un total de 6 ensembles a été constitué sur la base de ces 21 items, chacun se rapportant à une thématique spécifique. Ainsi nous avons regroupé les items :

- **Ensemble 1 : La construction de nouvelles appréhensions**

(Expérience, Attention, Vision, Perception, Indicateur). Ce premier regroupement s'articule – notamment en lien avec l'expérience – principalement autour des interactions entre les perceptions sensorielles/émotions et la manière de penser ces disciplines, expérimenter leur pratique et d'appréhender leurs cadres et environnements.

- **Ensemble 2 : Entre pratiques et influences**

vulnérabilité, frustration, analogie, accordance, parenté, flow, flux, enchaînement, implication, conscience, temps, tâter, chance, charge, phase, vibrations, oubli, espace, incitation, invitation, punition, gestion, jauge, provocation, rythme, bénéfice-risque, vitesse, force, tension, rituel, désarçonner, ouverture.

(Alimentation, Fatigue, Incommodation). Dans ce deuxième ensemble, sont spécifiquement mises en lumière les relations existantes entre les cadres, environnements, expériences de pratique et les rapports à la nourriture, à la fatigue et aux situations incommodes – de nature aussi bien physiques que mentales –, notamment en ce qui concerne les gênes, inconforts et douleurs.

- **Ensemble 3 : Interactions et maîtrise de soi**

(Interaction, Coopération/Opposition, (Dé)contrôle). Le troisième groupe renvoie aux différentes formes d'interactions entre les individus, particulièrement en ce qui concerne les attitudes et comportements en lien avec les cadres de pratiques et leurs influences. Y sont aussi mises en perspectives les modalités relevant de la maîtrise et confiance (ou non) en soi par engagement dans ces disciplines, ainsi que les éventuelles instrumentalisation de ces états.

- **Ensemble 4 : Enjeux et états d'esprit**

(Mise en condition, Gradation, Enjeu, Reconsidération/Regret). Le quatrième ensemble se concentre principalement sur les relations entre perceptions sensorielles/émotions et mises en condition, préparation à la pratique des disciplines, ainsi que sur les rapports des individus aux échelles d'importance des affrontements (notamment concernant leurs enjeux, les risques, et les influences qu'ils sont à même d'occasionner sur leurs états, comportements, attitudes et engagements) en plus des remises en cause et en question qu'ils peuvent susciter.

- **Ensemble 5 : L'engagement et ses implications**

(Conditionnement, Entrave/Excitation, Engagement/Incarnation, Absorption/Abstraction). Le groupe numéro 5 se rapporte de manière générale aux modalités d'engagements dans les disciplines. Sont notamment mises en parallèle les perceptions sensorielles/émotions et les expériences liées aux réactions relevant du conditionnement des pratiquants, aux états d'ébranlement et inversement d'effervescence, de mise en tension et d'exaltation, puis d'immersion/implication et inversement d'isolement – les influences et potentielles utilisations de ces états étant transversalement abordés – auxquels ils peuvent accéder au travers la pratique et l'appréhension de son cadre, de son environnement.

- **Ensemble 6 : Les rapports aux disciplines**

(Evocation, Considération). Le 6^{ème} regroupement renvoie essentiellement aux évocations – notamment en ce qui concerne les représentations et souvenirs – mais aussi aux considérations, aux sensibilités accordées aux disciplines par pratique et engagement.

Sous la lentille et au croisement des perceptions sensorielles puis émotionnelles, nous présenterons dans ce chapitre nos analyses des entretiens et observations de terrain. Ainsi, seront exposés les extraits sélectionnés – directement suivis de nos interprétations – successivement liés au MMA et au jeu vidéo de combat à travers les six catégories (et donc chaque item les formant) constituées. Chacun des items sera brièvement introduit au regard des logiques soulevées par les interprétations de l'ensemble des extraits s'y rapportant.

3. Analyses thématiques du MMA

3.1. Ensemble 1 : La construction de nouvelles appréhensions

3.1.1. Expérience

Expérience

L'item se rapporte aux relations qui peuvent se manifester entre l'expérience et les perceptions et sensations des individus dans la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Est notamment mise en lumière la manière dont cette expérience peut améliorer l'accès et les performances dans ces disciplines.

Concernant les émotions, ce même item renvoie aux influences que peut avoir l'expérience de la pratique (ou son absence) sur les états d'esprit des individus. Sont spécifiquement présentés des rapports existants entre cette expérience et certains états d'appréhension (notamment de stress), de contrariété, de satisfaction, mais aussi d'exaltation.

Extrait n°1

Entretien 9 (Louis) : « ça va faire un an et deux mois que j'ai pas combattu. Donc le fait de ne pas avoir de combats aussi, ça fait... on oublie un peu le fait de gérer sa peur, gérer l'émotion de rentrer sur le combat, du public, toutes les émotions qu'il y a en combat qu'il n'y a pas à la salle d'entraînement (...) ça nous bloque un peu plus on va dire (...) plus tu passes de combats plus tu montes on va dire, plus plus plus tu arrives à gagner, à gagner confiance en toi, plus plus ce petit euh ces petits questionnements, ce petit doute s'effacent (...) c'est pour ça que je passe pas pro, c'est le fait de ne plus avoir de combats et ben euh ces petits doutes reviennent en fait (...) Le fait de pas être en totale immersion dans les combats, de pas fréquenter euh de pas ressentir ces sensations-là, font que ben... plus tu attends pour combattre (...) plus tu sors du banc on va dire et plus ces petits doutes reviennent. C'est pour

ça que le fait de faire on va dire des combats euh des combats peu espacés font que tu restes dans le bain et tous ces petits doutes que tu as viré au dernier combat et ben tu les vires pour le prochain. Ils ne reviennent pas et ainsi de suite. Et oui après c'est une montagne russe quoi. »

Interprétation

L'interviewé n'ayant pas pu pratiquer en compétition depuis plus d'un an en raison des restrictions liées à la pandémie du COVID-19, il explique « oublier » sa manière d'appréhender et gérer diverses caractéristiques inhérentes à ce mode de pratique – comme la peur, la vision du public et certaines émotions exclusives aux affrontements ayant lieu hors-entraînements –, cette déshabituaiton le conduisant à des états d'entrave, de doute et le poussant à s'interroger sur sa motivation à se confronter à de nouveaux concurrents. Alimentant ainsi ce doute, le fait d'être privé d'échéances, de ne pas régulièrement éprouver les sensations issues d'affrontements compétitifs, de ne pas être « en totale immersion dans les combats », de « sortir du banc » selon ses termes le freine à se professionnaliser. Développer et maintenir cet état d'assurance, de « confiance en soi » par enchaînement temporellement rapproché des combats favorise donc l'effacement progressif de ces appréhensions et lui permet de « rester dans le bain », le non-respect de cette régularité conduisant à la réapparition de ces dernières (il qualifie ces oscillations de « montagnes russes »).

Extrait n°2

Entretien 5 (Kevin) : « *Après je suis sûr et certain que si demain on me disait « ben tiens tu dois y retourner » [en compétition de MMA], je serais dans le même état que la première fois parce que c'est... je pense tu as des gens qui gèrent comme ils peuvent, enfin on gère tous différemment le stress, il y en a qui s'excitent et il y en a comme moi peut-être où justement j'ai pas l'habitude d'être en panique et donc là j'ai du mal à le gérer ça. »*

Interprétation

L'individu explique que même ayant déjà pratiqué le MMA en compétition, la perspective d'un nouvel affrontement et mise en place d'une nouvelle échéance dans ce cadre le mènerait, de manière certaine, au même état de stress que lors de son premier combat. Considérant que l'idée de combattre conduit chaque individu à réagir différemment (certains éprouvant à son image une forme de stress, d'autres de l'excitation), la manière de gérer ces états s'avère elle aussi propre à chacun selon lui. Du fait de ne pas avoir l'habitude d'être confronté au stress (il emploie même le terme « panique ») dans sa vie quotidienne, il éprouve certaines difficultés à gérer ses appréhensions en périodes de compétitions.

3.1.2. Attention

Attention

Au moyen de formes spécifiques d'attentions – parfois volontaires, parfois inconscientes – les perceptions sensorielles (particulièrement auditives et visuelles) peuvent favoriser le développement de compétences et les performances des individus. Ces attentions rendent notamment possible la pratique du jeu vidéo de combat sans mobilisation du sens de la vue.

L'item renvoie aussi à la manière dont certains pratiquants, par des formes particulières d'attentions et de concentrations, sont en mesure d'accéder à des états d'exaltation favorisant l'anticipation et, par extension, améliorant leurs performances au combat.

Extrait n°1

Entretien 11 (Chloé) : « *entendre les gens autour qui donnent des conseils du coup ben en mode « non Chloé viens rapproche-toi plus pour la clé », des trucs comme ça c'est important (...) les personnes contre qui je me bats vont dire « non si tu veux réussir à me faire mal, frappe plus là » ou même quand je me bats contre mon coach, en plein combat il a tendance à me dire « non vise mon nez », « vise ma tête », « n'aie pas peur » (...) ouais il y a de la bienveillance parce que c'est clair il me donne des conseils en plein combat ».*

Interprétation

Par attention et écoute de conseils divers transmis en direct par les pratiquants et entraîneurs – partenaires ou adversaires lorsqu'ils pratiquent avec elle, observateurs extérieurs quand ça n'est pas le cas – durant les exercices et affrontements, la pratiquante est amenée à développer ses compétences au combat. Elle considère cet appui comme bienveillant et utile, « important » dans la formation au MMA.

Extrait n°2

Entretien 7 (Margot) : « *C'est vrai que surtout en compétition il y a beaucoup de bruit, dans la salle il y a énormément de bruit, de chahut, j'ai toujours réussi à entendre la voix, comme si mon cerveau il sélectionnait la voix de mon coach (tousse) quand c'était autorisé, et pourtant il pouvait ne pas parler fort et je l'entendais. Euh y'a ça je sais pas comment ça se fait c'est comme ça.* »

Interprétation

Bien que son ouïe soit stimulée par les nombreux et intenses sons environnants (« énormément de bruit et de chahut » selon ses mots), particulièrement lors des compétitions, la pratiquante est malgré tout toujours en mesure, par attention, d'entendre la voix son

entraîneur. Elle s'étonne d'être capable (lorsque la réglementation l'autorise) de déceler les indications – même lorsque discrètes – qu'il lui transmet au sein de ce cadre bruyant (elle parle de « sélection » faite par son cerveau).

3.1.3. Vision

Vision

La notion de vision renvoie ici à la construction, au développement conscient et inconscient – allant généralement de pair avec l'expérience – d'autres manières de porter attention, d'observer, de « voir » (aussi bien ce qui concerne l'adversaire, l'avatar adverse, que tout ce qui encadre les affrontements), enrichissant l'appréhension des éléments constitutifs des disciplines, l'optimisation de la pratique en elle-même et par extension les performances des pratiquants. Du reste, apparaissent des relations causales entre ces perceptions, ces nouveaux regards et l'accès à des états d'esprit particuliers. Parallèlement, l'item peut référer aux différentes manières de concevoir, de percevoir les disciplines et par là même de s'engager dans leur pratique.

En rapport aux émotions, l'item renvoie principalement aux rapports à même de se manifester entre l'accès à des états d'esprit particuliers – notamment d'exaltation, de satisfaction, de détermination et de stress – par la pratique (compétitive ou non) des disciplines et certaines modalités d'appréhension, de regard, de lecture des adversaires et cadres d'affrontements.

Extrait n°1

Entretien 5 (Kevin) : « quand j'ai commencé le karaté, on m'a appris à regarder l'adversaire dans sa globalité, c'est-à-dire que tu fixes pas... quand tu vas voir qu'il va te faire un coup de pied, tu fixes pas son pied ou quand toi tu veux lui mettre un middle par exemple dans les côtes, tu commences pas à regarder ses côtes, on doit toujours regarder l'adversaire au niveau... alors ça dépend il y a des gens c'est au niveau des yeux, moi c'était plus au niveau du menton, menton gorge je fixais ici, surtout que j'étais pas très grand donc quand je m'entraînais avec des gens plus grands ça me permettait de voir la globalité. »

Interprétation

Quand il pratique le karaté ou le MMA lors des phases de pieds-poings, l'individu ne fixe pas de façon directe son regard sur les zones qu'il projette de percuter mais, là où d'autres se concentrent sur les yeux de leur opposant, le porte plutôt au niveau du menton ou de la gorge de l'adversaire, d'autant plus lorsque celui-ci est plus grand que lui. Cette utilisation de la vue

lui permet ainsi d'observer le corps de l'opposant dans sa globalité afin d'appréhender ses mouvements, tout en limitant en retour la transmission de signaux visuels qui pourraient informer sur les actions qu'il envisage de déclencher.

Extrait n°2

Entretien 3 (Thomas) : « [lors d'une compétition] *tous tes sens commencent à se développer, tu regardes, tu observes, tu es dans ton truc quoi. Alors je pense que chaque pratiquant a ses habitudes, mais moi j'étais très observateur. Très très très. (...) Les équipes qui étaient là, l'aire de combat euh les arbitres parce qu'on les reconnaît euh toutes ces choses-là en fait. Un peu le public. Ouais voilà quoi. (...) Et d'ailleurs je retrouve ça même en tant qu'entraîneur (...) Et en fait là c'est différent parce que là on est complètement dans le... dans l'inverse de ce que je faisais avant, euh avant c'était pas moi qui... j'observais mais pas de la même façon, là maintenant c'est moi qui observe tout pour mon élève. Et honnêtement ça change tout quoi. Ça, ça... Ouais ça me fait voir un autre regard encore de la discipline, lui il est juste là ben pour s'échauffer, se concentrer, faire ces choses et moi j'observe les équipes qui sont là, le mec si il vient de la lutte, si c'est un club de lutte, si c'est un club de judo, si c'est un club de boxe, si c'est ceci, je me dis le physique qu'il a, « est-ce que c'est un grappler ? », « est-ce que c'est un striker ? ». Euh « est-ce que c'est un mec qui est rude ? » (...) Tout. Tout. Tout. Tout. Tout. »*

Interprétation

La pratique en compétition mène l'individu à un état d'esprit particulier (il parle d'être « dans son truc »), cette forme d'attention contribuant à l'exaltation de ses perceptions sensorielles, notamment visuelles dans l'observation attentive d'autres individus (pratiquants, personnel et public) présents lors de la manifestation et de l'espace d'affrontement. Lorsqu'il y participe en tant qu'entraîneur, il témoigne d'une attention similaire (notamment par observation et analyse des dispositions des concurrents) même si, dans ce contexte, au profit de ses élèves de manière à ce qu'ils puissent se focaliser uniquement sur leur préparation pour le combat à venir. L'individu évoque en ce sens une transformation de son propre regard et une vision autre de la discipline.

Extrait n°3

Entretien 4 (Christophe) : « *ça va dépendre de la position. Donc si on est à distance ou si on est comme tu dis en clinch ou au sol, euh la vue va forcément changer euh on parlait de la vue, ben on va essayer, déjà on va essayer d'analyser l'adversaire, ça je pense que ça c'est le principal, de toute façon même quand on fait un combat, avant le combat on va analyser l'adversaire, s'il en a fait d'autres on va regarder les vidéos de ses combats s'il y en a et on va essayer de s'informer sur lui, de savoir sa technique, de voir les points de détails, s'il a des petits défauts qui permettent de savoir quand est-ce qu'il lance des coups ou quand est-ce qu'il va lancer ses techniques. Donc ouais sur la vue, je dirais que c'est ça, c'est de l'analyse. J'essaie d'analyser euh l'adversaire d'en face pour voir comment répondre, je suis pas dans le côté agressif moi, je vais pas attaquer comme un malade, c'est pas... j'ai pas cette culture-là d'aller foncer et agresser la personne, je vais plus être sur la défense, donc plus essayer de*

contrer, dans ce sens-là je vais plus analyser la personne pour essayer de l'emmener sur mon terrain. »

Interprétation

Pour l'individu, les différentes positions et distances de garde comme celles spécifiques au pieds-poings, au clinch ou au sol dans lesquelles la discipline amène les opposants peuvent influencer sur leurs perceptions visuelles. Il considère par ailleurs comme essentielles l'observation et l'analyse des postures et mouvements des adversaires afin d'identifier leurs dispositions et affinités et s'y adapter pour prendre l'avantage lors des affrontements. L'utilisation d'outils numériques permettant en ce sens d'informer sur les concurrents – notamment sur leurs compétences, faiblesses techniques ou comportements – en amont des combats, constituent des instruments favorisant l'établissement de stratégies et tactiques visant à piéger l'adversaire. L'individu privilégie cette approche méthodique, analytique à finalité défensive au détriment de l'attaque et agressivité.

Extrait n°4

Entretien 7 (Margot) : « quand j'ai regardé autour de moi dans la cage, c'est comme si je me réveillais et j'en avais pas vraiment conscience. Je regarde pas en fait. C'est difficile, si on commence à regarder, regarder euh enfin je crois que c'est quelque chose qui peut déranger ta concentration parce que tu vois d'autres choses, ça vient perturber ta concentration. Donc en fait tu vois sans voir. Pour moi c'est ça. Je pourrais très bien fermer les yeux ce serait pareil. Je sais ce qu'il faut faire, je sais où aller ».

Interprétation

Observant ce qui l'entoure à l'intérieur de l'enceinte de combat grillagée lors de compétitions de MMA, la pratiquante éprouve une impression d'éveil alors même que non-consciente de quitter un état d'esprit particulier. Lors du combat, elle s'abstient d'observer les éléments autres que liés à son adversaire (comme ceux entourant l'espace d'affrontement) car ils pourraient perturber sa concentration et influencer négativement sur ses performances. L'état dans lequel elle plonge – donnant la sensation de voir sans attention, sans conscience particulière (elle emploie l'expression « voir sans voir ») – lui permettrait par ailleurs, notamment lors des phases de combat au sol, de savoir où se déplacer et quelles actions entreprendre sans même mobiliser sa vue.

Extrait n°5

Entretien 3 (Thomas) : « on est un animal hein, on devient un animal [au moment de combattre en compétition] (...) il y a ce côté d'instinct primaire qu'on a jamais, qu'on a pas dans la vie de tous les jours dans notre société moderne (...) ouais c'est l'instinct animal, c'est l'instinct primaire qui revient hein. Et donc évidemment tout est beaucoup plus

exacerbé, même notre vue elle change (...) on a nos sens qui sont exacerbés, donc évidemment euh bon avec les nombres d'heures de répétitions (...) on va voir s'il [l'adversaire] engage sa hanche, on va voir s'il a l'épaule qui part (...) on observe euh s'il est gaucher s'il est droitier (...) c'est des automatismes (...) on anticipe. On sait qu'il va y avoir quelque chose (...) je parle d'un pratiquant qui a déjà du métier. Un débutant (...) aura pas encore ces automatismes (...) On a nos automatismes plus nos sens qui sont exacerbés, ce qui fait que ben c'est l'instinct quoi. On acquiert un instinct de combattant voilà. Et euh et d'ailleurs les grands champions souvent sont des combattants instinctifs (...) qui ont un instinct du combat qui est terrible, le coup d'œil quoi ».

Interprétation

Lorsqu'il combat en compétition, l'interviewée explique accéder à un autre état d'esprit (il explique en effet « devenir un animal », du fait du resurgissement d'un « instinct animal », « primaire », « du combat(tant) », qui ne se manifeste pas dans sa vie quotidienne). Dans cet état particulier d'exaltation, il expérimente une « exacerbation de ses sens », notamment sa vue (qui selon lui « change »). Combinée aux heures d'entraînement (et donc à l'appréhension et répétition de gestes techniques conduisant à l'acquisition d'automatismes), cette exacerbation des perceptions sensorielles facilite le décodage, l'analyse, la « lecture » (il parle de « coup d'œil ») des actions et mouvements que l'adversaire projette d'enclencher, par exemple à travers l'engagement de hanche, la position de son épaule ou ses préférences motrices. Selon lui, ces dispositions – non-intégrées chez les pratiquants débutants – rendent dès lors possible l'anticipation, permet de « savoir qu'il va y avoir quelque chose ». Il estime par ailleurs que les combattants performants sont régulièrement ceux qui disposent de ces instincts, qu'il qualifie de « terribles » (au sens démesurés).

Extrait n°6

Entretien 4 (Christophe) : *« le cerveau il réagit pas de la même façon euh je vais utiliser un terme que nous on utilise en gendarmerie, là surtout avec le, l'effet des attaques terroristes, c'est la réversibilité euh on... d'un moment à un autre on peut passer en mode guerre instantanée et je pense que c'est un peu le même principe en sport de combat. Quand je combattais au club c'était contre des potes comme on peut le faire à l'entraînement, je sais que si c'est en compétition ben le cerveau il va déclencher autre chose et euh là devant moi c'est plus un pote c'est un adversaire. Donc c'est... faut que je l'empêche d'avancer (...) C'est pas le même rapport puis c'est quelqu'un qu'on va pas forcément connaître en compétition (...) c'est pas quelqu'un qui est proche quoi. Euh au club (...) j'ai pas cette optique de casser quelqu'un. J'ai jamais été comme ça (...) je suis pas là pour le détruire ».*

Interprétation

Gendarme de profession, l'interviewé explique être à même de soudainement accéder à un état d'esprit particulier (de « passer en mode guerre instantanée » selon ses termes) dans le cadre de son travail, notamment en raison du risque d'activités terroristes. Par ce passage

d'état à un autre (il parle de « réversibilité ») son cerveau fonctionne et réagit différemment, « déclenche autre chose » selon lui quand on se retrouve confronté à ces situations particulières. Lors d'affrontements compétitifs, l'interviewé explique réagir de la même manière l'opposant étant, à l'inverse du cadre de l'entraînement dans lequel il pratique avec des membres de son club qu'il affectionne, un adversaire avec lequel il ne partage généralement pas de proximité ni d'affinité et qu'il se doit « d'empêcher d'avancer ». Par ces rapports distincts et son tempérament, l'individu ne se dit en effet pas à la recherche du « cassage » et de la « destruction » de ses opposants lorsqu'il s'entraîne.

Extrait n°7

Entretien 11 (Chloé) : « *en compétition je donnerais tout, j'hésiterais pas une seconde avant de mettre une patate à la personne parce que je sais que de toute façon si c'est pas moi qui le fait, c'est elle qui va le faire et dans ce cas-là je vais perdre. Mais euh ouais c'est clair que quand je suis euh quand je suis au dojo ben avec les gens que j'aime bien et avec qui je rigole, j'ai vraiment du mal à leur faire mal parce que c'est pas un truc naturel chez moi et je pense qu'en compétition, j'aurais pas du tout de problème avec ça. C'est comme si je me battais contre... ben contre ma sœur, par exemple pendant une dispute, enfin pour rire ou euh je sais que cette personne-là de toute façon dans tous les cas il faut que quelqu'un gagne ou que quelqu'un perde et que si je donne pas de coups de toute façon, je vais pas m'en sortir* ».

Interprétation

A l'inverse des situations d'oppositions qu'elle est amenée à expérimenter dans le cadre de l'entraînement, lors desquelles elle explique éprouver – en raison de son tempérament et de l'affection qu'elle porte aux membres de son club et à la jovialité de ce groupe – des difficultés à s'engager pleinement dans les combats au risque de « faire mal », l'interviewée serait déterminée à adopter ces comportements, « n'hésiterait pas une seconde avant de mettre une patate à l'autre personne », « n'aurait aucun problème avec ça » et « donnerait tout » dans un cadre compétitif. L'accès à cet état d'esprit particulier résulte principalement du fait que cet engagement dans le combat, « donner des coups », soit nécessaire pour d'une part « s'en sortir » face à un adversaire qui lui la percutera assurément, d'autre part ne pas sortir perdante de la rencontre. Eprouvant une certaine rivalité à l'égard de sa sœur, elle explique être à même d'accéder à ce même type d'état lorsqu'elle se « dispute » avec elle (et donc ressent de la nervosité) et s'oppose à elle lors d'affrontements de fin de séances.

Observation de terrain 1

« Regard sadique »

J'observe le combat de fin de cours qui a lieu à côté de moi et constate que l'un des deux

opposants, ayant réussi à initialiser une technique de soumission (clé de bras en extension), regarde avec attention le visage de son adversaire et sourit à mesure de l'intensité de ses grimaces, râlements et cris jusqu'à ce qu'il tape pour se soumettre. Son regard – qui me semble fasciné, presque sadique lors de cette scène – apparaît différent « moins intense » quelques instants après l'affrontement puis totalement changé, « ordinaire », « normal » une fois l'entraînement terminé.

Interprétation

Par la note de terrain ci-dessus, est mis en exergue la manière dont certains affrontements de MMA – nos observations dénotent d'ailleurs une amplification de ce phénomène lorsque ces affrontements sont à forts enjeux – peuvent relever, par accès à un état particulier d'excitation et notamment au moyen des perceptions visuelles et auditives, de certaines formes de sadisme⁷⁸. A l'instar de l'analyse proposée par Georges Bataille (1963) l'expression de ce sadisme dévoile en creux l'atteinte d'une capacité limite d'expression et de compréhension du langage vivant du corps. Comme l'explique Gilles Deleuze (1967) la répétition de la frustration sans plaisir fait basculer d'Eros au sans fonds de Thanatos et à la douleur, dont le sadisme est l'expression.

Extrait n°8

Entretien 5 (Kevin) : « *j'avais toujours l'impression que les mecs en face avaient un niveau, c'est peut-être aussi pour ça que je m'entraînais encore plus avant chaque combat, c'est qu'en fait j'ai toujours l'impression que le mec est largement meilleur que moi (...) je l'ai fait une fois [visionner des vidéos de son futur adversaire] et en fait euh je l'ai pas refait après parce que tu te fais tout un monde quand tu regardes, tu as l'impression que le mec il est... il tape beaucoup plus fort que toi alors qu'en fait non, tu as l'impression qu'il est super bon alors qu'en fait ben pas plus que toi, donc ben en fait je l'ai fait au début sur l'adversaire, sur mon adversaire et en fait à la fin je le faisais plus (...) je demandais à Aurélien [un des entraîneurs du club] par exemple comment il boxait, comment voilà... (...) en fait je me servais plus que mes entraîneurs regardent ce qui se passait pour mon combattant, ce que faisait le combattant que j'allais affronter, plutôt que moi de regarder. C'était un peu stressant je trouve de regarder euh d'aller regarder ce que faisait l'adversaire en fait. »*

Interprétation

⁷⁸ Régulièrement mis en parallèle par les membres des deux clubs étudiés, le MMA et le BDSM relèvent effectivement tous deux aussi bien d'une recherche délibérée et consentie de la violence – arguments mobilisés par les pratiquants en vue de légitimer, « décriminaliser socialement » leurs actes (Weinberg, 2016) – que d'une certaine forme « d'esthétisation de la violence » (Czuser, 2019) notamment par mise en valeur de figures symboliques d'engagement tels que les stigmates corporels, que même d'un rapport pulsionnel sexuel au corps de l'autre et à la douleur où, dans la recherche de la soumission de MMA – objectif ultime du combat –, se manifestent des interactions constantes entre sadisme et masochisme (Vannier, 2014).

Le sentiment récurrent de disposer d'une puissance de frappe et d'un niveau de compétence inférieurs aux combattants qu'il affrontera lors de compétitions⁷⁹ incite l'interviewé, dans un but compensatoire, à s'entraîner davantage à l'approche de ces échéances. Visionner des vidéos de ses futurs adversaires en amont des combats renforçant et exagérant la portée – bien qu'à tort selon lui – de cette impression, il ne le reproduira plus et privilégiera prendre connaissance des dispositions et spécialités⁸⁰ de ses futurs opposants par l'intermédiaire des analyses conduites par ses entraîneurs les concernant. Outre renforcer ce sentiment d'infériorité, le visionnage de ce type de vidéos conduit le pratiquant à un état particulier d'appréhension (il considère en effet « stressant » de prêter attention à ce que font ses futurs opposants).

Extrait n°9

Entretien 6 (Adrien) : « *« toucher » genre ça fait toucher aussi en mode en boxe « je réussis à toucher l'adversaire » (...)* entre ta main et le corps de l'adversaire, il y a le gant il y a quand même une grosse surface et quand tu arrives à toucher derrière le gant, passer derrière la garde, il y a une satisfaction en mode « tu es satisfait tu as placé un combo ». Tu as touché seulement un coup sur le combo, c'était fait exprès et puis là tu es content de ton travail, tu as enfin touché comme tu voulais. Il y a une satisfaction derrière (...) Pas forcément faire mal mais se dire « celui-là il est passé », « celui-là si j'étais en combat peut-être que ça aurait pu... » pas forcément en mettant genre une grosse force, juste dire « celle-là elle était propre je suis content de moi », genre euh « c'était beau » ».

Interprétation

Au-delà des perceptions sensorielles associées à l'appréhension de ce sens, « toucher » dans la pratique du MMA évoque chez l'interviewé le fait de parvenir à atteindre, par percussion, un adversaire en position de garde. En raison de la difficulté à accéder aux cibles visées (les différentes parties du corps de l'adversaire) du fait que les jambes, bras et gants permettent aux pratiquants de se protéger, réussir à « passer derrière la garde » et percuter ces cibles provoquent une satisfaction particulière chez lui. Cette satisfaction résulte en outre du fait d'être parvenu à volontairement toucher l'adversaire au moyen d'un coup précis alors même que compris dans un enchaînement de multiples techniques (« toucher [volontairement] seulement un coup sur le combo » selon ses termes). Il explique en effet « être content de son travail » lors de ces situations, estimant que ces coups – qu'il juge « propres » et « beaux » –

⁷⁹ Depuis mes premières années de pratique du MMA mais aussi dans le cadre de cette étude, j'ai en ce sens régulièrement été témoin de situations lors desquelles, dans le but de susciter la peur de futurs adversaires, des compétiteurs encouragés par leurs photographes s'appliquaient à paraître « méchants », « durs » sur les portraits utilisés pour la promotion des combats et/ou diffusés sur les médias sociaux.

⁸⁰ Caractéristique pareillement observée dans le jeu vidéo de combat et particulièrement marquée par la nature hybride du MMA, les pratiquants expérimentés disposent et utilisent généralement de styles, compétences, techniques spécifiques (voire personnelles) au service de leur performances dans le cadre de leur pratique.

étant « passés », ils pourraient désarçonner les adversaires si davantage de puissance était déployée.

3.1.4. Perception

Perception

La perception se rapporte, par des formes spécifiques d'attentions/lectures/analyses et en particulier par le développement de l'expérience, essentiellement aux manières de (se) repérer dans l'espace, d'anticiper, ressentir les mouvements et actions ou d'appréhender son propre corps ou son propre personnage sans nécessairement mobiliser le sens de la vue. Elle peut aussi renvoyer, au-delà des perceptions sensorielles, à l'harmonie existant entre l'individu et la pratique.

Extrait n°1

Entretien 4 (Christophe) : « *c'est là où y'a le plus pour moi de sensations parce que forcément le sol se fait en touchant (...) on essaie d'avoir tout son corps assez sensible pour trouver les points, ben les points sensibles de l'adversaire, d'arriver à passer des enchaînements, des étranglements, des kimuras, ben des clés, tout ce qu'on peut, et trouver le point de rupture de l'adversaire pour le faire on va dire, abandonner le combat (...) on s'entraînait les yeux fermés pour essayer de trouver justement les points (...) que justement toutes les clés des étranglements deviennent des réflexes et plus des mécanismes enclenchés par le combattant. (...) quand je fais la technique et que je vois que je mets de l'effort dedans et que je vois que l'adversaire en face ben y'a pas de réaction, y'a pas de crispation au niveau du corps de l'adversaire, je me dis que la technique ben elle fonctionne pas là. Donc faut changer de technique et passer sur autre chose. C'est des on va dire... les réflexes du corps humain, on essaie de ressentir les réflexes du corps humain, quand on est étranglé ben on va se crispier, on va essayer... avoir un rôle. Donc tout ça on peut le sentir et euh si ça passe tant mieux, si ça passe pas ben faut changer. »*

Interprétation

C'est au travers le toucher, particulièrement lors du travail au sol, que l'individu éprouve le plus de sensations, au point d'être en mesure de pratiquer – notamment par perceptions proprioceptives et vestibulaires – sans solliciter sa vue. Dans ces phases d'affrontements, l'individu cherche, par corps, par sensibilité, à percevoir et ressentir les faiblesses de l'adversaire pour le « travailler » et le soumettre (il parle de points « sensibles » et de « rupture »). La perception – ou son absence – de réactions externes d'inconforts et de douleurs (crispations et rôles de l'adversaire par exemple) lorsqu'il initialise ces techniques de soumission l'informe sur leur effectivité et sur l'intérêt – ou non – de les poursuivre. C'est dans cette attention, ces perceptions et ressentis que le pratiquant cherche à développer, plus

que des actions préméditées, des réactions automatiques (il parle de « mécanismes enclenchés par le combattant » au profit de « réflexes du corps humain »).

Extrait n°2

Entretien 11 (Chloé) : « *Au sol euh c'est plus simple parce que en fait on n'est pas forcément obligés de voir, c'est plus au toucher (...) je pense que même parfois si on voit mal ou qu'on a les yeux fermés, on peut réussir à faire des bonnes clés (...) au sol c'est la chose la plus... la meilleure chose pour gagner un combat, je pense que c'est plus le toucher (...) c'est l'instinct de savoir que l'adversaire est là et du coup on va lui faire telle clé à tel moment (...) si mon adversaire je sais qu'il va me faire une clé, je sens qu'il est en train de se préparer, ben je peux faire par exemple une feinte et lui mettre une autre clé, c'est le fait de se sentir, de sentir qu'on est en danger et de sentir qu'on va devoir agir avant l'adversaire* ».

Interprétation

Pour l'interviewée, les perceptions visuelles – contrairement aux perceptions tactiles – sont d'importance moindre dans le travail au sol, si bien qu'il soit envisageable de soumettre l'adversaire quelles que soient les facultés visuelles du pratiquant. Par une forme particulière d'attention et de prompts lectures et analyses de signaux (par exemple, certains mouvements) qu'envoie l'opposant, la pratiquante est en mesure de le situer dans l'espace et d'anticiper les actions qu'il projette d'enclencher (comme des clés) pour le devancer et elle-même engager des actions tactiques offensives (elle parle de « sentir le danger » et « d'instinct » l'incitant à agir).

Extrait n°3

Entretien 7 (Margot) : « *C'est [le toucher] le plus important (...) Et savoir aussi quand on se prend en clé. Savoir dans quel sens on est, dans quel sens est l'adversaire, dans quel sens tourner, ça doit devenir des réflexes aussi pour éviter de se faire étrangler, de se faire prendre en clé de bras ou clé de jambe. Et donc il y a beaucoup de proprioception de notre corps, de sensations, où se trouve notre genou, dans quelle situation se trouve notre genou et comment il faut faire pour se libérer sans se faire mal.* »

Interprétation

La pratiquante considère le toucher comme primordial dans la pratique du MMA, particulièrement lors du travail au sol. C'est la combinaison de ce sens et de perceptions proprioceptives, vestibulaires et nociceptives qui l'informe sur la position (sienne ou adverse) du corps et des membres dans l'espace et qui l'oriente dans ses prises de décisions tactiques. Ces perceptions sensibles la renseignent, l'avertissent notamment de situations lors desquelles l'opposant enclenche ou tente de finaliser des techniques de soumission (comme des clés ou étranglements), puis la guide sur les mouvements à effectuer en vue de se dégager de ces

situations périlleuses tout en évitant les inconforts et blessures. Elle estime profitable que ces réponses deviennent des automatismes (elle parle de « réflexes ») chez les pratiquants.

Extrait n°4

Entretien 6 (Adrien) : « *La vue c'est important mais dans le domaine pieds-poings... je dirais genre euh même peut-être un peu lutte, mais dès qu'on passe au sol... (...) des fois l'adversaire est sur le dos, des fois il est dans ton dos, tu vois pas quand tu es au sol et des fois j'ai juste fermé les yeux ben ça changeait rien parce que tout est dans la sensation, tu te dis « il me tient là », il y a une telle tension dans mon corps, genre « ça tire par mon kimono », « mon poignet il est serré là », genre tu sais où se situe l'adversaire, tu as pas besoin forcément de la vue (...) des fois genre pour rigoler il y avait des thèmes (...) en fermant les yeux, le plus dur c'est juste de mettre la main sur l'adversaire (...) alors qu'en boxe genre tu peux pas te permettre ça (...) une fois au sol tu peux te permettre des fois de pas voir. Là ça va être moins grave (...) à force tu t'y habitues, puis même tu peux pas tout le temps avoir un regard sur lui, si il prend ton dos, tu es obligé de dire « merde tu vois que ses jambes et ses poignets qui t'arrivent dessus », mais tu te dis « tu le vois pas entièrement ». Alors qu'en boxe tu es obligé de rester devant et s'il est dans ton dos ben il pourra te frapper mais il pourra pas te frapper dans le dos, alors que justement genre au sol s'il est dans le dos il va être content, genre tu vas pas lui poser de problème et euh là tu seras obligé de faire avec autre chose que tes yeux. »*

Interprétation

Du fait qu'il soit capable de ressentir et percevoir la position et les saisies de l'adversaire – notamment par pression et tension de certaines parties de son corps ou par la manipulation de sa tenue de pratique – et ce y compris yeux clos, les perceptions visuelles lors du corps à corps ou du travail au sol sont, contrairement aux phases de pieds-poings, de moindre importance selon l'interviewé⁸¹. Durant certains exercices au sol lesquels privent de la vue, la plus grande difficulté consiste ainsi à établir un premier contact physique avec l'adversaire, l'entraînement et l'expérience habituant, à terme, à ne pas focaliser l'attention visuelle sur les corps, d'autant plus que par ses modalités particulières, cette forme d'affrontement est susceptible d'amener les opposants dans de variées et occultantes positions. Les perceptions visuelles seules permettant de situer les corps lors des phases de pieds-poings, le travail au sol exige donc, à l'inverse, la mobilisation d'autres perceptions sensorielles.

⁸¹ A partir d'un certain niveau d'expertise (résultant notamment de répétitions d'exercices techniques et d'expérimentations de situations d'oppositions au corps à corps et au sol), la pratique du MMA peut d'ailleurs conduire au développement de nouvelles formes d'équilibres. Par jonction des corps lorsque les individus se saisissent, le couple ne se voit effectivement pas soutenu par deux (équilibre bipédique) mais quatre (équilibre quadrupédique) appuis – selon les situations d'oppositions et les positions des combattants, les parties du corps en contact avec le sol peuvent toutefois se révéler plus ou moins nombreuses – comme par exemple par les bras, les jambes, les épaules, les genoux ou la tête. Dans l'appréhension et l'expérimentation de l'affrontement, ne sont donc pas uniquement pris en compte ses propres appuis mais aussi, au moyen des perceptions tactiles, vestibulaires, viscérales, proprioceptives (et par extension kinesthésiques), ceux de l'adversaire.

3.1.5. Indicateur

Indicateur

L'item renvoie, au moyen d'une forme d'attention généralement liée à l'expérience, à la manière dont l'analyse de signaux, d'indices permet d'une part d'informer – notamment par stimulations gustatives et auditives – sur sa propre condition, celle de son adversaire et sur le déroulement de l'affrontement, d'autre part d'anticiper les actions et mouvements qu'il projette d'enclencher ou de faire enclencher. Ce déchiffrage, en plus d'être à même d'informer sur les états d'esprit des opposants, peut ainsi favoriser la prise d'avantage (et donc la performance) y compris sans mobiliser le sens de la vue dans certaines situations.

Extrait n°1

Entretien 10 (Oscar) : « *Le goût c'est le sang (rire) (...) Ben justement quand tu as la bouche vide tu as pas de goût, dès que tu as du sang tu reconnais directement le goût de ton sang. Si tu es touché si tu es blessé ou autre voilà. (...) Ouais si toi tu es blessé ou pas.* »

Interprétation

Opposé à l'absence de goût (lorsque sa bouche est « vide »), le goût du sang est rapidement identifiable par le pratiquant et perçu comme un indicateur l'informant sur le fait qu'il soit touché ou blessé.

Extrait n°2

Entretien 6 (Adrien) : « *Et puis euh des fois genre tu sens... j'avais des bagues avant sur les dents, je sentais genre le goût du sang quand la bague rentrait dans les lèvres quand mon protège-dents était mal mis. (...) ça m'a pas particulièrement gêné, je me suis dit « merde je me suis fait toucher », je l'ai pris j'avais pas ma garde ou j'avais mal mis ma tête tout simplement, je me suis dit « ben faut faire attention que j'en prenne pas une deuxième » (...) Genre vraiment je me disais « merde je saigne, ça veut dire que j'en ai pris une là », « là je le sens » genre « j'ai mal mis mon protège-dents et du coup j'en ai pris une ». Ouais c'est un indicateur. »*

Interprétation

Le goût du sang dans la bouche du pratiquant – résultant de blessures provoquées par percussions au niveau de sa mâchoire et mauvaise mise en place de son protège-dents favorisant les accrochages entre son appareil dentaire et ses lèvres – ne lui occasionne pas de gêne mais lui fait prendre conscience, « sentir » qu'il a été « touché » en raison d'une erreur de défense ou position inappropriée. Il appréhende cette perception comme une alerte lui

indiquant « qu'il en a pris une [percussion] », « qu'il saigne » et de mieux se protéger par la suite.

Extrait n°3

Entretien 4 (Christophe) : « *l'ouïe, euh plus au sol, voir, entendre surtout s'il y a pas un moment où l'adversaire euh a pas ben des petits bruits qui disent que là ça [la technique de soumission] commence à passer ou... (...) Des faiblesses plus dans ce sens-là.* »

Interprétation

Les bruits provenant d'adversaires en réaction aux techniques de soumission qu'effectue l'individu – notamment lors des phases de combat au sol – sont des signaux indiquant une faiblesse de leur part par l'effectivité de la technique.

Observation de terrain 1

« KO et vibrations »

L'entraîneur me demande d'affronter Maxime en sparring sur le ring en fin de séance. Quelques secondes avant d'y monter, lui et moi nous mettons d'accord pour appuyer nos frappes. Le combat est intense, violent. Je reçois quelques coups puissants mais parviens aussi à en distribuer. Fixé au centre du ring depuis le début du combat (je préfère tourner autour de lui dans un premier temps), Maxime avance maintenant vers moi et me force à m'approcher d'un des coins. Il m'envoie quelques crochets – qui même bloqués se font sentir dans tout mon corps – et genoux au corps. Je suis en difficulté mais remarque qu'il ne protège que partiellement sa tête : une ouverture s'offre à moi. Entre deux de ses attaques, je parviens à le « piquer » d'un crochet au menton. Il semble désarçonné. J'en profite pour en envoyer un deuxième, plus puissant. Je finis mon enchaînement par un direct du bras avant qu'il n'arrive pas à esquiver. Se penchant vers le sol (je ne vois maintenant plus son visage) et titubant quelques secondes, il tombe la tête la première à mes pieds, comme au ralenti. Je ne réalise pas tout de suite ce qu'il se passe. Les vibrations provoquées au sol par sa chute et qui parcourent mon corps me font comprendre qu'il est KO.

Interprétation

Par la situation rapportée via cette note de terrain, on constate que la quasi-totalité des perceptions sensorielles étudiées peut constituer – parfois par combinaisons – des indicateurs permettant non seulement d'informer sur les modalités, le déroulement, la « dynamique » des combats, mais rendre de plus possible, de manière instantanée, l'appréciation et la mesure de ses (dis)positions personnelles et de sa propre condition (ainsi que celles de ses adversaires) durant les affrontements.

Extrait n°4

Entretien 11 (Chloé) : « en général les combattants quand ils donnent des coups ils ont tendance à faire des trucs en mode (expire 3 fois) et du coup à partir de ce moment où on entend un bruit on sait qu'il va y avoir un coup et même dans leur respiration on peut sentir qu'ils vont donner des coups à ce moment-là. (...) c'est vrai que c'est pratique pour appréhender un coup parce que on sent quand les personnes vont donner des coups avec l'ouïe je pense. »

Interprétation

Différents bruits liés à la respiration de ses adversaires lors d'affrontements (notamment la courante modification du rythme respiratoire et certaines expirations précédant coups) permettent à la pratiquante de lire, anticiper, « savoir » quelles seront les actions à venir. Elle considère en ce sens l'ouïe comme utile, « pratique » pour appréhender les attaques de ses opposants lors de situations d'opposition.

Extrait n°5

Entretien 10 (Oscar) : « le toucher c'est... le toucher c'est le plus important parce que c'est là où tu vas frapper et c'est là que tu reçois. Donc c'est grâce à ça que tu sais si tu vas blesser ton adversaire et c'est grâce à ça que tu sais ou pas si toi tu as été touché ou tu es blessé. »

Interprétation

Pour l'individu, le toucher est primordial dans la pratique du MMA. L'appréhension de ce sens – par l'intermédiaire de techniques de percussions – constitue un indicateur l'informant notamment sur le fait d'avoir touché/blessé l'adversaire ou de l'avoir lui-même été. On peut parler même ici d'un sens englobant dans l'organisation du langage sensoriel (Gélard, Sirost, 2010).

Observation de terrain 2

« « Touché » au foie »

Mon adversaire s'avance vers moi et m'envoie un crochet du gauche au corps. Une décharge parcourt l'ensemble ce dernier. Je suis comme paralysé et ne peux plus bouger. J'ai l'impression d'être coupé en deux. Rapidement, je comprends que j'ai été « touché » au foie, et me remémore une autre fois où cela m'est arrivé lors d'une compétition de sambo, durant laquelle un de mes adversaires ayant saisi ma kurtka [veste utilisée en sambo], m'assena de multiples middle-kicks dans les côtes jusqu'à que je m'écroule au sol et ne puisse plus continuer le combat. Maintenant saisie d'une douleur intense, mes muscles ne répondent plus, je tombe par terre. J'ai la sensation que des aiguilles à la fois brulantes et gelées parcourent mon corps, en particulier mon buste. Visage collé au sol, je râle et tente de reprendre mon souffle. Après quelques instants (qui me paraissent interminables), je parviens à m'asseoir puis à me relever. Il me faut attendre la fin de ce combat avant de pouvoir récupérer pleinement et m'engager dans les prochains affrontements.

Interprétation

En plus de soulever la question de l'intégrité physique de l'ethnographe (et lorsque les situations sont inversées, des enquêtés) dans l'exercice et l'engagement dans sa recherche, cette note de terrain indique la manière dont les perceptions proprioceptives, vestibulaires, viscérales peuvent constituer des signaux indiquant le fait d'avoir été touché (voire mis hors d'état de combattre), parfois même en amont du ressenti de la douleur (et donc de la nociception). La combinaison de l'ensemble de ces perceptions peut par ailleurs stimuler des souvenirs de situations antérieures semblables.

Extrait n°6

Entretien 10 (Oscar) : « *quand tu tapes, quand tu tapes quel bruit ça fait tu vois. Quand tu tapes sur le mec tu sens des fois si ça a bien touché ou pas. Si tu le touches bien tu entends (imite un bruit de respiration) tu entends tu vois ce que je veux dire ? (...) parce que si tu le touches souvent ça lui fait (imite un bruit de respiration) comme ça tu sais que tu l'as touché* ».

Interprétation

La sensation de contact ressentie par le pratiquant lorsqu'il percute ses adversaires ainsi que les bruits provenant de leur respiration et de chocs sous l'effet de ses coups sont des indicateurs l'avertissant qu'il les a « touché ».

Extrait n°7

Entretien 6 (Adrien) : « *justement le bruit des chocs, je pense que ben il y a des coups en pieds-poings qui font peut-être pas mal mais psychologiquement il y a le bruit qui est là et donc du coup, on se dit « merde j'ai été touché » alors que sans le bruit on l'aurait pas ressenti pareil et le bruit ça apporte un facteur en mode « merde il y a eu quelque chose », il y a comme une alerte. Le bruit envoie une alarme : « là ça a touché, là il y a eu quelque chose.* » ».

Interprétation

Lorsqu'il se fait percuter par un adversaire durant les phases de percussion debout, certains bruits d'impacts constituent « une alarme » pour l'individu, lui indiquant qu'il a été touché, « qu'il y a eu quelque chose »⁸². En l'absence de ces bruits, il serait cependant moins en alerte et déstabilisé (« ne l'aurait pas ressenti pareil » selon ses mots) car la douleur subséquente n'en est pas nécessairement plus importante.

⁸² Cette même idée transparait par ailleurs à travers notre propre pratique du MMA, lorsque dans certaines situations (en particulier de travail technique ou d'affrontements), les bruits résultant des chocs entre gants, pattes d'ours, paos ou corps fournissent non seulement des informations quant au fait d'être parvenu à porter efficacement le coup ou à « toucher » l'adversaire, mais provoque de plus, lorsque claqués, une certaine satisfaction par cette « validation » sonore.

3.2. Ensemble 2 : Entre pratiques et influences

3.2.1. Alimentation

Alimentation

Ici, l’item renvoie aux liens entre alimentation et pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Se dévoilent notamment les influences que peuvent avoir cette alimentation sur les états d’esprit et dispositions (et donc performances) des individus et plus généralement les nouveaux rapports à la nourriture développés par engagement – en particulier compétitif – dans la pratique.

Extrait n°1

Entretien 3 (Thomas) : « on est obligé d’avoir une certaine catégorie de poids (...) il y en a même qui font des régimes pour perdre du poids euh pour être au poids. Donc évidemment on fait attention à ce qu’on mange. On mange pas trop de conneries. C’est marrant parce que dans ce sport (...) il y a quand même une notion de santé, aussi bizarre que ça puisse paraître. D’accord les gens vont dire « on se fait mal, il y a les blessures, il y a tout ça » (...) mais quand on regarde (...) un pratiquant de MMA d’un certain âge est beaucoup plus en pleine forme (...) que quelqu’un qui a jamais fait de sport de sa vie (...) et qui mange que de la merde. (...) de temps en temps on va se faire un petit plaisir, un McDo ou un truc, mais on fait toujours attention à ce qu’on mange, parce qu’on sait qu’on peut pas prendre trop de poids (...) en plus on est amené à voir les médecins régulièrement pour voir si notre corps est amené à pouvoir faire ce sport (...) on a une alimentation plus à baser sur les légumes, la protéine, tout ce qui est des viandes blanches (...) on peut pas nier que le fait de faire ce sport, il y a un côté sport et nutrition qui est essentiel et qui dit nutrition dit mettre de la bonne essence dans son moteur, de la bonne huile dans son moteur et donc forcément un meilleur moteur quoi. »

Interprétation

Pour prétendre à la pratique du MMA – en particulier compétitive laquelle nécessite de respecter certains poids pour concourir dans des catégories précises –, le pratiquant doit s’astreindre à des régimes alimentaires restrictifs et limiter les écarts⁸³ (« faire attention », « ne pas manger trop de conneries », « de la merde » selon ses mots), bien que ces derniers puissent constituer un « plaisir ». Il soutient que contrairement aux risques (notamment de douleurs et blessures) auxquels s’exposent les individus par la pratique de la discipline, la

⁸³ Dans les deux clubs étudiés, de régulières mentions sont faites et conversations tournent (en particulier à l’approche de compétitions) autour de la perte de poids et des difficultés éprouvées quant aux restrictions et pratiques (auto)imposées. L’une de ces pratiques – à savoir le « weight cutting » – s’est même vue être l’objet, dans le cadre d’une de ses formations, d’un exposé présenté par l’entraîneur principal de l’un des deux clubs étudiés (accompagné d’un combattant professionnel de la même structure et d’un médecin) visant à sensibiliser et conseiller sur les méthodes utilisées. Ayant eu lieu durant notre étude, cette présentation aura suscité grand intérêt des individus présents, notamment des compétiteurs et combattants professionnels.

rigueur diététique et le suivi médical qu'elle impose (il parle d'une « notion de santé ») contribuent davantage à la forme physique que s'ils ne pratiquaient aucune activité physique. Pour l'individu, le respect de ces exigences diététiques – notamment une alimentation basée sur les légumes et protéines issues des viandes blanches (« de la bonne essence [et] huile dans son moteur » et donc « forcément un meilleur moteur » selon ses mots) –, fait partie intégrante de la discipline.

Extrait n°2

Entretien 9 (Louis) : « le fait de... d'avoir un régime aussi pendant les préparations font que aussi je pense c'est pas euh on se fait moins plaisir aussi sur les aliments, on mange pas des choses qui sont supers tout le temps euh qui ont tout le temps beaucoup de goût. Je suis toujours à manger des trucs un peu fades sans trop de sel, sans trop d'huile, sans trop de beurre. Donc aussi le fait de faire un régime pendant les combats font que ben il y a la perte de saveur parce qu'on mange plus, on mange plus les aliments avec autant de goût on va dire. Voilà le problème. »

Interprétation

Les restrictions diététiques auxquelles le pratiquant doit se soumettre lors des préparations aux compétitions le conduisent à consommer des aliments en moins grande quantité et de moindre saveur (il explique en ce sens « moins se faire plaisir » en raison de leur goût régulièrement moins marqué, « fade » résultant de leur faible teneur en sel, huile et beurre). Vécues comme une contrariété (il parle en effet de « problème »), ces restrictions et manque de goût subséquent le conduisent à moins apprécier sa consommation de nourriture.

Extrait n°3

Entretien 7 (Margot) : « il fallait quand même faire attention, donc on boit pas d'alcool, on mange pas sucré, on fait attention aux glucides (s'éclaircit la voix) (...) Euh souvent fallait faire attention euh 2 semaines avant ou 2 mois avant voilà, après j'ai eu une époque où ben les femmes avec l'âge, les hormones on prend du poids et malgré ça j'ai voulu rester dans ma catégorie. Et donc là c'était encore plus strict. J'avais carrément essayé... mon coach m'avait fait prendre une application pour calculer mes calories par jour et savoir la quantité de protéines que je mangeais, la quantité de glucides que je mangeais, de sucre etc. pour m'aider à faire un bon compromis. Mais euh j'ai fait des régimes très stricts. Le problème de faire des régimes très stricts c'est qu'on arrive complètement crevés à la compétition et du coup on perd 50 % de chance de gagner. »

Interprétation

La pratique compétitive du MMA conduit la pratiquante à s'astreindre à des régimes alimentaires stricts quelques semaines avant des combats (elle explique en effet « faire attention » aux glucides et ne pas consommer d'alcool dans ces conditions particulières, notamment en raison de sa difficulté à maintenir un poids stable avec l'âge) afin de rester

dans sa catégorie de poids. Elle utilise dans cet objectif un outil – une application de suivi nutritionnel – permettant de rationaliser son alimentation. Ces restrictions (particulièrement les régimes les plus stricts) la conduisent néanmoins à éprouver des sensations de fatigue et de faiblesse influant négativement sur ses performances durant les combats (« complètement crevée » lors des compétitions, elle affirme effectivement « perdre 50% de chance de gagner » en raison de ces états).

Observation de terrain 1

« Revig « eau » rement »

Le timer sonne comme une libération. Suite à ces combats exténuants, je saisis ma bouteille d'eau et m'adosse, jambes tétanisées, contre un des murs. A la limite du malaise (ma vision se brouille), j'essaie de reprendre mon souffle. Je sens mon cœur battre à toute allure dans ma tête. La chaleur de mon corps est telle que j'ai l'impression de bouillir de l'intérieur. Avec peine, je soulève ma bouteille d'une main pour la porter à ma bouche. L'autre, en appui sur ma jambe, me permet de maintenir cette position et de ne pas m'écrouler sous la fatigue. En plus de nettoyer ma bouche et faire disparaître le goût métallique du sang et des régurgitations, l'écoulement de l'eau – et sa température relativement fraîche – dans mon corps me procure un bien-être difficilement explicable, « extraordinaire » dans la mesure où ce dernier non seulement soulage en partie cette sensation de chaleur intense, me donne une impression « d'oxygénation » sans pour autant que je ne respire davantage, mais de plus me revigore. Cette sensation m'apparaît incomparable à celle que je ressens en m'hydratant habituellement. A cet instant, je ne souhaite boire aucune autre boisson que cette eau.

Interprétation

Cette note de terrain révèle non seulement la manière dont la totalité des perceptions sensorielles étudiée est possiblement – en particulier lors et suite à combats engagés – affectée par la pratique du MMA, mais aussi comment, notamment dans des situations de fatigue intense, d'autres rapports à la nourriture (dans ce cas par l'hydratation⁸⁴ et ce qu'implique cette action) peuvent s'y voir être développés.

3.2.2. Incommodation

Incommodation

L'item renvoie à la diversité de situations incommodantes à laquelle les combattants et joueurs sont susceptibles d'être confrontés. Il s'agit notamment d'inconforts et de douleurs –

⁸⁴ Depuis mes premiers temps de pratique du MMA, j'ai à de multiples reprises pu expérimenter, par la consommation d'aliments solides (barres de céréales, fruits, etc.), des situations semblables en termes de sensations durant ou à la fin d'entraînements engagés.

entre autres provoqués par rapports ou stimulations tactiles, visuelles, gustatives, nociceptives – liés aux individus, cadres d'affrontement ou environnements de pratique, lesquels pouvant directement influencer sur les états d'esprit et performances des pratiquants.

Au regard des émotions, l'item se rapporte essentiellement aux relations existantes entre la perspective d'expérimenter (ou effectivement vivre) des situations incommodes par la pratique des disciplines et l'accès à certains états d'esprit. Sont notamment présentés les rapports entre douleurs, incapacités physiques et fatigues, et diverses émotions composant les ensembles « appréhension », « contrariété », « satisfaction », « exaltation » établis.

Extrait n°1

Entretien 11 (Chloé) : *« généralement quand on se bat on met sa garde et donc ça nous empêche un peu de voir (...) c'est plus au moment de l'impact qu'on voit vraiment euh parce que comme on se cache tout le temps avec notre garde, la vue n'est pas... c'est pas la chose on va dire la plus pratique (...) je mets des lentilles de contact et généralement ben je les perds en combat et on va dire que c'est pas évident de maintenir sa garde à la fois et à la fois aussi de regarder partout parce que on peut pas à la fois se protéger et euh et regarder correctement (...) je pratiquais avec les lunettes au début mais bon à force qu'elles se cassent tout le temps je suis passée aux lentilles (...) en général quand je me bats avec quelqu'un j'aime vraiment pas me prendre des coups dans la tête, du coup j'ai toujours ma garde juste au-dessus de mon visage (...) je sais pas si c'est parce que je suis gênée parce que je me bats contre des hommes qui sont généralement plus vieux que moi, mais en général j'arrive pas à vraiment regarder l'adversaire pendant que je le frappe, je regarde à côté ou alors de toute façon je me cache avec ma garde et on me dit souvent « regarde dans les yeux » parce que je baisse le regard ou alors je tourne, je tourne le dos à l'adversaire parfois et c'est un peu mon point faible. »*

Interprétation

Protégeant son visage par le biais de sa garde – laquelle mobilisant des gants d'épaisseurs différentes (par exemple, gros gants et gants de MMA) selon les exercices, obstrue plus ou moins son champ de vision – la pratiquante éprouve certaines difficultés à voir son adversaire lors des affrontements en phases de pieds-poings. La discipline nécessitant selon elle aussi bien le maintien de cette garde protectrice qu'une observation attentive de l'environnement, c'est le plus souvent au moment de l'impact qu'elle perçoit visuellement les actions provenant de l'opposant. Dans une volonté de préservation – visant à la prévenir de sensations régulièrement éprouvées d'inconforts résultant de percussions au visage, ou de malaises provoqués par échanges de regards avec notamment des pratiquants masculins d'âges éloignés du sien – la pratiquante peut parfois même être amenée à se murer et dissimuler derrière sa garde, détourner son regard, voire tourner le dos à son adversaire pour se soustraire à sa vue,

ces actions nuisant à ses performances car occultant davantage sa propre vision. Altérant les perceptions visuelles, les récurrentes détériorations de lunettes ainsi que la perte fréquente de lentilles de contact lors d'affrontements mentionnées par la pratiquante peuvent elles aussi influencer négativement sur les performances dans la pratique du MMA.

Extrait n°2

Entretien 11 (Chloé) : « *ça me gêne un peu d'être sans arrêt collée à l'adversaire [lors des phases au sol] (...) c'est pas facile d'être à l'aise et de pouvoir être au meilleur de nous-même dans ces cas-là (...) quand je suis avec des femmes ou alors des garçons d'une vingtaine d'années ça me dérange pas, mais quand ils ont 40-50 ans euh c'est pas le même rapport (...) il y a une gêne (...) en plus je sais pas c'est un peu, un peu malsain, enfin pas malsain mais c'est pas facile d'être à l'aise quand on est sur une personne de 50 ans et qu'on est hyper proches comme ça (...) si vraiment ils sont âgés, ils sont vraiment forts, je sais pas j'ai l'impression d'être (...) ça fait un peu euh rapport de force, de dominance, ça me fait un peu comme si j'étais une proie, ça me fait un peu peur. (...) et puis euh parfois même inconsciemment quand ils font leur prise, ça leur arrive qu'ils mettent des mains sur les fesses, les cuisses ou même des fois des coups dans la poitrine et forcément voilà c'est un peu un moment de gêne (...) quand je suis au sol et que accidentellement par exemple ils me frôlent, le fait qu'ils s'excusent ça me gêne encore plus (...) qu'ils disent rien, ce serait plus... je serais peut-être plus à l'aise »*

Interprétation

Pratiquer avec des individus de sexe masculin, d'âges éloignés du sien et puissants peut provoquer certaines sensations de malaise chez l'interviewée. C'est notamment le cas lors d'exercices ou affrontements au sol, dont les contacts charnels – parfois durables – et positions peuvent suggérer chez elle des rapports de force et de domination, lui donner l'impression d'être une « proie » et la mener à des états d'inquiétude. Influant sur ses performances personnelles, ces gênes sont à même d'être renforcées par les contacts directs de pratiquants avec ses parties intimes que peut occasionner le travail au sol, mais aussi par la considération trop importante qu'ils peuvent en réponse porter à ces involontaires attouchements en vue de s'en excuser. Elle considère que l'absence de ces formes d'attention pourrait paradoxalement modérer les sensations de gênes provenant de ces situations.

Extrait n°3

Entretien 6 (Adrien) : « *le toucher, ça me fait penser surtout au grip, grip du kimono et grip en grappling, genre jamais lâcher, toujours être en contact euh parce que sinon après ça te fait une prise, prise qu'on a plus et qu'on doit rebatailler pour retrouver sur le kimono sur... et euh je pense quand on connaît pas surtout quand on débute genre, se faire arracher comme ça... quand on croit tenir le kimono et se faire arracher des doigts, là surtout au niveau du toucher là, après on le sent genre au niveau des doigts. La prise elle est rarement agréable quand le kimono se fait arracher des mains. »*

Interprétation

Pour l'individu, le sens du toucher évoque en premier lieu la préhension de l'adversaire, dont les modalités – notamment par l'utilisation (ou non) de vestes – peuvent différer selon les types d'entraînements, de compétitions ou d'exercices. Lorsqu'il est amené à s'entraîner ou combattre avec une veste de judo, le pratiquant souligne l'importance du « travail » de saisie et du maintien de prises sur l'adversaire pour entretenir une pression tout en évitant la mise en danger. Il considère désagréables (voire douloureux) les frottements et « arrachages » de mains qui peuvent résulter – plus couramment chez pratiquants moins expérimentés – de ces manipulations.

Observation de terrain 1

« Brisé »

Je reviens à l'instant du cours du soir et suis installé sur mon siège de bureau. La douleur extrême et persistante provenant des coups reçus (notamment aux bras et au corps) pendant les affrontements libres, ainsi que les brûlures dues aux frottements des tapis et d'équipements de pratique sur plusieurs parties de mon corps (en particulier les pieds et le visage) que je perçois se fait beaucoup plus sentir qu'à la fin de l'entraînement et que durant du trajet de retour en voiture. C'est d'ailleurs via l'application « magnétophone » que je prends cette note de terrain car n'ai ni le courage ni la force de l'écrire à la main ou au clavier. Pris de nausées et de migraines depuis la fin du cours (amplifiées par la lumière des néons de la salle la rendant difficilement supportable), j'ai décidé, pour me préserver, de n'allumer que ma lampe de bureau pour éclairer mon appartement. Je redoute d'aller me doucher car je sais que le contact de l'eau et du savon sur les brûlures provoquera d'intenses douleurs (...) Suite à cette douloureuse douche, je suis pris d'une importante fatigue. Bien qu'ayant bu de grandes quantités d'eau, une sensation de soif persiste. J'ai la faim coupée. Je ne mange pas ce soir et vais directement me coucher.

Interprétation

La lecture de cette note de terrain met en évidence – par le biais de la quasi-totalité des perceptions sensorielles étudiées mais essentiellement celles relevant de la nociception – l'existence de certaines relations pouvant se manifester entre pratique du MMA et expériences inconfortantes. Dans ce cas précis, les inconforts ressentis (ainsi que leur combinaison) qui non seulement persistent mais aussi s'amplifient plusieurs heures après la fin de l'entraînement affectent par là même d'autres sensations et états, en particulier liés à l'alimentation et la fatigue.

Extrait n°4

Entretien 5 (Kevin) : « Euh après protège-dents oui c'est pareil (...) ça a un goût particulier dans la bouche, voilà c'est comme ça et puis ben le sang c'est un petit peu les coupures à droite à gauche, je pense que tout le monde en a eu, c'est rien de bien méchant, la petite lèvre qui est gonflée, qui a pété un peu, mais bon ça fait partie du jeu. »

Interprétation

Bien que l'interviewé les considère désagréables, le port du protège-dents (ainsi que son goût « particulier »), le goût du sang, les coupures et gonflements buccaux (et douleurs associées) couramment expérimentés dans la pratique font partie intégrante du MMA (« du jeu ») et ne sont « pas bien méchantes » selon lui.

Extrait n°5

Entretien 5 (Kevin) : « tes gants qui puent (rire) quand tu les remets 3 jours après (...) c'est des odeurs je pense qu'on se souviendra tous (...) c'est à la fois désagréable et en même temps c'est du sport donc on transpire, c'est vrai que ouais l'odeur des gants qui puent et des mitaines, je pense c'est général c'est pour tout le monde ça. (...) C'est pas le meilleur côté mais bon ça fait partie du jeu quand même. »

Interprétation

Considérées comme courantes, désagréables (« pas le meilleur côté ») et marquantes (« dont on se souviendra tous ») par l'individu, les odeurs de transpiration provenant d'équipements de MMA font néanmoins – du fait qu'étant une discipline sportive, elle provoque nécessairement la sudation – partie intégrante de la pratique, « du jeu » selon lui.

Extrait n°6

Entretien 4 (Christophe) : « À l'entraînement ouais. Quand je me souviens quand y en a un qui m'a pété au nez. (...) J'y prête pas attention à l'odeur sur le moment. Je suis là pour m'entraîner. On transpire tous donc forcément euh on sent quoi. Mais je prête pas attention aux odeurs, à part quand ça pue vraiment et que y'en a un qui lâche une caisse (rire). (...) Je me souviens en nord sud l'autre qui lâche une caisse euh (rire) je sais plus comment il a fait, il a dû se détendre et « pouf ». Et ça puait. Donc là ça déconcentre. (...) On s'est marrés derrière. »

Interprétation

Bien que n'y prêtant généralement pas attention dans la pratique car elles en sont constitutives (et parce qu'il se concentre sur son entraînement), les odeurs – comme celles provenant de transpirations – peuvent néanmoins perturber l'individu lorsqu'elles sont intenses. La flatulence (et son odeur) d'un adversaire à proximité de son visage en position de contrôle lors d'un affrontement aura en ce sens provoqué sa déconcentration et conduit à une expérience ludique.

Observation de terrain 2

« Une technique secrète »

A la fin du cours – qui se déroulait jusqu’à maintenant dans une ambiance relativement sérieuse –, juste avant d’effectuer le travail de renforcement musculaire, l’entraîneur, assis au sol, effectue une roulade arrière pour se relever à proximité d’un pratiquant qu’il saisit avant de flatuler. Il s’écrie en riant : « ça c’est l’arme secrète ! La technique du putois ! ». Sa victime pousse un petit cri de dégoût avant de comparer l’odeur qu’il perçoit à un mélange d’œufs pourris et de chorizo. Nous rions tous pendant plusieurs secondes et effectuons les exercices dans une atmosphère ludique. Après le salut, je quitte les tatamis pour aller me changer tout en discutant avec Louis, Axel et X. Toujours sur les tapis et sans dire un mot, l’entraîneur flatule une seconde fois plus fortement en ouvrant grand les yeux, inclinant la tête et souriant. Nous nous arrêtons tous de parler, le regardons et sommes pris, notamment en raison de ses expressions de visage, d’un fou rire qui durera quelques instants.

Interprétation

La situation rapportée par cette note de terrain montre comment la pratique du MMA peut via stimuli olfactifs (dans ce cas, une désagréable odeur issue d’une flatulence) provoquer certaines incommodations, mais aussi la manière dont ces incommodations sont à même de simultanément, par différentes formes d’interactions (notamment visuelles) et stimulation auditive, conduire les pratiquants à vivre des expériences de groupe ludiques, voire humoristiques, et ce jusqu’à la fin du cours.

Observation de terrain 3

« Démonstration technique : Entre douleur et amusement »

Présentant la technique de soumission (clé de cheville) sur laquelle nous devons travailler dans le cadre du prochain exercice à thème, l’entraîneur (ayant sélectionné un pratiquant à proximité pour cette démonstration) « joue » avec ce dernier en maintenant plusieurs fois de suite assez de pression pour le faire taper (se soumettre), lui infligeant par là même de vives douleurs. Son objectif n’étant pas fondamentalement de le faire souffrir mais de montrer une manière efficace d’effectuer la clé, les multiples et répétitifs cris et grimaces de ce « cobaye » amusent et provoquent néanmoins sourires et rires des observateurs attentifs et de l’instructeur qui, pour plaisanter, fait durer ce jeu tout en adaptant le rythme de la pression et appuyant davantage la technique pour faire réagir le pratiquant en conséquence – il s’écrie d’ailleurs : « vous voyez, vous pouvez le faire taper même en le faisant chanter (rires) » –, renforçant le caractère ludique de la situation et les réactions d’amusements. (...) Une fois le cours terminé, un autre pratiquant va voir l’entraîneur pour avoir plus d’informations concernant cette technique. L’entraîneur lui demande : « ah tu veux que je te montre le bondage c’est ça (rires) ? ».

Par la lecture de cette note de terrain, sont mises en évidence des relations qui peuvent se manifester entre pratique du MMA et certaines situations incommodes (dans ce cas précis, l'incommodité est essentiellement provoquée par stimulation nociceptive). L'appréhension de cette situation (ici médiée par les perceptions visuelles et auditives) peut par la même occasion mener les individus à des états d'amusement et accessoirement au partage d'expériences collectives ludiques, voire comiques persistant même à l'issue de l'entraînement.

Observation de terrain 4

« J't'ai fait mal hein ? »

Le timer sonne, je remercie et serre la main de mon adversaire pour ce combat (le dernier du cours). Voyant que je l'observe, un pratiquant ayant combattu à proximité vient vers moi et m'explique : « il [son adversaire durant ce combat] m'a vraiment fait mal, c'est un ouf il s'accroche [à son corps] et tout ». Avant même d'avoir eu le temps de lui répondre, l'adversaire en question ayant entendu ces propos s'approche de nous et s'adresse à lui « alors, t'as eu mal ? J't'ai fait mal hein ? » esquissant un large sourire. Il quittera l'espace principal de pratique pour rejoindre les bancs quelques instants plus tard et s'en amusera et en rira en conversant avec d'autres pratiquants ayant commencé à se changer.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus révèle la manière dont prendre, via écoute attentive, conscience du fait d'avoir fait souffrir (dans ce cas, par stimulation des perceptions nociceptives) son adversaire peut dans certaines situations mener les pratiquants de MMA à des états particuliers d'amusement, voire de satisfaction. Ces états peuvent parfois même être collectivement expérimentés par interactions verbales.

Observation de terrain 5

« Grand écart thermique »

Formant un groupe d'environ 10 pratiquants, nous nous saluons rapidement à l'extérieur de la structure puis accédons au couloir faisant office de sas avec la salle de pratique. Dans l'attente de la fin du cours de cardio-boxing [qui se déroule juste avant le nôtre (de jujitsu-brésilien ce soir-là) dans le même espace], nous discutons et relevons que cette soirée d'hiver est particulièrement fraîche. Paul s'exprime : « ça caille dehors, c'est dingue. Donc là, on a froid, mais j pense que dans quelques minutes on va se plaindre de crever de chaud (rires) ». La plupart des pratiquants opinent de la tête, sourient et/ou rient discrètement (...) Une veste de judo ou de jujitsu étant imposée dans le cadre du cours, je ressens – davantage que lorsque je pratique sans celle-ci – une importante chaleur dès l'échauffement, marquant effectivement un contraste avec la température extérieure. Plus le cours avance, plus je transpire et ai des difficultés à supporter ce haut épais. En plus de stocker la chaleur, la veste

me gêne dans mes mouvements et devient de plus en plus lourde à porter à mesure que ma transpiration s'imprègne dans le tissu (...) Particulièrement durant le dernier combat, j'ai la désagréable sensation d'étouffer et ressens une intense fatigue musculaire. Dénouer ma ceinture et ôter ma veste après ces 2h de cours (dont 4 combats de 5 minutes chacun) me cause d'ailleurs quelques difficultés. Torse nu avant même d'accéder au vestiaire par impatience, je me sens libéré d'un poids et peut enfin m'aérer et respirer à nouveau une fois cette dernière enlevée.

Interprétation

L'expérience rapportée via cette note de terrain illustre, en particulier du fait d'engagements intenses ainsi que du port d'une tenue de judo ou de jujitsu durant l'entraînement et les affrontements, l'existence de relations entre pratique du MMA et situations incommodes. Dans ce cas précis, sont notamment mis en lumière le contraste entre l'inconfortable température hivernale extérieure et la chaleur intense perçue pendant la séance⁸⁵, ainsi que les contraintes (aussi bien respiratoires qu'en termes de poids, de mobilité ou d'amplification de sensations de chaleur) causées par l'équipement de pratique. L'appréhension et le vécu de ces expériences thermoceptives peuvent par ailleurs respectivement conduire à des états d'amusement par interactions verbales ludiques entre pratiquants, et – notamment dans des situations de fatigue intense – à forts soulagement et satisfaction après délestage cette tenue imposée.

Extrait n°7

Entretien 6 (Adrien) : « *mal au crâne je pense ça a dû arriver dans des coups (...) peut-être des doigts dans les yeux que j'ai reçu (...) j'ai surtout les coups dans le nez, après les yeux ils pleuraient et ça donnait envie d'éternuer. Et du coup pour rebondir aux coups au foie (...) se rendre compte que ça fait aussi mal que ça parce que j'étais pas prêt. Et une autre fois à la jambe, il [un membre du club lors d'une situation d'opposition] avait insisté sur la jambe (...) ça m'avait détruit la jambe, j'avais des bleus. J'étais obligé de mettre de la pommade, j'avais été voir le médecin. Le lendemain en classe je pouvais plus me lever de ma chaise, j'avais appelé mon père pour qu'il vienne me chercher (...) genre j'avais un hématome et j'étais... impossible de marcher correctement après (...) surprise étonnante [lorsqu'il a été touché au foie], je me suis dit « il y a que la tête qui fait mal », genre je me dis « c'est quoi là, c'est même pas le plexus ? », genre je connaissais pas (...) et je me suis accroupi, j'ai dû récupérer genre impossible de me relever (...) je voyais le temps qui défilait (...) surprise et de la peur, saisit d'un coup... ça m'a coupé le souffle ».*

Interprétation

⁸⁵ Depuis mes premières années de pratique du MMA, j'ai à de multiples reprises pu expérimenter des situations semblables. Parmi les plus marquantes, me revient une période durant laquelle, lors d'une saison estivale particulièrement chaude, les membres du club et moi-même nous entraînions dans une salle dont défilait le système de ventilation. Le souvenir des perceptions associées à la combinaison des différentes chaleurs (interne par engagement dans la pratique, ambiante de la salle par action des corps, et extérieure du fait de l'ouverture des portes et fenêtres) au cours de ces quelques séances m'apparaît encore aujourd'hui insupportable.

La mise en parallèle des sensations et de la pratique du MMA évoque diverses expériences nociceptives chez l'interviewé. Bien que le souvenir d'incommodantes douleurs céphaliques résultant de percussions au niveau de la tête (par ailleurs susceptibles d'activer les réflexes lacrymal et sternutatoire lorsqu'atteignant la région nasale) et oculaires provoquées par actions – réglementairement interdites mais courantes en raison des libertés et mobilités dactyles procurées par la particulière composition des gants de MMA – involontaires d'adversaires lui apparaissent, ce sont surtout deux situations lors desquelles il s'est vu ressentir d'intenses et incapacitantes souffrances qu'il garde mémoire. L'une, lors de laquelle il se verra asséné de coups de pieds bas (low-kicks) appuyés de la part de son adversaire – provoquant des contusions et la formation d'ecchymoses et hématome (il parle « d'insistance » lui ayant « détruit » la jambe) nécessitant la consultation d'un médecin et l'application d'un traitement – le conduira à éprouver des douleurs telles qu'elles l'invalident au point d'entraver, voire rendre provisoirement impossible ses déplacements. La deuxième, au cours de laquelle il se verra mis hors d'état de combattre par percussive au foie, suscitera une douleur dont il ne soupçonnait pas l'existence ni l'intensité (il parle d'une « surprise étonnante » qu'il « ne connaissait pas » et à laquelle il « n'était pas préparé » car n'associait cette douleur qu'aux percussions à la tête et au plexus). La stupeur éprouvée par ce KO – durant lequel accroupi, « saisi d'un coup », « souffle coupé » et incapable de se relever, il « verra le temps défilé » avant de reprendre possession de ses moyens, « récupérer » – le mènera par là même à un état d'apeurement particulier.

Extrait n°8

Entretien 11 (Chloé) : « le coach Thibault du coup, quand je me bats contre lui vraiment, il donne des coups hypers forts, des fois il me fait super mal, il hésite pas à me donner des coups dans la tête et comme moi je lui donne pas des coups dans la tête, je me dis « mince ça se fait pas il est pas cool ». Et du coup je lui donne des coups ».

Interprétation

Quand elle affronte l'un des entraîneurs du club, l'interviewée peut être amenée à ressentir d'intenses douleurs en raison de la puissance qu'il mobilise pour la frapper (elle parle de « coups hyper forts », lui faisant « super mal ») et par là même la conduire à un état particulier de contrariété. Cette contrariété résultant notamment de la non-hésitation de son opposant à la percuter au niveau de la tête alors que n'appréciant pas être la cible de ces techniques (elle explique en effet que « ça ne se fait pas » et « qu'il n'est pas cool ») et étant elle-même habituellement réticente à leur utilisation, elle s'y résigne malgré tout lorsque confrontée à ce type de situations.

Extrait n°9

Entretien 11 (Chloé) : « *Les courbatures. Parce que je sais que généralement quand je sors d'une séance de boxe, je rentre chez moi il doit être à peu près 22h (...) le lendemain je me lève à 6h, j'ai mal partout, des fois j'arrive même plus à marcher (...) des fois même j'ai vraiment du mal à me lever le matin (...) les autres disciplines (...) ça sollicitait soit une partie du corps en particulier mais euh une discipline qui sollicite tous les muscles comme ça c'est vrai que c'est la première fois que j'en fais une (...) je vais voir mon kiné après ma séance (...) il me fait « oh là là mais euh... » il voit bien que mon dos, enfin mes muscles ils sont vachement sollicités parce que j'ai mal (...) j'ai mal vraiment partout (...) c'est compliqué de s'en remettre (...) ça prend du temps et euh c'est vrai qu'on quand même a deux grosses journées de courbatures après (...) Mais en fait j'aime bien cette sensation-là parce que je rentre chez moi, je suis fatiguée, je dors facilement (...) c'est une sensation qui fait mal mais c'est bon pour le moral on va dire de se dire « c'est bon j'ai tout donné, j'ai fait mon sport » et on se sent bien en fait ».*

Interprétation

La pratique du MMA conduit l'interviewée à régulièrement éprouver certaines douleurs (elle parle notamment de « courbatures »). Les lendemains de séances, au réveil, l'intensité de ces sensations de douleurs – qui parcourent l'intégralité de son corps – est d'ailleurs susceptible de rendre difficiles (voire parfois même impossibles) ses mouvements et déplacements (elle explique en effet « avoir mal partout », « des fois vraiment du mal à se lever » et « des fois ne même plus arriver à marcher »). A l'inverse d'autres disciplines dans lesquelles elle a été amenée à s'engager, le MMA mobilise selon elle – tout comme le kinésithérapeute qu'elle consulte, lui faisant systématiquement la remarque – l'ensemble de ses groupes musculaires. Ces intenses fatigues – facilitant son endormissement – et douleurs musculaires affectant temporairement la totalité de son corps (elle parle de difficultés et de temps pour « se remettre » de ses séances et de « deux grosses journées de courbatures »), elle explique malgré tout éprouver une sensation d'accomplissement et de la satisfaction (« bien aimer », « se sentir bien » et ainsi voir son « moral » positivement affecté) lorsqu'elle les ressent car lui paraissent révélatrices de « travail » et d'engagement dans la pratique.

Observation de terrain 6

« Brimades d'anniversaire »

C'est l'anniversaire d'un des pratiquants réguliers du club. L'ensemble du cours se déroule dans une ambiance conviviale et ludique. Les instructeurs et pratiquants font de nombreuses blagues (plaisanteries multiples dont liées à la couleur de peau noire de l'individu concerné, chatouilles et coups lui étant subrepticement infligés, photos de groupe effectuées en le maîtrisant et maintenant en positions incommodes, saluts exécutés les fesses à l'air, etc.). Il se prend à ce jeu et demande, une fois le cours terminé, à chacun d'entre nous de lui asséner un low kick. Assis sur un des bancs et commençant à me changer, je l'observe courir

d'un pratiquant à l'autre en riant puis criant et grimaçant à chaque coup porté. Je suis l'un des derniers à devoir le frapper mais, remarquant l'instabilité de sa démarche et un visage malgré tout plaintif, je me lève et lui demande en lui touchant l'épaule : « t'es sûr de vouloir reprendre un coup, t'as l'air d'être dans le mal, j'ai l'impression que ça pique (rires) ». Il hésite quelques secondes mais insiste finalement : « non allez c'est la règle, pas le choix ! Par contre tape pas trop fort ». Je me positionne et m'exécute. Suite à ce nouveau « châtiment », il repart une fois de plus endolori mais égayé, sous les regards amusés et les rires de tous les individus qui l'observent.

Interprétation

Cette note de terrain met en évidence d'une part l'existence de relations entre pratique du MMA et accès à états particuliers d'amusements par interactions et partage d'expériences collectives ludiques (dans cette situation précise, médiés par la quasi-totalité des perceptions sensibles étudiées se rapportant aux brimades infligées), d'autre part une complexification des rapports aux expériences incommodes (ici, dans l'appréhension des perceptions nociceptives) dès lors étendus à la satisfaction par ces mêmes expériences.

Extrait n°10

Entretien 13 (Hugo) : « *il y a des coups que j'ai pris, euh qui dans un cadre classique m'auraient fait extrêmement mal (...) mais c'est des douleurs qui à un moment donné sont passées euh complètement euh à côté en fait, la douleur je la sentais [suite à une blessure au niveau du pied lors d'une compétition] (...) mais je boîte pas je continue je demande à continuer le combat (...) à un moment donné en fait la douleur, c'est un message qui est envoyé et qui te dit « Hugo tu es vivant » (...) Je l'ai vécu sous d'autres formes, j'ai pratiqué le tantra par exemple, il y a un moment donné où tu es en reconnexion avec ton corps (...) tu vis des choses qui sont d'une extrême sensibilité, donc là on est vraiment dans l'envers de ce décor-là mais l'art martial et la douleur que j'ai pu vivre dans l'art martial, la fatigue extrême, l'épuisement à tomber des fois sur ses genoux à ne plus pouvoir respirer, c'est des moments où ton corps te dit tu existes, tu es vivant. Et euh et c'est quelque chose entre guillemets qui n'a pas de prix (...) je dis pas que tout le monde devrait vivre ça (...) c'est une expérience pour le coup qui est réellement très personnelle. Mais (...) si on me demande « pourquoi tu as fait ça et qu'est-ce que tu as pu en tirer ? », ben euh c'est de comprendre à quel point je pouvais être vivant ».*

Interprétation

Selon l'interviewé, les douleurs résultant de certains coups reçus lors d'affrontements physiques auraient pu lui sembler intenses, « extrêmes » si éprouvées dans d'autres contextes. Illustrant ces propos à travers l'exemple d'une compétition lors de laquelle, se blessant au niveau du pied, il passera outre (« complètement à côté ») cette douleur et décidera de continuer le combat, mais aussi certaines situations lors desquelles il s'est vu ressentir des douleurs, fatigues, épuisements « extrêmes », « à tomber des fois à genoux et ne plus pouvoir respirer », il appréhende davantage ces sensations comme des indicateurs, « des messages » provenant de son corps l'informant sur sa condition (il emploie les termes « exister » et « être vivant »). Bien que les ressentis et expériences vécues y soient

diamétralement opposés, il explique être à même d'accéder à des états comparables « d'extrême sensibilité », « de reconnexion avec son corps » lorsqu'il pratique l'art tantrique. Ne considérant pas ces différents types d'expériences comme d'incontournables finalités que tous pratiquants devraient vivre, ils se révèlent – dans son cas personnel – toutefois inestimables (« n'ont pas de prix », selon ses mots) car lui permettent de réaliser « à quel point il peut être vivant ».

3.3. Ensemble 3 : Interactions et maîtrise de soi

3.3.1. Interaction

Interaction

L'item renvoie aux connexions qui peuvent exister entre les perceptions sensorielles – en particulier visuelles, tactiles, auditives, nociceptives – et les interactions entre individus. S'y rapportent parallèlement les influences que ces interactions peuvent avoir sur les états d'esprit et les performances des pratiquants.

A l'égard des émotions, l'item réfère aux relations qui peuvent se manifester entre diverses formes d'interactions (à titre illustratif, les contacts, rapports, échanges entre individus) propres aux disciplines tout comme à leur cadre, et l'accès à des états émotionnels particuliers. Apparaissent notamment des rapports entre ces interactions, la performance des individus et des états d'esprit relatifs – parfois par combinaisons – à la crainte, au stress, au malaise, à l'appréhension, à la satisfaction, au plaisir, à l'exaltation, au débordement et/ou à la contrariété.

Observation de terrain 1

« Invitation silencieuse »

Comme souvent, l'instant précédant le premier affrontement libre de fin de cours est un moment particulier de « flottement », « d'entre-deux phases » et de silence. L'instructeur nous demande à tous de choisir un adversaire pour le prochain combat. Pendant quelques secondes, nous nous regardons et attendons sans bouger. Sans mot ni geste, deux pratiquants situés devant moi se fixent du regard, s'approchent l'un de l'autre et se serrent la main [pour « valider », « confirmer » l'invitation]. A ma droite, deux autres chuchotent, se rejoignent pour ensuite se serrer la main de la même manière. Mon regard croise celui d'un pratiquant positionné à quelques mètres en face de moi. D'une légère inclinaison de la tête et d'un discret mouvement de main, je lui fais comprendre que je compte l'inviter à combattre. Il me répond favorablement par une inclinaison semblable de la tête. Nous nous rapprochons, nous serrons la main [nous portons des gants de MMA] et nous mettons en position. Le combat va bientôt commencer. Une fois le combat lancé, nous tendons chacun notre main pour effectuer

un deuxième salut [qui consiste généralement en un bref contact du poing avant] avant de nous affronter. Nous ne nous sommes pas adressés la parole.

Interprétation

La situation présentée via cette note de terrain illustre la manière dont certaines formes d'interactions (ici, l'invitation à un affrontement de fin de séance de MMA) peuvent se manifester sans même mobilisation de la parole. Même si parfois accompagnée de brefs et discrets échanges de mots, c'est effectivement généralement non-verbale et principalement par le regard, de mesurés gestes et mouvements, et le toucher qu'est confirmée cette demande qui peut aussi bien se révéler individuelle (un premier pratiquant en invite un deuxième), mutuelle (deux s'invitent l'un l'autre) qu'imposée (l'entraîneur sélectionne les deux opposants).

Observation de terrain 2

« Souffrir en silence »

Le cours de ce soir et les affrontements libres sont exténuants. Je ressens une intense fatigue, mes muscles me brûlent à cause de l'acide lactique. J'ai du mal à tenir debout et reprendre mon souffle. Il m'est difficile de continuer mais je ne veux pas m'arrêter. Entre les combats, je m'appuie quelques secondes contre les murs de la salle pour récupérer tout en en profitant pour boire quelques gorgées d'eau. J'observe les pratiquants autour de moi. Etant en nombre impair, l'instructeur propose que l'un de nous se repose entre les combats (il « tournait » avec celui qui se retrouvait seul pendant les deux premiers). Situé dans un des coins de la salle et adossé contre le mur lors de cette annonce, X, trempé de sueur et le visage blanc, semble vidé, peine à se relever et se met à tituber. Nous le regardons avec un sourire complice et certains d'entre nous levons et serrons le poing vers lui en signe de compassion. Il répond par un discret sourire mais s'assoit et ne peut plus combattre. Après les 5 combats, nous sommes invités à nous étirer avant le salut final. Il m'est très difficile de maintenir certaines positions. Je suis pris de nausées et ressens de vives douleurs au niveau des muscles et des articulations. Je m'exécute néanmoins. Durant toute cette séance d'étirements, je croise les regards empathiques des autres pratiquants qui comme moi grimacent et poussent de petits râles de douleur. Constatant que nous partageons ces souffrances, nous nous sourions, sans dire un mot.

Interprétation

A l'image de la précédente note de terrain, dans cette situation précise est mise en évidence l'existence de formes non-verbales d'interactions dans la pratique du MMA. Ici, c'est l'expérience commune et le partage d'une situation inconfortable – précisément l'éprouvement sensations intenses de fatigue, de chaleur, de douleur, d'essoufflement, de soif,

de nausées éprouvées pendant et suite à combats engagés – qui, dans l’appréhension croisée des regards et discrets gestes et mouvements des pratiquants, conduit effectivement à une expérience empathique, unificatrice⁸⁶ et motivationnelle de groupe. Dans l’expérimentation de ces désagréables perceptions sensorielles, peuvent dès lors réciproquement se développer, par stimuli visuels, des formes spécifiques de satisfaction.

Extrait n°1

Entretien 5 (Kevin) : *« bien évidemment le regard ben quand au moment de comment dire... juste avant de démarrer le combat on est face à face, on est à 1 mètre l’un de l’autre, là le regard est hyper important parce que lui il faut pas qu’il ait l’impression que tu flippes même si tu as l’adrénaline et que tu es pas forcément euh tu es pas forcément euh au mieux, mais il faut surtout rien montrer et donc ça passe notamment surtout par le regard. »*

Interprétation

La perspective du combat de MMA à venir provoque chez l’individu une poussée d’adrénaline et le mène à un état particulier d’appréhension (il emploie les termes « flipper », et « ne pas être au mieux »). Face à son adversaire, juste avant que le match soit lancé, il cherche à ne pas révéler, informer de cet état d’esprit qui, de son point de vue, transparait principalement au travers son regard. Ainsi, le contrôle du regard dans ce type de situation constitue un point essentiel dans l’impression qu’il cherche à dégager auprès de ses adversaires.

Extrait n°2

Entretien 9 (Louis) : *« il y a aussi ce fait du rapport aussi du MMA qui a un rapport aussi où il y a le contact. Il y a beaucoup de contacts on va dire corporels quand on est au sol ou au corps à corps, et ça euh passer outre, quand tu es une femme avec un homme qu’on ne connaît pas c’est un peu compliqué. C’est un peu compliqué et ça je l’entends bien. Donc je pense aussi le fait du contact fait que ça peut freiner aussi les femmes à venir pratiquer avec des hommes ».*

Interprétation

Selon l’individu, la réticence qu’il observe chez certaines femmes de son club à pratiquer le MMA avec des individus de sexe masculin – notamment lorsque peu familiers – peut se

⁸⁶ Ce sentiment d’unité peut également se manifester dans d’autres situations non-exclusivement centrées sur la pratique en elle-même de la discipline. En parallèle à diverses expériences de groupe vécues lors de ponctuelles sorties organisées entre membres des clubs (restaurants, cafés, activités ludiques, de pleine nature, etc.), et, dans le cas d’une des deux structures, un temps annuellement consacré à recueillement sur la tombe du défunt premier entraîneur principal, des références à la fraternité et à la famille transparaissent en ce sens très régulièrement dans les propos tenus – à titre illustratif, « prenez-soin de vous les frères », « on est plus qu’un club, on est une famille » – par les entraîneurs et pratiquants. Ces structures peuvent ainsi représenter davantage qu’une simple structure de pratique pour ses membres, en témoignent parallèlement certaines formes de protections et soutiens ayant été apportés à des adhérents pris dans des situations de forts embarras.

justifier par les nombreux et répétées contacts physiques qu'impliquent les exercices et affrontements dans cette discipline, particulièrement lors du travail au corps à corps et au sol. Il considère ces retenues (il parle de rapports et contacts corporels dont il est « compliqué » de faire abstraction) comme compréhensibles.

Observation de terrain 3

« Tonalité (homo)sexuelle du salut »

Le cours se termine. Déambulant au milieu de la salle, deux pratiquants ôtent leur t-shirt et contractent fièrement leur muscles saillants et couverts de sueur. L'entraîneur observe l'un des deux (Louis) et s'écrie : « Tiens les abdos ! Bah dis donc ça commence à se former, il commence à être taillé le frère ». Il répond par un sourire et des contractions de ses muscles pectoraux. C'est le moment du salut [qui consiste à nous placer en cercle, tendre notre bras et le lever en criant le nom du club]. Avant de nous positionner, nous nous saluons individuellement par une poignée de main suivie d'une accolade (vigoureuse de la part de certains), de tapes sur l'épaule et/ou le dos et d'un remerciement. La nature de la situation (dont les différentes formes d'interactions et contacts – à la limite du calinage – avec les torsos chauds et humides, notamment des deux pratiquants dévêtus, contrastent avec la séquence précédente lors de laquelle nous combattions) m'apparaît presque (homo)sexuelle.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus met en évidence, notamment dans l'appréhension de perceptions visuelles, auditives, tactiles et thermoceptives, la nature (homo)sexuelle dont peuvent relever des formes spécifiques d'interactions dans la pratique du MMA. Les actions de certains pratiquants et interactions visuelles, verbales et physiques rapportées lors de cette fin de cours – contrastant effectivement avec les phases précédentes d'exercices et d'affrontements – peuvent par là même conduire à sentiments de satisfaction et d'unité.

Extrait n°3

Entretien 6 (Adrien) : « *tu arrives tu connais personne alors que tu fais... je faisais le judo dans la petite ville d'à côté, le petit gymnase d'à côté, le petit club quoi et puis là genre c'était totalement différent. La première euh la première fois je suis arrivé des vestiaires ben j'étais encore petit, j'étais en ouais 3ème et il y avait que des grands, des papas quoi et je me suis dit « woh ils vont me casser la gueule (rire) je vais pas être le bienvenu hein ». Et puis alors que non genre tout sourire, ils m'ont appris tranquille, ils m'ont prêté les gants pour la première séance, il y avait vraiment aucun souci genre plus d'appréhension... mais une fois qu'on est dedans, une fois qu'on arrive à connaître les gens qui pratiquent ben on se sent serein en tout cas dans ce club-là, j'ai fait que ce club-là en sport de combat, genre j'étais tranquille, je savais que j'étais bien accueilli, j'étais encore petit euh j'étais le plus petit, j'étais l'un des plus petits et ça faisait bizarre, il y avait une appréhension surtout avec les grands genre je dis « waouh je vais jamais les toucher » et puis ils te laissent, ils sont sympas genre ils jouent le jeu et donc du coup ben l'appréhension elle est vite partie. »*

Interprétation

Intégrer un club de MMA inconnu provoque une forme d'appréhension chez l'interviewé, notamment lors de sa première entrée dans les vestiaires. C'est principalement le fait de n'avoir connaissance d'aucun membre du club à son arrivée, la taille de la structure contrastant avec celle qu'il fréquentait auparavant (dans laquelle il pratiquait le judo), ainsi qu'étant un des pratiquants les plus jeunes, sa différence d'âge avec les autres, en grande majorité plus anciens que lui. Cette appréhension résultant d'une impression de ne pas être le bienvenu, de la crainte – en raison de sa moindre stature – de ne pas être en mesure de rivaliser les autres individus (particulièrement les plus imposants) ainsi que du risque d'être blessé par ceux-ci, elle se dissipera néanmoins rapidement dès la première séance en raison de leur accueil, sociabilité, bienveillance, accommodement et du propre engagement de l'individu dans la pratique.

Extrait n°4

Entretien 6 (Adrien) : « *j'avais toujours ce recul de « merde je fais quoi ? », « est-ce que c'est bien ? » et il y a toujours une appréhension de ce que je donne comme image. « Qu'est-ce que je donne comme image ? », « qu'est-ce qu'on va dire là ? », « est-ce que c'est bien ? », « est-ce que je fais le bon choix ? ». Peut-être des fois genre j'ai trop réfléchi, même aux entraînements genre... même si aux entraînements il y avait pas le stress genre... parce que les oppositions genre c'est tranquille on se connaît tous, mais il y a toujours de... « merde est-ce que c'est bien ça ? », « est-ce que je tente ? ». Il y a toujours un petit stress peut-être genre de... pas une sorte de compétition, mais un stress de « est-ce que je tente ça ? », « si je fais ça si ça se trouve je vais me faire punir genre il va y avoir la guillotine qui va passer parce que je vais pas avoir rentré ma tête », des trucs comme ça. »*

Interprétation

Qu'il s'entraîne en club ou combatte dans un cadre compétitif, l'interviewé accorde une importance telle à l'image qu'il renvoie lorsqu'il pratique la discipline qu'elle le conduit à s'interroger sur ce que les individus pensent de lui (notamment ses compétences techniques ou ses choix stratégiques et tactiques), au point non seulement de développer chez lui une forme d'appréhension, mais parfois même de le conduire à un état de stress particulier. Craignant, à titre d'illustration, de sortir perdant d'un affrontement suite à une erreur de sa part (il utilise l'expression « se faire punir »), cette attention qu'il porte à son image est par ailleurs paradoxalement susceptible d'influer négativement sur ses performances (du fait de « trop réfléchir » selon ses termes).

Extrait n°5

Entretien 11 (Chloé) : « j'avais l'impression de passer pour une grosse nulle et que même ça l'ennuyait de se battre contre moi. C'est vrai que cette sensation-là parce que des fois j'essaie d'aller voir d'autres... c'est pas évident (...) en fait en tant que fille euh généralement les garçons comme ils se connaissent ils sont amis entre eux, au moment de faire des sparring (...) on va voir des gens et on leur dit de se mettre avec nous, mais on sent que les personnes elles sont ennuyées (...) elles sont pas contentes dans le sens que elles se disent « oh non pas elle, elle est ennuyante », enfin « elle est pas forte » et tout (...) on a un peu l'impression de les ennuyer ou qu'ils préfèrent être entre potes et se bastonner, parce que quand ils sont avec nous en fait, ils ont tendance à aller super doucement ou alors à pas donner des coups. Par exemple une fois je me suis battue contre un gars et à la fin il m'a dit euh « je t'ai laissé faire parce que j'avais pas envie de te faire mal » et là je me suis dit « ben super, c'est quoi le but alors ? » (...) en général c'est pas les garçons qui vont vers nous (...) généralement on se retrouve tout seul à la fin et on est obligées d'aller voir quelqu'un et de lui faire « on peut se mettre avec toi ? » et euh la personne-là elle va dire oui parce qu'elle va pas nous dire non. »

Interprétation

Les impressions d'incompétence et d'illégitimité (de « passer pour une grosse nulle » et « d'ennuyer » ses adversaires selon ses termes) ressenties durant certaines situations d'opposition lors desquelles elle se fait dominer provoquent une forme de contrariété chez l'interviewée. Considérant délicate, embarrassante, « pas évidente » la démarche consistant à inviter les individus – surtout masculins – à pratiquer avec elle, elle explique être amenée à éprouver ces mêmes impressions au moment de choisir son adversaire lors des affrontements de fin de séances. C'est notamment du fait d'être de genre féminin, de ne pas partager avec les pratiquants masculins les mêmes rapports (d'amitiés) que ceux qu'ils entretiennent au sein de ce qu'elle qualifie « d'entre eux », ainsi que leur volonté de s'opposer par affrontements libres engagés, lourds (« préférer être entre potes et se bastonner » selon ses mots) que l'interviewée s'imagine, a la sensation de contrarier – notamment en raison de sa supposée faiblesse et de l'ennui qu'elle serait à même d'occasionner – ceux qu'elle invite à combattre. En ce sens, elle constate qu'en situation d'opposition homme-femme, les pratiquants ont tendance à amoindrir la vitesse et force de leur coups. L'expérience personnelle qu'elle rapporte, lors de laquelle un pratiquant lui confie ne s'être aucunement engagé dans le combat juste effectué afin d'éviter de lui nuire renforce ainsi ce sentiment de déconsidération et par là même cette contrariété. Ce sentiment de déconsidération se manifeste aussi par la solitude ressentie au moment du choix des adversaires, les hommes n'invitant selon elle habituellement pas les pratiquantes les obligeant à elles-mêmes prendre cette initiative à laquelle ils ne peuvent se refuser que du fait que tous les autres binômes soient déjà formés.

Extrait n°6

Entretien 3 (Thomas) : « *c'est l'adrénaline qui monte toute seul (...) C'est l'adrénaline du combat euh et puis le plaisir aussi hein, moi je prends plaisir à faire... (...) Et puis après il y a l'après-combat euh où tout retombe, tout retombe euh la satisfaction d'avoir fait mon combat, gagnant ou perdant, déjà je me dis je suis pas blessé je suis pas KO (rire) (...) Et puis après c'était plus le... après je parlais plus sur l'ambiance de me dire j'ai passé un bon moment avec les copains du club, l'entraîneur. Voilà on s'est entraînés on a fait ce qu'on a pu, on est arrivés jusqu'au bout et un sentiment de truc achevé* ».

Interprétation

En plus de provoquer la sécrétion d'adrénaline chez lui (il parle « d'adrénaline du combat qui monte toute seule ») et le mener à un état d'exaltation, la pratique compétitive conduit l'interviewé à éprouver une forme particulière de plaisir. Qu'il ressorte (ou non) victorieux du combat – après lequel cette exaltation et l'appréhension parallèlement ressentie en raison de la mise en péril de son intégrité physique se dissipent (que « tout retombe ») –, ce sont notamment le fait de ne pas avoir été blessé, de ne pas avoir été rendu inconscient par percussion (KO), d'avoir terminé, « fait » son combat ainsi que le sentiment d'en avoir finalisé toutes les étapes du mieux possible (« faire ce qu'on a pu », « arriver jusqu'au bout avec un sentiment de truc achevé » selon ses termes) qui le font accéder à cet état de satisfaction. En outre, il explique éprouver de l'attrait et affection pour « l'ambiance » et « les bons moments » d'après-combats passés en compagnie de l'entraîneur et des autres membres du club qu'il apprécie.

Observation de terrain 4

« Douleur et sang : c'est le métier qui rentre »

L'exercice consiste à attaquer le partenaire/adversaire qui, adossé contre un mur, n'a que pour seule consigne de se protéger et encaisser les coups. Je reçois un lourd crochet au visage qui me désarçonne et m'endolorit. Je me rends compte quelques secondes plus tard que l'espace sur lequel nous travaillons se couvre de sang. Je comprends en passant mon gant sur mon visage qu'il provient de mon nez, m'excuse auprès de mon adversaire et lui explique que je dois stopper l'exercice pour me nettoyer aux toilettes. Un sourire se dessine sur son visage. Un pratiquant à proximité nous voit nous arrêter et s'adresse à moi : « c'est comme ça que le métier rentre (rires) », ce à quoi je réponds en souriant « c'est le jeu, je devrais survivre ». Nous rions tous les trois. Au moment de quitter la zone, l'instructeur se tenant à quelques mètres de moi m'interpelle par un petit cri, regarde très brièvement mon visage et me montre la zone couverte de sang. En lisant sur ses lèvres (il parle trop bas pour que je puisse distinguer ses mots), je comprends qu'il exige que le sol soit prochainement nettoyé. Il semble davantage porter attention à ces salissures qu'aux raisons de leur présence ou qu'à mon état.

Interprétation

La situation rapportée via cette note de terrain reflète la façon dont la vision et l'appréhension de manifestations corporelles visibles associées à la douleur et à la blessure (et accessoirement, l'état physique) dans la pratique du MMA peuvent non seulement relever de moindres (voire inexistantes) attentions, mais aussi conduire à des expériences ludiques de groupe et ce, aussi bien pour l'individu affecté que les témoins de ce type de situations.

Extrait n°7

Entretien 11 (Chloé) : *« c'est un sport où on peut repousser ses énergies négatives parce que ben généralement on arrive là-bas on est stressé par nos journées de travail et tout, et puis à force de faire le sport, de s'entraîner à plusieurs et tout, on repart on est vidé et on est plein d'énergie positive parce qu'on a évacué toutes les énergies négatives (...) c'est super parce qu'il y a une bonne entente de groupe, on rigole tous ensemble, on s'entraide et puis les coachs sont super sympas (...) Si on passe une mauvaise journée et qu'on va à la danse, ben ça va nous détendre mais si on passe une mauvaise journée et qu'on va à la boxe, le fait de frapper je pense ça nous permet d'évacuer vraiment les énergies négatives. »*

Interprétation

Contrairement aux autres pratiques corporelles dénuées de techniques de percussion (comme la danse, qui ne lui permet que de « se détendre »), le MMA contribue outre à la dissipation du stress accumulé dans sa vie quotidienne – particulièrement lors de journées déplaisantes – et au défolement, au « repoussement et à l'évacuation des énergies négatives », à « faire le plein d'énergies positives » chez l'interviewée. Ces éléments, ainsi que la fatigue conséquemment ressentie (repartir « vidée ») sont dès lors susceptibles de la mener à un état particulier de satisfaction. Dans la mesure où l'interviewée éprouve une certaine affection pour l'ambiance – joviale et fraternelle – qui règne au sein du club ainsi qu'envers ses pratiquants et entraîneurs quelle considère « super sympas », ce sont aussi la qualité des rapports et interactions entretenus avec la structure et ses membres qui peuvent participer au renforcement de cette satisfaction.

Observation de terrain 5

« Sommutation et reprise de contrôle »

Nous venons de terminer les combats, le cours touche à sa fin. L'instructeur attend que nous nous mettions en place pour le salut. Deux pratiquants s'amuse à chahuter en se donnant de légers low kicks. L'un d'eux, souffrant au pied droit à cause d'une antérieure blessure, pousse un cri de douleur suite au blocage d'une des attaques de son « adversaire ». Généralement très calme, posé et enjoué, l'entraîneur semble particulièrement contrarié et les interpelle d'une voix imposante : « Stop c'est bon les gars ! Arrêtez de faire les cons c'est

comme ça qu'on se blesse donc c'est votre problème, là le cours est fini ! ». Penaud [ce contraste déstabilise d'ailleurs tous les individus présents dans la salle], celui endolori répond : « Non mais il me tape là où je suis blessé quoi ». Cette fois-ci posément, l'instructeur poursuit : « Je m'en fous, c'est votre problème ». Constatant l'adoucissement de ce dernier, le pratiquant se permet de le provoquer ironiquement [l'instructeur est combattant professionnel et de niveau supérieur à chacun d'entre nous, personne ne le défierait sérieusement] en bombant le torse, tendant son oreille vers lui et ajoutant d'un air faussement menaçant : « Pardon ? T'as un souci ? ». L'entraîneur sourit tandis que nous autres laissons échapper de brefs rires. Nous nous plaçons pour effectuer le salut. L'ambiance se détend mais, sans dire un mot, tous observent et attendent maintenant les indications de l'entraîneur.

Interprétation

Relevant originellement d'un état de contrariété, la sommation exprimée – davantage en raison du non-respect du déroulement du cours qu'au risque, bien que ce dernier motif soit mobilisé, de blessure encouru – dans la situation ici présentée conduit par la suite à une expérience collective ludique, même si durcissant parallèlement l'atmosphère. C'est ici l'appréhension (via les perceptions visuelles, auditives et par la prise de connaissance de l'endolorissement du pratiquant) des actions de ces deux individus par l'entraîneur qui déclenche la situation. Bien que ponctuelles, des expériences semblables de (ré)affirmation de position et (re)prise de contrôle ont été relevées dans notre étude des deux clubs étudiés, lesquelles ont parfois conduit à des situations de grandes tensions et des états intenses de nervosité.

3.3.2. Coopération/Opposition

Coopération/Opposition

L'item se rapporte aux connexions qui peuvent apparaître entre certaines situations de coopération ou d'opposition relatives aux disciplines (en ce qui concerne les attitudes et comportements, mais aussi le cadre des affrontements), et l'accès à des états émotionnels particuliers. Sont notamment présentées, par des expériences de pratique, des relations entre ces deux méthodes d'action, la progression des individus (et par extension le développement de leurs performances), et leur accès à des états de tristesse, de frustration, de contrariété, de nervosité, de colère mais aussi de plaisir, de satisfaction, d'excitation ou d'exaltation.

Extrait n°1

Entretien 7 (Margot) : « *Il y a [dans les disciplines de combat] le plaisir, il y a l'excitation, il y a la frustration parfois de pas réussir quelque chose et tout ça, ça nécessite un certain contrôle que je n'ai pas tout le temps eu c'est sûr, je me suis souvent énervée (...) on est en*

colère ou on est triste parce qu'on n'y arrive pas. Mais parfois on est super content parce qu'on arrive à un truc (...) avec certaines personnes je suis régulièrement frustrée, euh et avec d'autres c'est du plaisir (...) Parce que par exemple il va arriver à m'avoir toujours de la même manière et j'ai beau faire n'importe quoi je n'y arrive pas. Donc oui c'est frustrant (...) j'utilise pas beaucoup la pression, je flotte beaucoup, je bouge beaucoup, je suis quelqu'un d'assez souple (...) parfois je suis avec des gens un peu plus... qui travaillent un peu plus en pression et je suis complètement bloquée au sol. Ça m'est arrivé de rester bloquée pendant plusieurs minutes au sol parce que un gars qui faisait le double de mon poids m'écrasait et il faisait rien d'autre, et ça, ça me frustre en fait. Je suis pas là pour rien faire ni pour me faire écraser. Si tu m'écrases ben c'est bon tu as gagné, pars, mais en fait essayer des techniques, de prendre des risques c'est ça qui me plaît.

Interprétation

Les disciplines de combat peuvent mener l'interviewée à une multitude d'états. En effet, lors de certaines situations, notamment lorsqu'elle ne parvient pas à exécuter les mouvements ou actions qu'elle envisage de faire, elle peut être amenée à éprouver de la tristesse, de la frustration, de la nervosité ainsi que de la colère (elle explique en effet avoir régulièrement des difficultés à garder la maîtrise d'elle-même – compétence qu'elle considère pourtant nécessaire à la pratique de ces disciplines – et s'être « souvent énervée »). Ce sont notamment les compétences de certains individus avec lesquels elle pratique (par exemple, leur facilité à systématiquement et identiquement remporter la victoire sur elle) ou leur attitude (comme le travail en pression dénué de technique qu'elle considère d'intérêt nul contrastant avec la sienne, basée sur le mouvement, la prise de risque, la fluidité et la souplesse) qui sont susceptibles de la mener à ces états de contrariétés, en particulier de frustration. A l'inverse de ce dernier type de situations – lors desquelles elle s'est déjà retrouvée « écrasée » et « complètement bloquée au sol » durant plusieurs minutes par des opposants amorphes, passifs et doublement plus lourds qu'elle – combattre des adversaires ayant un comportement contraire peut en revanche constituer un « plaisir » – cette sensation provenant notamment d'occasions d'expérimenter des techniques et de prendre de risques – et la conduire à un état particulier de satisfaction. Par ailleurs, elle affirme que certaines situations peuvent la mener à des états d'excitation, d'exaltation de ses sens.

Observation de terrain 1

« Provocation »

A la fin de l'entraînement, au moment de choisir un adversaire pour le premier affrontement libre de fin de séance, un individu que je n'ai croisé que quelques fois insiste, via d'amples mouvements de bras et appels répétés, pour combattre contre moi (je me déplaçais à l'origine vers un autre pratiquant que je souhaitais inviter). Je change de direction et m'approche de

lui. Me prenant manifestement pour un novice, il use de petites provocations et taquineries (coups dans le vent et sur les murs, petites tapes que je bloque avec sourire, rires, avertissements ironiques). Je décide de feindre l'indifférence. Dès le début du combat, je le sens très en force et remarque qu'il souhaite rapidement « en finir ». Je décide donc de combattre plus « sérieusement » qu'à l'habitude (sans néanmoins aucune nervosité), davantage pour le neutraliser, le « calmer » que pour gagner. Après quelques instants, je réussis à l'immobiliser sur le dos par contrôle latéro-costal. Je tente de le soumettre en initialisant une clé (americana). Je remarque à cet instant qu'il comprend que je ne suis pas à mon cours d'essai. J'avais la sensation que la clé passerait facilement, j'aurais même pu la finaliser en fermant les yeux. Avant même qu'il ait pu « taper » [pour se soumettre], nous nous rendons compte en même temps, suite à un craquement sourd, que son épaule s'est déboîtée et/ou fracturée sous cet effort. Tout s'est passé très rapidement. A cet instant je suis partagé entre deux ressentis : d'un côté j'éprouve une certaine satisfaction à avoir soumis un adversaire s'étant « amusé » de moi mais de l'autre me sens responsable, coupable (même si je suppose qu'il n'a consciemment pas souhaité se soumettre par fierté) et surtout m'inquiète de l'éventuelle blessure que j'ai pu occasionner.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus illustre la façon dont l'engagement dans la pratique du MMA peut, dans des situations de coopération et/ou d'opposition, mener les individus à différents types d'états d'esprit. Ici, la combinaison de provocations, de volonté d'affronter et s'amuser à terrasser sans ménagement un pratiquant supposément débutant et un engagement très (voire trop) important pour un début de combat opérés par l'adversaire conduit non seulement à un état particulier de contrariété – du fait de « ne pas jouer le jeu » –, d'engagement (relevant d'une implication plus sérieuse dans le combat) puis de satisfaction⁸⁷ (après avoir neutralisé l'opposant et ses intentions). La blessure parallèlement provoquée conduira toutefois à une certaine contrariété (notamment dans l'appréhension du caractère absurde de la situation et de la probable fierté de l'adversaire ayant pris le dessus sur sa raison – la soumission⁸⁸ –) mais aussi à culpabilité et inquiétude. Par engagement dans le combat (et dans l'accès à des états d'exaltation et de satisfaction), est aussi mise en évidence une forme d'incarnation laquelle provoque des sensations de fluidité, rend possible la pratique sans mobilisation de la vue et conduit à l'altération de sa propre perception du temps.

Extrait n°2

⁸⁷ Bien qu'aussi exceptionnelles que dans la pratique du MMA, des situations semblables ont été expérimentées (notamment par la pratique en ligne) dans le cadre du jeu vidéo de combat. Parvenir à contrecarrer des comportements de ce type (provocations et humiliations par teabagging notamment) dans le jeu peut conduire à d'intenses satisfactions. L'inverse peut cependant provoquer des grandes frustrations et contrariétés.

⁸⁸ L'engagement dans la pratique du MMA m'aura à de multiples reprises confronté à ce type de situations contrariantes du fait de la négligence des adversaires quant aux risques impliqués par cette obstination. Dans certains cas, cette non-volonté de se soumettre était telle que le maintien ou l'appui de certaines techniques auraient pu conduire à des inconsciences ou de graves blessures, imposant le changement de technique – moins dangereuses mais plus douloureuses – pour forcer la soumission tout en évitant les incidents.

Entretien 6 (Adrien) : « Faut être motivé faut le vouloir, c'est un peu le discours bateau mais je pense... faut être bien entouré, tomber dans le bon club euh pas dans un club qui va te frustrer déjà genre euh avec on va te faire tourner avec des gars qui sont bons mais qui s'adaptent pas à ton niveau, ça, ça va te frustrer et tu pourras pas être bon même... tu pourras pas augmenter ton niveau. Bon pratiquant euh ouais quelqu'un qui même après les défaites aux entraînements se dit « c'est pas grave j'ai tapé [pour se soumettre] mais j'y retourne » (...) même après les compétitions, même ça, ça doit être dur genre tomber en compétition et se dire « c'est pas grave je prends une pause parce que je suis tombé et je repars mieux m'entraîner » pour garder la motivation derrière. »

Interprétation

Pour l'interviewé, être motivé, « en vouloir », ainsi qu'un cadre de pratique bienveillant – c'est-à-dire un club au sein duquel les entraîneurs et autres membres compétents s'adaptent au niveau des débutants lorsqu'ils pratiquent, « tournent » avec eux – sont des éléments essentiels pour progresser dans la pratique du MMA. C'est notamment cette dernière composante qui, en plus de ne pas freiner cette progression, permet de ne pas mener les individus à états de frustration selon lui. Considérant par ailleurs qu'un bon pratiquant ne se décourage pas, reste dans de bonnes dispositions et se relance dans la pratique suite aux événements contrariants (par exemple, l'abandon – et la déception qu'il occasionne – par soumission dans un contexte d'entraînement), il estime moins aisé mais cependant nécessaire de garder ce même état d'esprit lors de défaites en compétition afin de conserver intacte cette motivation.

3.3.3. (Dé)contrôle

(Dé)contrôle

L'item (dé)contrôle renvoie aux aptitudes des individus à garder (ou non) maîtrise de et/ou confiance en soi dans la pratique des disciplines ainsi qu'à leur manière de gérer les situations s'y rapportant. Sont notamment mis en parallèle ces expériences spécifiques d'affrontements, les performances des pratiquants, et les états de solitude d'appréhension, de stress, de pression, de malaise, de décontenance, de contrariété, de frustration, de nervosité, de colère, de concentration, d'excitation, d'exaltation et de satisfaction auxquels ils peuvent simultanément accéder.

Extrait n°1

Entretien 4 (Christophe) : « La peur oui... on la ressent forcément à un moment donné, mais c'est pas une peur, c'est un stress je dirais, c'est plus un stress d'arriver à vaincre l'adversaire ou pas, c'est un stress d'arriver à se sortir de la technique et euh c'est vrai que

quand on se fait prendre en étranglement, y'a certains étranglements où on se sent plus oppressé que d'autres. (...) Je pense [en subissant un étranglement] à me sortir de là. À essayer de me rappeler de ce qu'il faut que je fasse pour sortir de là à un moment donné, essayer de me contrôler, contrôler ma respiration, contrôler mon cardio pour arriver à déclencher un contre au bon moment quoi, pour arriver à me sortir de là au bon moment. Et euh ouais je me focalise sur ça. »

Interprétation

Les situations de stress étant inhérentes à la pratique du MMA selon lui, l'interviewé explique être à même d'accéder à cet état particulier quand il s'interroge sur l'éventualité de vaincre (ou non) son adversaire. Ce stress peut aussi se manifester lorsqu'il s'efforce de se libérer de techniques de strangulation qu'initient ses adversaires pour le soumettre, les différentes formes d'étranglements lui causant des sensations plus ou moins importantes d'oppression. Dans cette posture, l'individu concentre son attention sur le contrôle de sa respiration et s'efforce, pour échapper à la soumission, de se remémorer les mouvements et techniques à effectuer et contrer son adversaire au moment opportun.

Extrait n°2

Entretien 7 (Margot) : *« on est tout seul, faut pas l'oublier. C'est une pratique on n'est pas en équipe, il y a une pratique individuelle, donc il y a un peu ce stress là aussi, c'est que à partir du moment où on est sur un ring, dans une cage ou face à un adversaire sur un tatami on est tout seul. Il faut se faire confiance et faut pas perdre ses moyens. Euh du coup ça nécessite même une certaine confiance en soi, euh avant chaque compète il y a du stress forcément, mais dès que l'arbitre siffle ou démarre ou demande de commencer un combat, moi je sais que mon stress il part et que je suis hyper concentrée. Après ça dépend des combats ».*

Interprétation

Selon l'interviewée, l'une des principales particularités des disciplines de combat contrastant avec les sports d'équipes – en l'occurrence, la solitude du pratiquant lorsqu'il rejoint la surface et combat et se retrouve face à son adversaire – provoque une forme de stress particulier susceptible de « lui faire perdre ses moyens ». Eviter cette décontenance nécessite dès lors une certaine assurance (« une confiance en soi », selon ses mots). Bien que les particularités de chaque combat affectent différemment l'état d'esprit de l'interviewé, ce stress, se manifestant avant toutes compétitions, se dissipe généralement au moment précis où elle perçoit l'annonce ou le signal sonore indiquant le début de l'affrontement. A ce même instant, elle explique accéder à un état de concentration avancée.

Extrait n°3

Entretien 7 (Margot) : *« j'étais vraiment dans un état je... ça n'allait pas, je perdais mes moyens (...) les 30 dernières secondes j'ai pris la fille je l'ai mis au sol et j'ai utilisé une*

vieille technique de judo qu'on faisait pas au JJB (...) je l'ai mis au sol et là j'ai fait pareil une vieille technique de sambo qu'on m'avait interdit de faire au JJB (...) je lui ai fait une clé de bras j'ai gagné comme ça mon combat. Mais en fait même j'étais comment dire... avant de faire la clé de bras elle voulait pas me donner son bras et du coup je l'ai frappé au sol parce que j'étais autorisé, et ça je fais jamais, frapper quelqu'un au sol quand je le bloque. Et du coup ça m'a assez frustré parce que moi j'ai perdu aussi mes moyens, j'avais qu'une seule envie en fait c'était de lui casser son bras (...) en fait mentalement (...) je crois que c'est à ce moment là où j'ai décidé d'arrêter le MMA. En tout cas en compétition. Tu ressens vraiment de la frustration quoi, ça dépend vraiment du type de combat, tu peux passer par le plaisir ou de la colère ou la frustration. »

Interprétation

Selon l'interviewée, pratiquer le MMA peut aussi bien mener à des états de plaisir que de colère ou de frustration en fonction des types de combat. L'état particulier de malaise auquel elle accède (« vraiment dans un état [dans lequel] ça n'allait pas » selon ses mots) lors d'une compétition de MMA conduit à lui faire perdre possession de ses moyens. En effet, quelques secondes avant la fin du temps réglementaire du combat, l'interviewée ayant saisi, projeté au sol (au moyen de techniques respectivement rarement utilisée et interdite dans le cadre du jiu-jitsu brésilien) et initialisé une clé de soumission (hyperextension du coude) sur son adversaire, se remémore avoir fait usage de frappes au sol pour la forcer à « lui donner » son bras afin de finaliser cette technique. L'interviewée s'interdisant systématiquement d'utiliser de frappes au sol (bien qu'elles soient réglementairement autorisées) lors d'immobilisation, la volonté de recourir à ces techniques, leur emploi exceptionnel mais aussi, par énervement, le désir d'incapaciter physiquement et de blesser gravement son adversaire dans cette situation spécifique (elle explique en effet « n'avoir eu que pour seule envie de lui casser le bras ») provoque chez elle une sensation de frustration. Cette frustration résultant notamment de la prise de conscience d'avoir perdu la maîtrise d'elle-même, c'est à partir de ce moment qu'elle décidera d'arrêter – même si elle remportera finalement ce combat – la pratique compétitive du MMA.

Extrait n°4

Entretien 11 (Chloé) : « *le coach Thibault du coup, quand je me bats contre lui (...) je lui donne des coups mais il les esquive super facilement comme euh ben comme c'est un boxeur on va dire professionnel et c'est vrai que parfois j'ai tendance à être un peu énervée (...) ou même ce sentiment d'impuissance je sais pas si tu as parlé avec Sayfoulla mais en tout cas il est vachement fort et euh les seules fois où je me suis battue contre lui, j'étais vraiment désespérée parce que j'avais l'impression d'être une maternelle. Il était hyper fort, moi j'avais l'impression d'être nulle en fait. Tout ce que j'essayais de faire il le contraignait hyper facilement et ça m'énervait parce que je me sentais impuissante, j'avais l'impression de passer pour une grosse nulle et que même ça l'ennuyait de se battre contre moi ».*

Interprétation

Pratiquer avec certains individus dans le cadre d'oppositions peut mener l'interviewée à des états particuliers de contrariétés. C'est notamment le cas lorsqu'elle affronte l'un des entraîneurs du club lequel esquive aisément ses attaques (elle explique en effet être à même d'éprouver une forme de nervosité, « être un peu énervée » dans ce genre de situations). Le sentiment d'impuissance qu'occasionnent les combats effectués contre l'un des pratiquants d'âge voisin du sien – lors desquels elle se dit « vraiment désespérée » par ses difficultés à faire face aux compétences et à la facilité de ce dernier à contrer la totalité de ses offensives – ainsi que les impressions de faiblesse, d'incompétence et d'illégitimité conséquemment ressenties (« d'être en maternelle », « de passer pour une grosse nulle » et « d'ennuyer » son adversaire selon ses mots) favorisent également l'accès à ce type d'états.

Extrait n°5

Entretien 11 (Chloé) : « combattre contre par exemple ma sœur (...) comme c'est ma sœur jumelle, on est un peu en compétition, c'est-à-dire qu'il y en a toujours une qui veut surpasser l'autre, ça m'arrive vraiment de m'énerver et des fois de me mettre un peu à pleurer en plein combat parce que ça m'énerve en fait de prendre des coups et j'ai envie d'en mettre et euh et parfois on me dit que je donne des coups trop forts et c'est vrai que parfois en fait ce sport peut parfois vraiment euh donner une sensation d'énervement (...) je me dis euh « vas-y donne tout donne tout » et parfois même quand je me prends un coup de ma sœur, je m'énerve contre elle je me dis « mais c'est bon calme-toi » alors que je donne des coups aussi forts et euh je commence à m'énerver parce que j'aime pas me prendre des coups mais j'ai envie de lui en mettre et euh et c'est pas évident parce que ma sœur ben je l'adore, mais c'est clair que quand on est en combat généralement on a tendance à se disputer toutes les deux ».

Interprétation

Du fait qu'elles soient jumelles, l'interviewée et sa sœur éprouvent une certaine rivalité (elle parle de « compétition » et de volonté de « surassement ») l'une à l'égard de l'autre lorsqu'elles s'affrontent dans le cadre du MMA. En conséquence, elle explique être susceptible d'accéder à des états de nervosités et de contrariétés – pouvant la conduire à « vraiment s'énerver » et être prise de larmoiements durant les combats –, particulièrement quand, échouant à se protéger, elle se fait percuter par celle-ci. N'appréciant pas recevoir de coups notamment lorsqu'ils sont portés par sa sœur, cette « sensation d'énervement » progressif, cette excitation (et cette parallèle forme de frustration) que sont à même de provoquer le MMA selon elle la motive à les rendre et les appuyer davantage (parfois excessivement, ce que lui font remarquer certains pratiquants), « tout donner » selon ses mots. Bien qu'elle soit consciente de mobiliser la même puissance de frappe que sa sœur lors de situations d'opposition, l'interviewée est régulièrement amenée – de fait par contrariété – à

intérieurement lui reprocher sa nervosité et son immodération lorsqu'elle subit ses coups. L'appréciant mais se querellant régulièrement avec elle, l'interviewée considère ainsi délicats, « pas évidents » les rapports entretenus avec sa sœur dans ce cadre spécifique de pratique.

Observation de terrain 1

« Soumission et ressentiment »

Bien qu'il ait tenté de résister quelques instants, je viens de soumettre [durant un affrontement libre de fin de séance] mon adversaire par un étranglement arrière. Nous nous repositionnons pour partir sur un nouveau combat, mais cette fois-ci, quelque chose change. Son visage est maintenant fermé, sa bouche se pince, ses sourcils se froncent, sa respiration s'accélère. Il emploie beaucoup plus de vitesse et de force aussi bien dans le travail de percussion, de préhension que de soumission et change le rythme, la forme du combat (qui se veut habituellement « souple », « technique »). Je lis à travers ce comportement mais aussi son regard transformé une forte excitation, contrariété voire nervosité, certainement du fait d'avoir été soumis quelques instants auparavant.

Interprétation

L'expérience rapportée via cette note de terrain montre comment contraindre à la soumission peut mener à des états particuliers de contrariété⁸⁹, de nervosité et d'excitation. Ici, cette contrariété transparait principalement dans l'appréhension du changement brutal de comportement – précisément dans son engagement, voire son agressivité – et de l'apparence physique (notamment à la lecture du visage) de l'individu lors de l'affrontement suivant cet abandon imposé.

3.4. Ensemble 4 : Enjeux et états d'esprit

3.4.1. Mise en condition

Mise en condition

L'item renvoie aux manières dont peuvent s'articuler les perceptions sensorielles – en particulier auditives, tactiles et thermoceptives – et la préparation, le conditionnement à la

⁸⁹ Même si ponctuelles, des situations semblables ont pu être observées et/ou expérimentées par engagement dans nos trois terrains ethnographiques (et donc dans les deux disciplines étudiées). En plus de mener à des états de nervosité (se manifestant par exemple par frappes sur le sol ou grognements dans le cas du MMA et brutalisation du matériel ou (auto)insulte dans le jeu vidéo de combat), les situations désavantageuses ou défaites peuvent conduire certains pratiquants à ne pas admettre cette infériorité et se trouver des excuses diverses (à titre illustratif, « je ne voulais pas forcer », « mon t-shirt me gênait pour respirer » ou « la manette ne fonctionnait pas », « ce n'est pas ma manette ») en vue de délégitimer la domination de leurs opposants, ces comportements étant à même de provoquer chez ces derniers des sentiments de contrariété par non-reconnaissance de leur performances.

pratique chez les combattants et joueurs. Sont parallèlement décrites les interactions entre ces premiers éléments, les performances des individus et les états d'esprit qu'ils sont susceptibles d'atteindre.

A l'aune des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte aux relations existantes entre le conditionnement, la préparation au combat des individus et certaines expériences émotionnelles. Sont notamment mis en relation la pratique compétitive, les performances, et les états de stress auxquels les individus sont à même d'accéder.

Extrait n°1

Entretien 9 (Louis) : « j'essaye de... je fais le vide [avant un combat] et là faut que je me mette dans le vide et c'est la bagarre. Il faut ça en fait, il faut pas qu'il y ait de doute (...) parce que moi je suis quelqu'un en plus vraiment à la base je suis vraiment quelqu'un de super on va dire de super stressé dans la vie, on le voit pas comme ça on s' imagine pas, mais j'étais quelqu'un de vraiment angoissé et stressé depuis tout petit en fait, et je pense que ben déjà ça doit y jouer encore un peu plus mais là j'arrive à prendre sur moi et à faire le vide, et essayer de me mettre dans une bulle mais souvent ça va être rien qu'avec de la musique tu vois, genre un casque de musique, je m'écoute de tout, je me mets une musique qui m'ambiance, qui va me... qui va me faire me sentir bien et essayer de faire le vide pour arriver dans un petit état on va dire, dans une mini préparation de guerrier quoi pour que je rentre sur le combat avec la rage d'un guerrier. Pas la rage d'un mouton quoi. »

Interprétation

Tout comme dans sa vie quotidienne, le pratiquant est sujet au stress et à l'anxiété à l'approche de combats de MMA. L'utilisation d'un casque audio lui permet de s'isoler dans une ambiance sonore afin de se mettre dans une « bulle », « se mettre » dans le « vide ». Cette mise en condition, en plus de lui apporter satisfaction (il parle de musique « qui l'ambiance » et lui faisant « se sentir bien »), favorise son accès à des états particuliers de motivation et de détermination (il utilise les expressions « c'est la bagarre », « petit état, mini préparation de guerrier » et « rage de guerrier » qu'il oppose à « la rage d'un mouton ») lesquels lui permettent d'éliminer le doute. Il considère cette préparation comme nécessaire pour outrepasser ces appréhensions qui bien que s'atténuant au fil du temps, persistent depuis son plus jeune âge.

3.4.2. Gradation

Gradation

L'item se rapporte aux relations entre échelles, paliers, portées, stades d'importance des

affrontements (aussi bien dans l'appréhension de l'environnement que de la pratique en elle-même) et certaines expériences des pratiquants en ce qui concerne les émotions. Est particulièrement mise en lumière cette gradation au croisement de l'expérience des individus, de leurs compétences, de leurs performances, des états d'appréhension, de stress, de pression, de peur, de décontenance, de satisfaction auxquels ils peuvent accéder ainsi que des manifestations corporelles que peuvent impliquer ces derniers.

Extrait n°1

Entretien 3 (Thomas) : « il y a 2 côtés différents, il y a le côté « je fais un sparring entre copains » et il y a le côté compétition. Le compéti... la compétition ça passait par une appréhension, ça commençait par euh l'avant combat hein, l'avant combat on se pose des... enfin moi je me posais pas mal de questions, j'avais une certaine appréhension, un peu de peur, pas forcément je sais pas si c'est vraiment de la peur, mais bon on va dire une forte appréhension, je savais pas sur qui j'allais tomber euh voilà et puis bon on va quand même dans des disciplines, on va combattre au KO hein, donc il y a toujours cette appréhension quand même de se dire « je vais prendre un KO ».

Interprétation

L'interviewé distingue deux manières d'affronter ses opposants dans la pratique du MMA : d'un côté le sparring, effectué avec amis et membres du club, de l'autre la compétition, laquelle comporte davantage de risque d'être rendu inconscient, notamment par percussion. S'interrogeant entre autres, en amont des compétitions, sur le déroulement des rencontres à venir, c'est principalement cette composante – le risque de KO – doublée du fait de ne pas disposer d'informations sur ses futurs adversaires qui provoquent une forme d'appréhension (voire même de peur) chez lui.

3.4.3. Enjeu

Enjeu

L'item renvoie aux rapports que peuvent entretenir les enjeux – particulièrement en ce qui concerne les risques encourus par la pratique – avec les émotions, les comportements, les attitudes et les engagements des individus. Sont notamment révélées, par diverses expériences d'affrontements, des relations entre ces enjeux, les compétences et performances des individus, ainsi que l'accès à des états de solitude, d'isolement, d'incertitude, d'appréhension, de stress, d'apeurement, de pression, de doute, de malaise, de motivation, de détermination, d'assurance, d'engagement et de satisfaction auxquelles ils sont à même

d'accéder.

Extrait n°1

Entretien 10 (Oscar) : « *C'est l'instinct d'animal [combattre un adversaire] comme on dit qui est en toi (...) mais c'est aussi une question de répétition (...) tu vas répéter mille fois le geste (...) ben automatiquement à un moment l'instinct il va partir, il va faire partir le coup (...) après il y a aussi une question de comportement (...) si déjà de base tu es une personne agressive, une personne excitée (...) Tout le monde a un instinct différent (...) mon instinct je le définirais l'instinct de survie parce que j'ai eu une petite enfance difficile (...) je veux gagner tu vois (...) par exemple j'ai envie de mettre bien ma famille (...) un autre gars qui arrive, lui il est déjà prêt il est déjà opérationnel, ça veut dire il a tout ce qu'il faut (...) quand je pense à ça bien sûr, tu oublies ta peur (...) il y a aussi l'instinct des champions (...) souvent on dit « les champions ils frappent fort parce qu'ils ont quelque chose » tu vois, c'est-à-dire ils peuvent pas perdre comme ça tu vois. Ils ont cet instinct-là (...) je suis pas une personne d'agressif mais en fait je me bats en fait c'est de la survie quoi (...) Moi mon intention c'est sportivement. Moi je suis pas là à le tuer ou à le blesser (...) c'est la survie en fait parce que en fait dans ce sport-là tu es seul ».*

Interprétation

Pratiquer le MMA dans un cadre compétitif évoque chez l'interviewé deux éléments qu'il considère non seulement essentiels, mais aussi indissociables (leur combinaison étant de fait nécessaire pour performer) : l'entraînement – notamment l'acquisition d'automatismes par répétition de gestes techniques (il parle du développement d'un « instinct d'animal » participant aux déclenchements des mouvements et actions) –, auquel se conjugue « le comportement », qui diverge selon les individus (particulièrement en fonction de l'agressivité et l'excitabilité inhérentes à certains pratiquants). Ne se considérant pas « agressif » dans la mesure où affrontant « sportivement » ses adversaires, il n'a pas pour intention de « les blesser ou tuer », ce sont principalement les instincts de « survie » et de « champion » qui caractérisent selon lui son propre comportement. L'instinct de survie qu'il décrit résulte en partie de l'enfance difficile à laquelle il a été exposé ainsi que de sa volonté de subvenir aux besoins de sa famille, renforçant davantage sa détermination à gagner que celle d'individus à l'inverse « opérationnels » (c'est-à-dire sans besoins particuliers selon lui). Cette survie se manifeste aussi par l'une des particularités de la discipline : la solitude éprouvée lors du combat. L'instinct des champions consiste selon lui à « frapper fort » du fait « d'avoir quelque chose [en plus] », à « ne pas pouvoir [accepter de] perdre ». Grace à ces instincts (et par l'appréhension des éléments qui les éveillent), l'interviewé explique « oublier sa peur » lorsqu'il affronte son adversaire.

Extrait n°2

Entretien 5 (Kevin) : « tu sais pas ce qui peut trop arriver pendant le combat, tu te dis que le mec il est pas là pour te faire du bien, que si tu as mal ben lui il va pas s'arrêter parce qu'il est pas là pour ça, donc euh ben tu sors de ta zone de confort et puis ben là effectivement moi qui ai pas l'habitude de stresser en temps normal, là j'étais vraiment (...) je flippais hein il y a pas d'autres mots (...) le mec ça peut-être un... un espèce de malade qui est devant toi, sans rigoler sur le coup tu te dis « si ça se trouve il est cinglé ce mec-là », euh c'est-à-dire que lui quand tu vas taper parce qu'il te fait une clé de bras, il va peut-être te péter le bras parce qu'il s'en fout. (...) quand tu es à l'entraînement tu tapes et ben c'est fini, là le mec il peut peut-être te défoncer le bras, il peut peut-être... il peut aussi avoir un niveau (...) tu as envie quand même d'aller au combat mais en même temps tu as la peur de te dire « mais en fait là on n'est plus à l'entraînement, là on risque quelque chose là ».

Interprétation

La perspective d'affronter un pratiquant de MMA en compétition – cadre dans lequel les opposants ont pour objectif de se terrasser sans ménagement – implique, selon l'interviewé, de s'engager dans une situation provoquant malaise et incertitude (il emploie l'expression « sortir de sa zone de confort »). C'est notamment la probabilité d'affronter un individu au comportement déviant (« une espèce de malade », « un cinglé » selon ses termes) capable par exemple de finaliser une clé de bras et luxer le coude de son adversaire même s'il abandonne le combat, ainsi que son éventuelle différence de niveau avec celui-ci qui conduit l'individu à un état de stress particulier (il utilise les mots « flipper » et « peur »). En effet, n'ayant pas pour habitude d'accéder à cet état de manière générale et désirant se confronter à son adversaire en compétition, l'interviewé considère néanmoins, à l'inverse des entraînements lors desquels, par exemple, l'abandon est immédiatement suivi du relâchement de la clé de finalisation, s'exposer à risques dans ce contexte spécifique d'opposition.

Extrait n°3

Entretien 9 (Louis) : « le MMA et je veux dire et les sports de combat sont... (...) de savoir qu'on peut prendre un KO, de savoir qu'on peut se blesser et qu'on peut se blesser aussi euh très gravement et ben je pense que ça aussi ça rajoute aussi un facteur au fait de se poser des questions (...) de te remettre en question sur notre envie de pratiquer (...) Je pense que c'est ce facteur-là de dangerosité qui fait que... ça nous met aussi dans une... peut-être dans une autre bulle et ça nous met à part aussi parce que on se dit ben qu'il peut nous arriver quelque chose et je pense que le risque est plus grand que si on fait un match de foot (...) on peut aller à l'hôpital ou peut-être on peut rester paralysé dans le plus grand des... dans le plus grave des cas (...) le fait de mettre son intégrité en jeu physique (...) c'est ça qui fait la différence des autres sports en fait. »

Interprétation

Selon l'interviewé, les disciplines de combat comme le MMA comportent outre la probabilité d'être rendu inconscient, notamment par percussion (KO), le risque de se voir infliger de sévères blessures pouvant nécessiter hospitalisation et/ou s'avérer irrémédiables (il emploie

les expressions « se blesser très gravement », « aller à l'hôpital » et « rester paralysé dans le plus grave des cas »). Le fait de considérer ces éléments – constituant selon ses mots un facteur de « dangerosité » le poussant à s'interroger et parfois même à remettre en question sa motivation à pratiquer cette discipline par le développement d'appréhensions – conduit le pratiquant à un état, une forme d'isolement particulier (il parle d'introduction dans « une bulle » exclusive à ce type de sports par le risque et la mise en péril de l'intégrité physique qui les caractérisent).

Extrait n°4

Entretien 9 (Louis) : « *dès que je termine le combat, et ben j'ai l'autre doute qui me dit « ben non tu es là pour ça et tu aimes faire ça » et le fait d'avoir cette adrénaline, voir le public t'acclamer et tout ça prouve que ben au final c'est un plaisir d'être là et c'est une passion que je recommande vraiment à tout le monde quoi (...) le fait de faire un combat, d'avoir pu passer outre ces petits questionnements, d'avoir cru en toi et d'être allé au bout de l'objectif, même si tu as perdu, du fait d'avoir tout donné (...) ça te propulse, ça te fait faire un bond en avant (...) avant le combat, tu piétines tu piétines tu piétines (...) dès que tu as passé ton combat c'est bon (...) Tu as fait vraiment un bond ».*

Interprétation

Bien qu'il puisse être à même de douter de sa volonté de pratiquer le MMA en compétition dans certaines situations, l'individu accède à un état particulier de satisfaction – notamment de par ses ressentis résultant de sécrétions d'adrénaline et, via ses perceptions visuelles et auditives, son appréhension d'un public qui le soutient et « l'acclame » – lequel dissipe les craintes qu'il peut être amené à éprouver et lui fait reprendre conscience, une fois le combat terminé, de l'attrait et de l'affection qu'il éprouve envers ce mode d'affrontement (il parle de « passion », dont il recommande à tous l'expérience). S'engager totalement dans un combat, le terminer tout en dépassant ses appréhensions et faisant preuve d'assurance (avoir « cru en soi » selon ses mots) contribue – y compris dans la défaite – à la progression, au perfectionnement des combattants. En effet, appréhendant l'affrontement et « piétinant » lors de l'avant-combat, ces derniers se voient selon l'interviewé « propulsés », faire un notable « bond en avant » une fois la compétition passée.

3.4.4. Reconsidération/Regret

Reconsidération/Regret

L'item se rapporte essentiellement aux relations qui peuvent se manifester entre remises en cause, en question et regrets relatifs aux engagements dans la pratique des disciplines, et les

états émotionnels des individus. Sont particulièrement mis en lumière les rapports entre ces reconsidérations/regrets, les performances, ainsi que l'accès à (et la gestion) d'états particulier de fatigue, de nervosité, d'appréhension, de doute, de stress, de désappointement, de décontenance, de déstabilisation, d'interrogation, de ressassement, de frustration, de contrariété, de déception mais aussi d'isolement, de recentrement, de relâchement, de décompression, de détermination, d'excitation, d'exaltation, de satisfaction et de bien-être.

Extrait n°1

Entretien 6 (Adrien) : « *j'ai toujours le stress quand on est en déplacement (...) il y a toujours eu un stress avant. (...) Même la veille genre ça commençait genre mode si je combattais le 24, le stress c'était le 24 au matin genre ça venait un petit peu avant, genre plus la date se rapproche (...) j'avais une sorte d'appréhension, je sais pas genre une sorte de besoin d'être... de finir le combat et surtout de faire, de faire le mieux pour pas être dégoûté de soi-même après, comme ça le stress il se transforme pas en regrets mais plutôt en satisfaction. Et il y a une transformation derrière du stress.* »

Interprétation

L'optique de participer à une compétition provoque systématiquement une forme de stress chez l'individu. A mesure d'approche d'échéance – quelques jours avant, la veille, le matin même de la manifestation puis durant le déplacement précédant l'arrivée sur les lieux – ce stress se révèle par ailleurs de plus en plus intense chez lui. L'accès à cet état particulier d'appréhension résulte de la volonté d'être en mesure de terminer le combat, mais surtout de le mener au mieux pour éviter tout éventuel regret (« ne pas être dégoûté de lui-même », selon ses termes). Le non-respect de ces deux conditions étant à même de transformer ce stress en déception, il éprouve, à l'inverse de cette forme de contrariété, une satisfaction lorsqu'ils les valident.

Extrait n°2

Entretien 5 (Kevin) : « *tu as plus faim, ça faisait 24 heures que tu avais plus envie de manger, enfin pour moi en tout cas ça a été ça euh enfin voilà tu as un nœud à l'estomac, en gros on te dit toujours que tu t'apprêtes à aller faire la guerre et c'est un peu ça hein, tu te dis tu as une sensation tu es pas dans tes petits souliers tu vois, tu as vraiment une sensation euh pas à l'aise, tu as envie de rentrer chez toi en fait. Tu as envie de tout oublier de dire « allez bon c'est bon j'arrête ». Tu en as qui sont sûrement excités à l'idée d'aller faire un combat, là moi pour le coup j'étais excité au début et une fois que j'y étais j'étais moins excité déjà. (...) j'aurais bien aimé qu'on me dise « ben ton adversaire a une gastro, euh finalement il ne peut pas combattre, donc ben tu as gagné par forfait » ou « on est obligé d'annuler le combat pour x raisons » (...) on n'est pas à l'aise, tu es loin d'être à l'aise, enfin tu viens pour te foutre sur la tronche avec un mec quand même, donc faut être un peu cinglé déjà pour aller faire ça.* »

Interprétation

L'idée d'effectuer prochainement un combat de MMA dans un cadre compétitif – « s'apprêter à aller faire la guerre », selon ses termes – provoque une sensation de malaise chez l'interviewé (il emploie l'expression « ne pas être dans ses petits souliers »). Cette appréhension, qui occasionne chez lui une perte d'appétit et des maux d'estomac, le pousse même à douter de sa volonté d'effectuer le combat qu'il désire abandonner (afin de « rentrer chez lui ») et oublier, espérant le forfait de l'adversaire ou l'annulation du combat. Supposant que l'idée de combattre puisse développer une forme d'excitation chez certains pratiquants (ce qu'il explique avoir lui-même ressenti au moment le plus éloigné de l'échéance), la prise de recul sur la situation – « venir pour se foutre sur la tronche avec un mec » selon ses termes – ainsi que l'approche du combat le conduisent à un état inverse. Il considère en ce sens déviants, « cinglés » (lui compris), les individus s'engageant dans ce type d'activités.

Extrait n°3

Entretien 7 (Margot) : « mon dernier combat en cage c'était il y a (souffle) il y a plus de 5 ans, euh c'était en Belgique et je suis tombée sur quelqu'un qui était une boxeuse qui s'est bien renseignée sur moi (...) c'était deux rounds de 5 minutes et en fait pendant 9 minutes 30 je me suis fait péter la gueule. Mais vraiment. Je n'arrivais à rien euh le coach de la fille lui hurlait : « la laisse pas t'approcher, elle va te battre au sol » et en plus il était euh... comment dire pas très poli. Donc j'ai trouvé ça pas très... enfin raisonnable. On est dans un sport de combat il y a quand même un code moral, un respect à avoir. Donc ça m'a un peu perturbé, je me suis demandée ce que je foutais là dans une cage avec des gens qui hurlaient autour, je me disais « je suis une physicienne médicale j'ai besoin de mon cerveau pour travailler, et là qu'est-ce que je faisais en fait ». Donc là je me suis vraiment posée des questions et j'entendais... (...) euh mon coach de boxe il disait plus rien. Il s'est assis et euh il disait plus rien du tout. Il était dépité il savait plus quoi faire il hésitait à jeter l'éponge etc. Et mon prof de jiu-jitsu brésilien je sentais dans sa voix qu'il était énervé, déçu, qu'il voulait... enfin je sentais que ça n'allait pas. »

Interprétation

Organisée en Belgique, la dernière compétition de MMA à laquelle l'interviewée – spécialiste de la préhension – participa l'opposa à une pratiquante davantage familière aux disciplines de percussions. Renseignée sur les dispositions de l'interviewée, ses affinités combinées à l'établissement d'une stratégie de match axée sur la mise à distance et la percussion ont favorisé sa déroute (« n'arrivant à rien », l'interviewée explique en effet « s'être vraiment fait péter la gueule » durant 9 minutes 30 d'un combat divisé en 2 reprises de 5 minutes). Cet élément, associé aux vociférations insultantes, irrespectueuses de l'entraîneur adverse – contrastant avec la représentation qu'elle se fait de l'esprit sportif des disciplines de combat –, au désappointement de son entraîneur de boxe se murant dans le silence et hésitant à abandonner le combat ainsi qu'à la nervosité et déception perceptibles dans la voix de son

coach de jiu-jitsu brésilien ont outre provoqué sa déstabilisation, conduit cette dernière à remettre en question l'intérêt de sa présence par prise de recul sur la situation (elle se demandera en effet « ce qu'elle fout dans une cage avec des gens qui hurlent autour » et mesurera le risque qu'elle fait encourir à son cerveau « dont elle a besoin pour travailler »). Ainsi, ce sont principalement les perceptions visuelles et auditives de l'interviewée qui lui ont permis de saisir la gravité de cette situation (elle emploie l'expression « je sentais que ça n'allait pas ») et l'ont conduit à éprouver ces doutes.

Extrait n°4

Entretien 9 (Louis) : « on s'entraîne toute la journée et puis le soir on va dire... on se refait pas le combat, mais on s'imagine le combat, donc on se dit « bon on va arriver comme ça euh il va se passer ça », « quand je vais rentrer sur le ring il va se passer quoi ? » (...) des petites questions qui se posent la nuit (...) Tout ça fait que il y a plein de doutes. Après pour ça j'utilise beaucoup la méditation. Parce que sinon moi dès que j'arrivais dans le lit, c'était je commençais à m'endormir, et puis après le fait de penser à tous ces petits trucs, 2 secondes après je devenais en sueur, j'avais le cœur qui se mettait à battre fort parce que je repensais à toutes ces périodes de combat. Donc un peu de méditation ben pour évacuer un peu de stress, pouvoir vider les pensées quoi (...) le fait de prendre mon casque [lors d'une compétition], de pas regarder les autres qui s'échauffent, de fermer les yeux et de me plonger directement dans ma musique, ça me fait redescendre toute cette adrénaline là et ça permet de me refocaliser sur ce que je vais vraiment faire en fait. (...) Si j'ai pas mon petit casque et si je ferme pas mes yeux, si je commence à regarder des combattants qui s'échauffent à côté, si je commence à regarder les combats qui se préparent, les combats qu'il y a et tout, euh je me perds vite en fait. Je me perds vite, je me fais submerger on va dire un peu par l'adrénaline et tout et des fois je peux même me remettre en question, douter on va dire en regretter en fait. Je peux même en regretter en me disant « mais putain mais qu'est-ce que je fous là, putain je serais pas mieux chez moi à rien faire que de venir me bagarrer pour rien » ».

Interprétation

Lorsqu'en repos et installé dans son lit durant les périodes intensives d'entraînement précédant les compétitions, l'individu se projette sur les combats à venir et se prend d'interrogations diverses, notamment concernant leur déroulement. Ces questionnements combinés à la remémoration de cycles antérieurs de compétitions conduisant l'individu à éprouver de multiples doutes et le menant à des états particuliers d'appréhensions (sujet au stress, il explique par exemple brusquement sortir d'états de sommeils légers en sueur et pris de palpitations cardiaques), le recours à la méditation lui permet de se décharger de ces pensées et par conséquent, de leurs répercussions. Porter un casque audio et fermer les yeux – et donc, s'isoler visuellement et phoniquement de manière délibérée – avant de combattre en compétition conduit l'interviewée à faire abstraction des bruits, des pratiquants, des combats environnants et de « se plonger » dans sa musique. Cette routine lui permettant de se recentrer

sur le combat à venir et favorisant par là même la diminution de sécrétions d'adrénaline, son absence le conduit à l'inverse à sa dispersion et le mène précipitamment à un état d'appréhension particulier (il emploie les expressions « se perdre » et « se faire submerger par l'adrénaline ») jusqu'à parfois douter, remettre en question l'intérêt et même regretter de s'être engagé à combattre en compétition. Durant ces épisodes, il est à même de se demander « ce qu'il fout là » et « s'il ne serait mieux chez lui à rien faire [plutôt] que venir se bagarrer pour rien ».

Extrait n°5

Entretien 5 (Kevin) : « *j'avais perdu à la décision mais bon j'étais très très content de moi (...) ce que j'ai ressenti en étant là-bas c'est exceptionnel (...) c'est comme (...) certains chanteurs avant de monter sur le truc ils ont le trac, ils sont pas bien ils ont envie de vomir et puis une fois qu'ils ont fait leur concert, ben c'est les plus heureux quoi (...) aucun regret parce que ben voilà sensations de fou euh c'est super (...) le bien-être justement à la fin du combat (...) t'es vidé de tous tes muscles, tu sens que tu es à plat complet. Ton corps il est à plat complet euh ta tête c'est pareil, alors tu es sur un petit nuage dans le sens où ben du coup tu as tout le stress que tu as eu toute la journée, voire même depuis plusieurs jours, tout est fini (...) tu as vraiment l'impression quoi qu'il se passe d'avoir gagné (...) le mec qui est pro quand il perd son combat et ben ça l'emmerde évidemment que toi ça t'emmerde aussi mais tu te dis « ben en fait là j'ai eu une très bonne expérience ». Et la sensation elle est magique quoi ».*

Interprétation

Pratiquer le MMA en compétition est à même de conduire l'interviewé à des états particuliers de satisfactions. Bien que son adversaire ait remporté le combat, il explique en effet avoir été « très très content de lui » et avoir ressenti des sensations « exceptionnelles », « de fou », « magiques » lors de la manifestation. Il dresse en ce sens un parallèle entre son expérience vécue de la compétition et les états – d'abord d'appréhension (il parle de « trac » et de sensations de malaise pouvant provoquer des nausées) avant de paraître en public, puis de satisfaction (il emploie l'expression « c'est les plus heureux ») une fois leur représentation terminée – dans lesquels certains artistes sont à même d'accéder. Après le combat, il explique en effet ressentir un bien-être particulier mais aussi une fatigue mentale (être « sur un petit nuage ») et physique (être « vidé de tous ses muscles », « à plat complet ») résultant notamment de la dissipation de tout le stress accumulé avant et pendant la compétition. Il explique en ce sens n'éprouver aucun regret en cas de défaite (bien que celle-ci suscite tout de même une forme de contrariété), ces différentes expériences lui donnant l'impression « quoi qu'il se passe d'avoir gagné ».

Observation de terrain 1

« Se soumettre ou perdre conscience »

Le dernier combat de fin de séance débute. Les quatre premiers affrontements m'ont tellement fatigué que je me demande combien de temps je pourrai tenir face à cet adversaire qui m'écrase de ses plus de 90 kg dès les premières secondes du combat (...) Je le tiens néanmoins dans ma garde (...) Mes muscles faiblissent et tétanisent, si bien que je sens mon corps compenser en en mobilisant d'autres pour s'adapter à la pression qui apparaît de plus en plus forte (...) Il tente d'ouvrir ma garde appuyant avec la pointe de son coude sur les muscles de ma jambe, mais je résiste encore quelques secondes : même si elle est intense, la douleur reste gérable. J'ai l'impression que l'affrontement dure des heures, me demande si je vais résister, mais ne veux pas abandonner. Je veux et dois finir ce combat. Épuisé, je relâche la pression un instant et mon adversaire en profite pour passer en position haute. Il initialise une technique d'étranglement sanguin en comprimant mes artères carotides (...) je n'arrive pas à retourner la situation. J'attends avec impatience la fin du combat, mais le timer ne sonne toujours pas. Ma vision commence à se brouiller, la lumière provenant des néons s'assombrit, mes muscles se relâchent, je sens que je perds conscience. Je résiste au mieux mais plus les secondes passent, plus je sens que je commence à m'évanouir. Un voile sombre se forme au-dessus de moi. Je ne veux vraiment pas me soumettre mais au moment où mes muscles se relâchent et je me sens « partir », je tape. Le combat était terminé depuis quelques secondes, nous n'avions tous deux pas entendu le timer. Je reprends petit à petit conscience et mon souffle. Le sang circule à nouveau dans mon cerveau. Une sensation de froid parcourt mon corps, notamment ma tête. Je suis déçu, frustré de m'être soumis mais félicite tout de même mon adversaire. Je bois quelques gorgées d'eau, place aux étirements.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus montre d'une part comment les perceptions sensorielles (en particulier proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives⁹⁰, visuelles, thermoceptives, gustatives) peuvent se voir être affectées dans des situations d'oppositions engagées, d'autre part rapporte l'expérimentation de sensations et/ou états de fatigue, faiblesse, tétanisation, essoufflement, altération des perceptions temporelles et auditives, motivation mais aussi de la

⁹⁰ Dans cette situation, est mis en évidence un rapport différencié à la perception et tolérance à la douleur dans la pratique. Par l'expérience, peut effectivement se développer une habitude, voire une résistance à cette dernière, au point d'être parfois en mesure d'éviter la soumission lorsque pris dans une technique de finalisation. Les propos suivants, provenant respectivement d'un pratiquant et entraîneur d'un des clubs étudiés en sont particulièrement représentatifs : « *la douleur ça te dope un coup, je sais qu'il faut avoir mal pour t'améliorer ou gagner un truc, de toute façon si je fais ce sport c'est pas pour rien c'est que j'aime bien ça* » ; « *je suis entraîné à prendre des coups, j'ai pris des ko, j'ai eu des fractures mais c'est ma pratique sportive et je me suis entraîné pour ça, donc j'apprends à souffrir (...) on s'habitue à la douleur, il faut savoir l'appréhender, ça se travaille. J'ai pas peur d'elle, et au contraire, plus on est dedans plus l'adrénaline elle monte et plus on est rentré dedans, moi plus on va me rentrer dedans plus je vais rentrer dans l'autre, c'est clair ça m'a toujours plu et ça me plaît toujours (...) j'ai quand même eu une fracture de la mâchoire, une fracture du nez, le genou luxé, des entorses de chevilles, les côtes pétées, les dents cassées, des ko, j'ai eu pas mal de choses (...) mais on s'habitue à prendre des coups* ». Dans certaines situations, cette résistance à la douleur peut même conduire à des expériences ludiques partagées, par exemple lorsque tentant en vain de se soumettre par la même technique, deux pratiquants se retrouvent plusieurs secondes face à face et s'amuse à discuter tout en feignant l'indifférence. L'engagement dans le combat peut par ailleurs être stimulé par diverses perceptions sensorielles (à titre illustratif, auditives par encouragements ou écoute de musiques et/ou sons ambiants ou olfactives par odeurs de la salle ou des corps en action) incitant à davantage résister à la douleur et fatigue même si elles apparaissent intenses par accès à des états d'esprit particuliers (excitation, motivation, surpassement, etc.).

perte de conscience et l'évanouissement auxquels les pratiquants peuvent être confrontés. Est aussi illustré la façon dont la soumission peut conduire à déception et frustration⁹¹.

Extrait n°6

Entretien 5 (Kevin) : « on a eu un petit problème à la pesée. Le gars faisait 10 kilos de plus que moi et donc on a décidé quand même d'aller faire le combat (...) on avait à la base frappes au sol autorisées et puis cinq minutes avant de monter sur le ring (...) on nous a interdit les frappes au sol, donc forcément quand tu as un game plan avec ton coach et puis que tu t'es entraîné à faire deux trois trucs au sol et que tu peux pas les appliquer, ça change beaucoup de choses, donc là c'est pareil j'avais perdu mon combat, on va dire que j'étais plus dégoûté parce que là pour le coup j'avais pas l'impression d'avoir perdu dans les règles, dans les règles de l'art (...) ils ont pas voulu nous le dire mais il y a une feuille si tu veux quand tu rentres dans le vestiaire juste avant la montée, en fait tu as (...) tous les combats qui sont indiqués et en face tu avais les poids. Et en fait il y avait que dans ma catégorie de poids à moi qu'il y avait une différence énorme. Donc bon moi je l'ai vu (...) on avait dit qu'on allait y aller quand même parce que ben on s'était déplacés en Belgique quoi donc, après c'est plus la déception pas trop au niveau du poids, mais c'est qu'on te change les règles et donc là bon il y avait des petites magouilles on va dire du camp d'en face quoi. »

Interprétation

Lors d'une compétition de MMA organisée en Belgique, l'interviewé se retrouve confronté à certaines embûches. Prendre connaissance de l'importante (et réglementairement illégale) différence de poids avec son adversaire – ce dernier pesant effectivement 10 kilogrammes de plus que lui le jour de l'affrontement – ainsi que de l'interdiction d'user de frappes au sol quelques minutes avant le combat l'ont dès lors mené à un état de contrariété. N'ayant finalement pas remporté ce combat, il explique cependant avoir été davantage « dégoûté » par cette situation perturbant considérablement le travail de stratégie (le « game plan »⁹²) élaboré en amont avec l'entraîneur et par son impression d'avoir été trompé, de ne pas « avoir perdu dans les règles de l'art » selon ses termes, que par la défaite en elle-même. Il explique par ailleurs que ce n'est qu'en observant la feuille de pesées – occultée par l'organisation – avant de monter sur la balance dans les vestiaires qu'il s'est rendu compte de cette manigance. Bien que l'interviewé et son entraîneur aient tout de même décidé d'effectuer ce combat notamment du fait de s'être déplacés depuis la France, ces différents agissements (et par extension leur participation à la manifestation) les conduiront à éprouver une certaine forme de déception.

⁹¹ A l'inverse, prendre conscience – notamment par le biais des stimuli tactiles provenant des tapotements (ou auditifs par indications orales) d'abandon – d'être parvenu à soumettre l'adversaire peut provoquer une certaine satisfaction et ce particulièrement lors d'affrontements difficiles et engagés.

⁹² Cette mise en place de stratégies et tactiques établies en lien avec les dispositions et spécificités de l'adversaire existe aussi dans le monde du jeu vidéo de combat. Dans ce dernier, doivent en plus être appréhendées les caractéristiques du personnage utilisé par l'adversaire, lesquelles conditionnent le *match up* (le rapport de force entre les deux avatars).

Extrait n°7

Entretien 9 (Louis) : « *On sait qu'on est préparé pour ça, on sait qu'on veut monter sur le ring, mais il y a toujours cette petite idée de dire qu'on est pas prêt, « est-ce que le mec d'en face il s'est peut-être mieux entraîné que moi ? », euh « quel va être son objectif ? », « est-ce qu'il va vouloir m'amener au sol, est-ce qu'il va vouloir boxer avec moi ? » (...) on se dit « ben merde est-ce qu'on est préparé ? » et puis en fait c'est ça c'est des montagnes russes. Toute la préparation physique avant c'est des montagnes russes. C'est un jour on est en pleine forme, le lendemain ben on est un peu plus crevé on doute et après on reprend la patate et ainsi de suite jusqu'à arriver au combat et le jour du combat il faut essayer de vider tout et puis se lâcher au maximum. »*

Interprétation

Bien qu'il se sache physiquement et mentalement disposé à la compétition et qu'il désire affronter son adversaire, l'interviewé s'interroge systématiquement sur l'éventualité de ne pas être assez préparé, sur la possibilité que son opposant puisse être davantage entraîné que lui ainsi que sur la stratégie que ce dernier projette de mettre en place. Le bon déroulement de toute l'étendue de ses préparations aux échéances se voyant affecté par ces différents questionnements (il parle de « montagnes russes » où se succèdent phases d'ardeurs, d'abatteurs, de craintes), l'individu s'efforce de se décharger de ces appréhensions et se défouler le plus possible le jour des combats.

3.5. Ensemble 5 : L'engagement et ses implications

3.5.1. Conditionnement

Conditionnement

L'item se rapporte essentiellement aux façons dont les perceptions sensorielles peuvent – par réponses, automatismes relevant d'une forme de conditionnement – aussi bien faire prendre conscience aux individus des situations dans lesquelles ils évoluent, que de les mener à des états d'esprit particuliers à même de les stimuler davantage.

Extrait n°1

Entretien 9 (Louis) : « *j'ai des ressentis c'est vrai que quand je vais faire mes bandes, ça va m... tout ça va me remettre aussi... quand je vais mettre mes bandes je sais... que je vais à la bagarre parce que c'est les bandes que je mets spécialement au combat, c'est des straps qui sont appliquées spécialement au combat, euh le fait de passer voir l'arbitre et que ça soit l'arbitre qui te badigeonne de vaseline, ça aussi c'est des choses que on fait que en combat. Donc c'est ces gestes-là qui sont pas... on va dire qui sont pas récurrents à l'entraînement qui prouve que ben ça ajoute encore une pression en plus. Le fait de rentrer dans la cage, de faire le tour de la cage et de toucher le grillage, de s'appuyer sur le grillage, de sauter pour sentir*

eh la housse du tatami. Tout ça, ça y joue je pense dans le fait qu'un combattant se rassure en se disant « je suis là pour ça » et je pense que ça permet de pas oublier son objectif. »

Interprétation

La vue de l'arbitre, l'application de bandes, de straps ou le badigeonnage de vaseline – gestes caractéristiques de la compétition – participent à la prise de conscience du cadre dans lequel se situe le pratiquant et contribuent à son conditionnement, son accès à un état particulier pour l'affrontement à venir (il parle « d'aller à la bagarre » et de « pression »). Les stimulations visuelles, tactiles, proprioceptives et vestibulaires résultant de l'entrée, des mouvements et des contacts et appuis (notamment sur le grillage ou les tapis recouvrant le sol) dans l'octogone en amont du combat influent sur cet état, le rassurant et le confortant dans sa volonté de combattre et dans l'atteinte de ses objectifs.

Extrait n°2

Entretien 3 (Thomas) : *« Tu rentres dans un vestiaire [lors d'une compétition] il y a cette odeur (...) on rentre dans le vestiaire, on a cette odeur, on a ce... tout de suite on sait, on sait quoi. Ça y est c'est parti quoi. C'est parti. (...) Le bruit des sacs, l'odeur, quand il [l'entraîneur] commence à mettre les pommades, euh voilà quoi. (...) Ah ben tu es quelqu'un d'autre, tu commences à... ben tu as tout qui ressort, t'as ton appréhension qui arrive, mais tu as ton envie aussi qui est là et puis tous tes sens commencent à se développer, tu regardes, tu observes, tu es dans ton truc quoi. »*

Interprétation

L'odeur des vestiaires, les bruits liés au matériel et le contact de la pommade sur la peau du pratiquant lui font prendre conscience du contexte dans lequel il se situe et le conditionne à la compétition. Ces perceptions le conduisent à un autre état (il parle d'appréhension et de volonté de combattre) le poussant à « devenir quelqu'un d'autre ». « Dans son truc » selon ses mots, il constate une exaltation de ses sens, notamment de sa vue.

Extrait n°3

Entretien 7 (Margot) : *« il y avait quelque chose de bizarre mais il y a le chrono, quand on s'entraîne (s'éclaircit la voix) il y a un décompte d'un chrono, à la fin il y a un décompte d'un chrono et je sais que dès que j'entends ça mon cerveau il se... comme s'il se réveillait, j'ai l'impression qu'il passe d'une phase à une autre en entendant ce chrono. (...) et je sais que ce bruit active mon cerveau. Je pourrais être de repos sur mon canapé, je l'entends je me réveille quoi comme ça. (...) C'est automatique. « C'est parti faut y aller » quoi. »*

Interprétation

Les sons provenant des timers utilisés dans les disciplines de combat conduisent immédiatement et automatiquement la pratiquante à un autre état, lequel l'éveille (elle parle

de « réveil », « d'activation » et « de passage d'une phase à une autre » de son cerveau, lui indiquant « d'y aller »). Par conditionnement, les effets de ces sons seraient selon elle identiques si elle était hors lieux de pratique ou en état de repos. Elle considère étranges, « bizarres » ces réactions.

3.5.2. Entrave/Excitation

Entrave/Excitation

L'item entrave/excitation se rapporte essentiellement aux situations lors desquelles les perceptions sensorielles (en particulier tactiles, olfactives, gustatives, auditives et visuelles) peuvent conduire les individus à des états particuliers d'ébranlement, de malaise, de trouble, de stress, d'impuissance, d'asservissement et d'incapacité ou à l'inverse d'effervescence, d'engouement et de détermination. Les expériences de ce type sont ainsi susceptibles d'influer tout aussi positivement que négativement sur la volonté, l'engagement dans les situations d'opposition, et, plus généralement, sur la disposition à combattre.

Au regard des perceptions émotionnelles, l'item renvoie de manière générale aux relations existantes entre l'ébranlement et inversement l'effervescence que la pratique des disciplines peut susciter, et les états émotionnels – mais aussi leurs manifestations externes – des pratiquants. Sont notamment présentés des rapports existants entre ces entraves/excitations, les modalités d'affrontements des individus, l'accès et la gestion d'états particuliers d'appréhension, de stress, d'apeurement, de dépossession, de fatigue, d'abattement, de malaise, de faiblesse, d'incapacité mais aussi de repossession, d'agitation et d'engagement relatifs à certaines situations de combat ainsi que les performances.

Extrait n°1

Entretien 11 (Chloé) : « généralement les adversaires (...) ils sont trempés, ils dégoulinent de partout et euh je sais pas, c'est pas très (rire) très agréable de sentir la sueur de l'autre qui se met sur nous. (...) ceux qui se battent beaucoup, qui bougent beaucoup, ils sont vraiment trempés comme s'ils étaient passés sous la pluie et en général ben moi je transpire pas beaucoup et du coup moi je me retrouve face à la personne et ça me gêne d'avoir l'odeur de l'autre sur moi, après quand je rentre chez moi je sens la transpiration d'homme (...) Ça m'arrive des fois d'être en combat avec quelqu'un et de me dire que (souffle) ça sent pas très bon (...) l'odeur forte comme ça tombe sur moi, ça me... surtout en plein combat j'ai l'impression d'être face à un prédateur (...) à une personne très très puissante et moi je sais pas je perds un peu mes moyens. »

Interprétation

Provoquée par certaines situations d'affrontements constitutives de la discipline, l'interviewée (n'étant personnellement pas sujette à sudation excessive quand elle pratique) considère désagréable le contact avec la sueur – tout comme l'exposition à l'odeur de cette dernière – de ses adversaires (particulièrement masculins) « trempés » et « dégoulinant de partout », et notamment qu'elle s'imprègne durablement sur son corps. Lorsqu'intense et inconfortable, cette odeur la conduit, durant les combats, à des états de trouble et de malaise lesquels suscitent chez elle une sensation d'impuissance et d'asservissement (elle explique « perdre ses moyens » par « impression d'être face à un prédateur », « à une personne très très puissante »).

Extrait n°2

Entretien 9 (Louis) : « ce qui est vraiment fréquent c'est plus le... je pense le goût du sang. C'est ce qui... c'est ce qui... je pense que c'est le petit truc qui fait que, qui nous fait voir que là on a été touché. (...) le fait d'avoir le goût du sang je pense que ça... on va dire que ça réveille un petit truc qui fait que ça va peut-être nous aguicher encore un peu plus. (...) Mais je pense que c'est... c'est à double tranchant je pense que le fait d'avoir un petit peu de sang peut t'exciter aussi et au contraire avoir trop de sang et avoir du sang de partout peut aussi peut-être te freiner dans la pratique euh dans l'action que tu vas opter pour aller gagner le combat. »

Interprétation

En plus de constituer signal indiquant qu'il a été « touché », le goût du sang fréquemment perçu dans la pratique du MMA peut conduire le pratiquant dans des états particuliers – d'excitation (il parle notamment de « réveil » et « d'aguichage ») ou d'entrave (« freiner dans la pratique [et] dans l'action pour aller gagner le combat » selon ses mots) en fonction de la proportion de sang qu'il perçoit dans sa bouche – lors des affrontements. Il appréhende de fait ce type d'expérience comme susceptible d'influer tout aussi positivement que négativement sur sa volonté, sa détermination et son engagement dans le combat (il emploie l'expression « à double tranchant »).

Observation de terrain 1

« Rendre la pareille »

Pour la deuxième fois durant ce combat, mon adversaire réussit à « placer » un enchaînement de coups passant à travers ma garde. Le fait de ne pas être parvenu à maintenir une protection solide, de me savoir « touché » (notamment par ressenti des ondes de choc au niveau de la tête et du buste et, même si tout à fait supportable, de la douleur), mais aussi de croiser le regard satisfait de l'opposant me donne une profonde envie de m'engager et m'appliquer davantage, de lui rendre la pareille et me rattraper dans le but de remporter cet affrontement.

Interprétation

La situation présentée via cette observation de terrain illustre, dans le cadre d'oppositions de MMA, des relations existantes entre perceptions sensorielles (notamment tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives et visuelles) et accès à des formes particulières de contrariétés (conduisant elles-mêmes, par la suite, à volontés d'engagement, d'application voire à excitation⁹³). C'est en fait non seulement la prise de conscience du fait d'avoir été touché (et donc de ne pas être parvenu à se protéger efficacement), mais aussi l'appréhension de la satisfaction éprouvée par l'adversaire face à ce manquement qui provoquent ces sentiments et mènent à ces états.

Extrait n°3

Entretien 11 (Chloé) : « moi en fait en général j'ai vraiment peur. Je sais pas si c'est parce que je suis une fille mais j'aime vraiment pas donner des coups dans la tête, genre c'est pas quelque chose de normal, j'arrive pas à mettre une droite comme ça à quelqu'un. Généralement je vise les gants ou alors les épaules ou le torse, mais j'arrive pas à donner des vrais coups qui font vraiment mal, j'ai peur de blesser la personne et généralement il me dit « non mais vas-y vise n'aie pas peur » (...) ou alors « vas-y plus fort » des choses comme ça parce que je suis trop gentille on va dire. (...) je pense que ça me ferait moins peur [en compétition] parce que je me dirais « c'est la compétition là tu gagnes ou tu perds, tu as pas le choix ». Mais je pense que le fait d'être contre des personnes que je considère comme des amis on va dire à la boxe, j'aime vraiment pas leur faire mal (...) j'ai vraiment du mal à leur faire mal parce que c'est pas un truc naturel chez moi ».

Interprétation

Lorsqu'elle s'entraîne dans son club de MMA, l'interviewée éprouve une forme d'appréhension durant les affrontements ou exercices impliquant de percuter la tête de ses partenaires ou adversaires. Elle explique avoir généralement « peur de faire mal » et de les blesser en raison de l'estime qu'elle porte pour eux, et ce même si la plupart d'entre eux l'invitent à mieux cibler cette partie et frapper avec plus de puissance. Pour pallier ce risque, elle s'évertue le plus souvent à diriger ses attaques vers leurs gants, épaules ou torsos. Présument que son genre puisse être lié à cette mentalité, elle considère non-naturel chez elle et estime être « trop gentille » pour volontairement frapper cette zone et faire souffrir les membres du club. Elle suppose néanmoins qu'elle n'aurait pas cette même réserve, retenue, si elle était soumise aux modalités d'affrontement compétitifs.

⁹³ Cette idée transparait également dans les propos exprimés par certains pratiquants – amateurs et professionnels – étudiés (à titre illustratif : « En boxe, on montre plus sa bite, à partir du moment où on reçoit les coups, on veut taper plus fort que l'adversaire alors que dans le sol on ressent, on partage le combat, on se fait plaisir, on s'amuse, on joue plus. Le sol c'est un autre délire »), lesquels assurent que différents styles de combat impliquent différentes visions, approches de l'affrontement et peuvent influencer de manière semblable sur les états d'esprit.

Observation de terrain 2

« Ne pas jouer le jeu »

L'instructeur me demande d'effectuer un combat sur le ring avec Aurélien, durant duquel ceux-ci et d'autres pratiquants nous observeront et analyseront. Avant l'affrontement, nous nous mettons tous deux d'accord pour travailler « proprement », c'est-à-dire de manière souple et technique. Pourtant, dès le début du combat, il s'élançait vers moi et me frappait avec force, comme si nous étions en sparring lourd. Je vois sur son visage et dans son regard que son intention n'est pas la même que lorsque nous combattons habituellement sur les tapis, probablement car il se sait observé par un « public ». Contrarié, je m'engage totalement dans cette opposition. Je prends plusieurs coups et ressors endolori (je pense d'ailleurs m'être fissuré ou fracturé le gros orteil suite à un middle-kick trop large [je passerai une radio quelques jours plus tard qui ne révélera cependant aucune blessure grave]) mais gagne ce « combat » par soumission. Je suis satisfait d'avoir remporté l'affrontement du fait que mon adversaire n'ait pas « joué le jeu » en travaillant comme convenu mais déçu de son comportement et de m'être emporté (ou du moins, nullement retenu) en lui assenant certains coups (notamment de puissants low-kicks) qui l'incapaciteront provisoirement.

Interprétation

Dans cette situation précise, la prise de conscience (essentiellement médiée par les perceptions tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives et visuelles) du fait que l'adversaire ne respecte pas les règles établies car se sachant observé – facteur affectant donc son comportement en l'excitant⁹⁴ – d'une part provoque une certaine forme de contrariété, d'autre part mène à un état d'engagement, voire semblable d'excitation. Le croisement de ces états d'esprit conduit à une opposition intense et douloureuse laquelle se solde par blessures incapacitantes les deux protagonistes. Le vécu puis l'appréhension globale de cette situation lorsqu'arrivée à son terme (spécifiquement le fait d'être parvenu à défaire, soumettre un adversaire ayant enfreint un accord explicitement formulé mais aussi d'avoir été contraint de s'engager et de s'être emporté – à la limite du « Décontrôle » – au point de faire souffrir, incapaciter et risquer de blesser l'adversaire tout comme lui aurait pu le faire) conduit respectivement et simultanément à satisfaction et contrariété.

Extrait n°4

Entretien 5 (Kevin) : *« moi qui stresse jamais là pour le coup j'étais assez stressé (...) je peux te dire que tu as les jambes qui tremblent et raides. Alors moi qui suis justement je te disais*

⁹⁴ Depuis mes premiers temps de pratique du MMA et d'autres disciplines de combat, j'ai pu être confronté à des situations semblables lors desquelles mes opposants, lorsque se sachant observés par différents publics (à titre illustratif, membres du club côtoyé ou spectateurs lors des manifestations « Vitalsport »), ont transformé des affrontements (voire démonstrations) convenus/préparés souples, techniques, « light » en oppositions intenses. Systématiquement, ces comportements m'ont conduit à état de contrariété et de sérieux, d'engagement, d'application, d'excitation voire parfois (même si exceptionnel) à « Décontrôle ».

tout à l'heure assez souple, j'étais en tout cas assez souple et tout euh ben là tu as l'impression que tu vas te casser en deux dès que tu vas lever la patte parce que tu es tétanisé des jambes (...) tu as le pas lourd (...) tu as beau faire beaucoup de sport quand tu stresses, ça te prend ben dans les jambes, ça te prend partout euh j'avais le cœur qui s'emballait à mort, donc j'avais l'impression que je venais de faire un footing alors que je venais juste de m'échauffer tranquillement, donc je me suis dit ça va être très compliqué de faire deux rounds de 5 minutes, et puis ben tu as un brouhaha général dans la salle avant le combat qui fait que ben là tu sens que tu es plus justement dans ta phase d'entraînement, tu es ailleurs et tu es un peu en mode danger (...) J'ai flippé et jusqu'à ce que le combat démarre, en fait dès lors que le combat a démarré, que tu as envoyé la première frappe c'est parti. »

Interprétation

L'individu n'y étant généralement pas (voire jamais) sujet, la perspective d'affronter sous peu son adversaire lors d'une compétition le conduit à un état de stress particulier (il déclare en effet « avoir flippé jusqu'à ce que le combat démarre »). En plus des manifestations corporelles – indépendantes de sa condition physique – qu'il observe (il explique être notamment en proie, malgré sa souplesse naturelle, à tremblements, rigidité, tétanie et lourdeur de ses membres inférieurs lesquels lui donnent l'impression de risquer « de se casser en deux » à leur mouvement ainsi qu'à palpitations cardiaques, l'emballement de son cœur lui semblant davantage résulter d'un footing que de l'échauffement léger effectué en amont et l'incitant à douter d'être en mesure d'endurer deux reprises de 5 minutes), les bruits environnants (« le brouhaha général » selon ses termes) le conduisent à ressentir, à prendre conscience du contexte dans lequel il se situe et qu'il n'est plus à l'entraînement (il parle d'accès à un état particulier, un « ailleurs » qu'il qualifie de « mode danger »). Toutefois, outre dissiper ces différentes appréhensions, l'annonce du début de l'affrontement et le premier coup porté à l'adversaire conduisent l'interviewé à s'engager pleinement dans le combat.

Extrait n°5

Entretien 7 (Margot) : « *quand les combats sont stressants euh tu perds 50 % de ton énergie et ça tu le ressens direct (...) c'est pour ça que mon coach à chaque fois m'échauffait sans... m'échauffait tranquillement en fait (...) il y en a en fait ils essayent d'énerver leurs combattants, de les mettre en rage (...) je pense que déjà ces personnes-là perdent encore plus d'énergie quand ils font ça alors que nous c'était un peu un rituel, on était avec un entourage, on était calmes (...) il fallait être très calme jusqu'au ring. Et voilà quoi, après t'as la sensation de picotements partout euh qu'il faut que... tu montes dans la cage... ben par rapport à l'ouïe tu entends ton cœur battre, tu l'entends. Il est dans ta tête tu l'entends, et ça faut garder son calme jusqu'au bout quoi. Donc t'as ces sensations de picotements, tu as l'impression qu'on t'a enlevé toute ton énergie et euh en fait dès qu'il siffle [l'arbitre] normalement ça revient et c'est parti quoi. »*

Interprétation

Selon l'interviewée, le stress provoqué par certaines compétitions est à même de subitement affecter son dynamisme (elle explique en effet « perdre 50% de son énergie et le ressentir direct » à l'approche des combats). Pour cette raison et à l'inverse d'accompagnateurs cherchant à rendre leurs combattants plus agressifs par conditionnement – ce qu'elle estime contre-productif dans la mesure où ces « nervosité » et « rage » puisent davantage dans leur ressources –, son entraîneur privilégie systématiquement (elle parle de « rituel ») un échauffement classique et entouré aspirant au calme (nécessaire, selon elle) jusqu'à son arrivée sur la zone de combat. L'impression d'être dépossédée de l'ensemble de ses ressources physiques ainsi que « d'entendre son cœur battre dans sa tête » lorsqu'elle se doit d'intégrer l'octogone s'accompagnant de sensations de picotements dans la totalité de son corps, elle souligne une fois de plus la nécessité de ne pas perdre son calme. Percevoir le signal sonore (le sifflet) indiquant le début du combat lui permet généralement de reprendre possession de ses moyens et la conduit à s'engager pleinement dans le combat.

3.5.3. Engagement/Incarnation

Engagement/Incarnation

L'item renvoie aux rapports qui peuvent exister entre les perceptions sensorielles – notamment tactiles, thermoceptives, proprioceptives et vestibulaires –, la mise en tension du corps, l'engagement, l'incarnation dans la pratique, mais aussi l'accès à des états d'esprit particuliers (en particulier d'appréhension, de concentration, de satisfaction et d'exaltation).

Sous l'angle des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte essentiellement aux relations pouvant exister entre mise en tension du corps, engagement, incarnation dans la pratique et expériences émotionnelles des individus. Sont notamment présentées les relations entre ces modalités d'engagement et d'incarnation – y compris les manifestations internes et externes qu'elles peuvent impliquer –, les compétences et performances des pratiquants, ainsi que l'accès à (et l'utilisation) d'états particuliers d'appréhension, de pression, d'apeurement, de détermination, d'énervement, de concentration, d'attention, d'excitation, d'exaltation, d'absorption, d'abstraction, de transcendance, de décompression, d'apaisement, de satisfaction, de contrariété, de découragement ou de fatigue.

Extrait n°1

Entretien 4 (Christophe) : « *les bruits euh si si quand on frappe, quand on fait les entraînements et que on entend les « eh eh » et que les bruits dans les paos aussi, si si ça me motive et j'ai envie de frapper plus fort. Et euh mais euh sinon ouais non si si. Le bruit, ces bruits-là ça motivait, un peu de musique, c'est vrai qu'il [l'entraîneur du club] en mettait de la musique. (...) D'entraînement ouais. D'entraînement [ambiance développée par l'environnement sonore] c'est vrai que la musique c'est pas mal et euh et le bruit dans les paos ça motive. »*

Interprétation

Les cris provenant de certains pratiquants lorsqu'ils effectuent des techniques de percussion, les bruits résultant d'impacts (notamment sur les paos) ainsi que la musique diffusée par l'entraîneur que l'individu peut être amené à entendre lors d'entraînements constituent une ambiance sonore particulière laquelle participe à sa motivation et influe sur son engagement (il parle « d'ambiance d'entraînement » lui donnant envie de « frapper plus fort »).

Observation de terrain 1

« J'y retourne »

Je sors à l'instant des toilettes et retourne vers l'espace principal de pratique. Quelques instants avant de reprendre le cours, j'observe la salle dans sa globalité et constate que toute une ambiance qui y règne. La combinaison des sons et bruits provenant du timer, de l'entraîneur, des impacts sur les sacs et sur les corps, des déplacements sur les tapis, des frottements entre les pratiquants et entre les équipements, des saisies de bouteilles d'eau en plastique, des déglutitions, les respirations, soupirs, gémissement et cris donnent en effet l'impression que la salle est « vivante ». Bien que cette atmosphère soit très pesante (en raison de cet environnement sonore mais aussi de la chaleur, de l'humidité et des fortes odeurs de transpiration résultant des corps en action) elle ne m'incommoder aucunement mais me donne à l'inverse envie de m'engager pleinement dans l'entraînement, « d'y retourner ».

Interprétation

A travers cette note de terrain, sont mises en exergue des relations pouvant se manifester entre perceptions sensorielles (en particulier visuelles, auditives, thermoceptives et olfactives) et motivation, volonté d'engagement voire même, par appréhension générale de l'atmosphère régnant au sein de l'espace de pratique dans l'expérimentation de ces états d'esprit particuliers et contrairement à d'autres situations lors lesquelles ces stimulations sensorielles pourraient paraître incommodes et désagréables, à satisfaction.

Extrait n°2

Entretien 3 (Thomas) : « *C'est l'adrénaline du combat (...) quand j'étais dans le combat même, j'ai plus du tout de peur, c'était fini, j'avais l'adrénaline, l'envie de gagner, je pensais qu'à ça (...) Et puis après il y a l'après combat euh où tout retombe (...) on se sent vivant hein*

(...) On ressent tout. En fait tous nos, tous nos sens sont exacerbés, euh enfin moi hein, l'odorat, le goût, le toucher euh même mon corps je ressens que voilà y'a tout qui vit, y'a tout qui bouge, y'a tout qui est en action (...) c'était beaucoup plus exacerbé ah oui. Euh l'entraînement c'était un quotidien. Donc j'avais moins ces sensations-là, la compète j'étais à fond (...) d'ailleurs je retrouve ça même en tant qu'entraîneur (...) Avec le gars je suis à 200 %. Voilà c'est comme si c'était moi qui étais sur le, sur le truc quoi (...) c'est une passion (...) ça prend aux tripes et puis euh et puis ben on aime ça hein (...) on a la chair de poule quoi. Et puis quand il est sur le ring on le vit quoi. On le vit. On a peur pour lui, on est content pour lui, on a envie qu'il y arrive ».

Interprétation

Pratiquer le MMA en compétition provoque la sécrétion d'adrénaline chez l'interviewé (il parle « d'adrénaline du combat »). Au moment d'affronter son adversaire, il explique par ailleurs ne plus éprouver de peur mais uniquement ressentir les effets de cette adrénaline et penser à sortir victorieux du combat. Dans ces situations – après lesquelles « tout » retombe –, il accède à un état particulier d'exaltation, au sein duquel il expérimente une « exacerbation de ses sens » et est à même de « tout » ressentir, notamment l'ensemble de ses mouvements et actions corporelles (il parle de sensation de « vie »). Quand il participe à des compétitions en tant qu'entraîneur, il explique vivre ces mêmes expériences – par exemple « être pris aux tripes », « avoir la chair de poule », « être apeuré », « être content », « être à 200% » – à travers son combattant, comme si lui-même concourrait pour la victoire. L'accès à ces différents états résultant de sa « passion » pour la discipline, les sensations qu'il éprouve à l'entraînement – cadre dans lequel il considère à l'inverse ne pas être « à fond » – sont cependant moins intenses que dans ces contextes spécifiques.

Extrait n°3

Entretien 9 (Louis) : *« les sens c'est ce qui va le plus nous toucher et on va dire nous métamorphoser, je sais que quand on va faire des compétitions sur Paris ou quoi, je sais que le fait d'être dans la voiture, on fait les deux heures de route, on chauffe un peu, notre cœur monte, on sait qu'on va au charbon et qu'on va à la bagarre. Après je sais que le fait de rentrer, rien que de rentrer euh dans le gymnase, voir les tatamis posés par terre, euh les coupes, la table d'arbitrage, voir que tout le décor est là, rien que le fait de voir ça, ça rajoute une pression encore en plus. Le cœur il monte encore en plus. Le fait d'entendre aussi s'il y a déjà des combattants qui sont déjà en train de faire leur premier combat ou quoi, le fait d'entendre les impacts, le fait d'entendre le choc, le fait de sentir leur déplacement sur le ring et tout, ça refait monter encore plus l'adrénaline ».*

Interprétation

Pratiquer le MMA en compétition conduit l'interviewé à se « métamorphoser » selon lui. En plus d'accéder à un état d'exaltation, il explique être davantage sensible dans ce contexte spécifique de pratique. C'est notamment le cas durant les déplacements précédant son arrivée

sur les lieux des manifestations (il parle « d'aller au charbon » et à « la bagarre »), lors desquels il ressent une augmentation de sa température corporelle, une poussée d'adrénaline et une accélération de son rythme cardiaque résultant de son appréhension (de la « pression ») des affrontements à venir. En outre, accéder à la structure (« le gymnase ») dans laquelle il combattra, voir les espaces d'affrontements, les zones d'arbitrages, les trophées qui y sont disposés mais aussi entendre les premiers concurrents s'affronter (notamment percevoir les sons provenant des percussions) et ressentir leurs mouvements sur les surfaces de combat – appréhender « tout le décor présent » selon ses termes – accentuent ces réactions physiologiques et participent au renforcement de ces états d'esprit particuliers chez lui.

Extrait n°4

Entretien 5 (Kevin) : « c'est le genre de sport que personne ne fait (...) tu as une envie d'aller faire quelque chose d'unique, notamment on parlait tout à l'heure de combat en cage, quand j'ai été faire justement l'OFC (...) la sensation que j'ai eu quand j'ai été au milieu de la cage c'est une sensation c'est indescriptible. C'est quelque chose que probablement il y a très peu de personnes pourront avoir la chance de pouvoir faire ce que j'ai fait, même si tu vois ça s'est soldé par une défaite euh à la décision, mais j'étais super content de l'avoir fait et la sensation énorme c'est comme j'imagine quelqu'un qui va sauter en parachute tu vois. C'est le genre de chose la sensation elle est unique (...) c'est probablement la recherche déjà... la recherche de la nouveauté, de la prise de risques aussi hein parce que voilà tu as l'adrénaline tu flippes un peu quand même mine de rien. »

Interprétation

L'attrait et l'affection qu'éprouve l'interviewé envers la discipline résultent aussi bien de son caractère marginal (dans la mesure où peu d'individus la pratiquent et encore moins en compétition selon lui), que des sensations qu'elle est à même de provoquer. En effet, considérant « unique » et « une chance » le fait d'avoir pu concourir en MMA à l'étranger même s'il ne remportera pas la victoire, disputer un combat dans ce cadre spécifique – et notamment se retrouver confronté à un adversaire dans un octogone grillagé – le conduira à un état d'exaltation (lors duquel il sera amené à éprouver des sensations « indescriptibles », « énormes », « uniques » et ressentir des poussées d'adrénaline résultant de son appréhension du combat), mais aussi de satisfaction avancée du fait d'avoir vécu cette expérience. Rapprochant en ce sens cette expérience avec celles que pourraient vivre les pratiquants de parachutisme, ce sont la recherche de nouveauté et de risque qui motivent, selon lui, son engagement personnel dans le MMA.

Extrait n°5

Entretien 11 (Chloé) : « *ce sport peut parfois vraiment euh donner une sensation d'énervement (...) quand je me surpasse en plus c'est vachement sur le cardio, ça appuie beaucoup le cardio, c'est vrai que ça peut faire un peu bouillonner par moment mais après quand on repart comme je disais on est calme tout va bien, on a un peu extériorisé tout ça (...) aussi parce qu'il fait chaud, on est fatiguées, on a le cœur qui bat très fort et du coup on doit donner des coups et pas s'arrêter et ça devient fatiguant, on a mal, on est essouffées et en plus de ça on voit que l'autre donne des coups forts, du coup on a envie de redonner des coups forts et ça monte en pression et ouais je pense que c'est ça.* »

Interprétation

Pratiquer le MMA peut mener l'interviewée à des états particuliers d'énervement et d'excitation. C'est notamment le cas lorsqu'elle s'engage pleinement dans le cours et cherche à « se surpasser » (ce qui amplifie ses sensations de fatigue, de douleur, ses essoufflements et augmente davantage son rythme cardiaque ainsi que sa température corporelle) et qu'elle reçoit des coups « forts » (la motivant à les rendre et appuyer davantage), ce type de situation pouvant contribuer à son progressif « bouillonnement » et à une graduelle « montée en pression » entre elle et son opposant. Cette « extériorisation » participant selon elle à son défoulement et par extension à son apaisement, elle considère être « calmée » et que tout « aille bien » une fois l'entraînement terminé.

Observation de terrain 2

« Au-delà des perceptions sensibles »

Le timer annonce le début du combat. Tout de suite, je sens qu'il [mon adversaire] souhaite s'engager et appuie ses coups. Je décide d'en faire autant. Instantanément, un voile sombre nous entoure. J'observe son visage, son corps et scrute ses mouvements et actions. Je parviens curieusement à tout « lire » et analyser. Bien que nos niveaux soient relativement équivalents, je le domine largement. Les actions (attaques, défenses, feintes, ripostes) que j'entreprends « passent » et/ou le désarçonnent. J'ai l'impression que le temps ralentit, que des « failles », des chemins que je parviens à emprunter apparaissent sous mes yeux. Je croise son regard et comprends qu'il réalise que « quelque chose se passe » et qu'il ne parvient pas à reprendre le contrôle de la situation. Après une brève phase de corps à corps, je le projette par terre. Lors du travail au sol, ce que je ressens semble aller au-delà de simples perceptions sensorielles. Comme si une sorte de courant, de fluide parcourait mon corps et que je suivais un flux, je parviens à aisément « glisser » et me positionner pour prendre l'avantage. J'ai l'agréable sensation que tout s'accorde, se combine parfaitement et naturellement, comme si je n'avais pas à réfléchir. De même que debout grâce à une « vision », une « lecture » particulière, je « ressens » ses intentions, anticipe ses mouvements et actions par corps et entremêlement une fois au sol. Quelle que soit ma position et même si j'avais les yeux fermés, je pourrais non seulement me repérer, mais aussi le contrôler et soumettre sans difficulté. Je parviens à l'emmener où je le souhaite. Tout ce que je tente aboutit. Après quelques minutes, je le soumetts par juji-gatame [clé de bras en hyperextension]. Tout était « propre ». Je me relève et me rends compte que les combats sont terminés depuis quelques instants. Je n'ai ni entendu le timer sonner, ni les indications et

encouragements que l'un des entraîneurs nous a vraisemblablement transmis durant le combat et que mon adversaire me rapporte. Le combat ayant été intense, j'en ressors avec quelques brûlures de tapis (notamment au visage, genoux et pieds). Quelques minutes plus tard, la douleur se fait sentir. Totalement engagé, absorbé et concentré durant ce combat, je reprends maintenant conscience de mon corps et de mon environnement.

Interprétation

L'expérience décrite dans cette note de terrain révèle principalement l'existence des rapports entre jeu vidéo de combat et expérimentation de formes particulières d'engagements dans la pratique. Dans cette situation spécifique et en premier lieu, les perceptions tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales et nociceptives renseignent sur l'état d'esprit de l'adversaire, qui témoigne en l'occurrence d'une volonté d'engagement dans l'opposition. En ce qui concerne l'ethnographe, la réciprocité de l'engagement résultant de cette prise d'initiative conduit ensuite instantanément à l'altération, l'exaltation (voire le « dépassement ») des perceptions notamment visuelles, auditives, tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, thermoceptives, nociceptives et temporelles. L'agréable expérimentation de cet état⁹⁵ (et des exaltations sensorielles suscitées) conduit à une amélioration des dispositions à combattre et ce particulièrement par une facilité à prédire les intentions (et accessoirement mouvements et actions), analyser, « lire », décontenancer, dérouter et vaincre intuitivement et dans une certaine fluidité l'adversaire – pourtant de niveau équivalent – sans même mobilisation de la vue une fois en contact avec ce dernier. Cet état de maîtrise et de domination ainsi que la difficulté éprouvée par l'adversaire à reprendre le contrôle de la situation transparaissent par ailleurs – par attention – à la lecture de son regard. L'appréhension de l'après combat révèle, par abstraction de l'environnement de pratique et de certaines sensations, une absorption, une concentration et un engagement total dans l'affrontement.

3.5.4. Absorption/Abstraction

Absorption/Abstraction

L'item se rapporte aux modalités d'immersion, d'implication, d'absorption ainsi que

⁹⁵ Aussi bien dans la pratique du MMA que du jeu vidéo de combat, le vécu de ce type d'expérience s'avère difficilement explicable car dépasse les simples perceptions sensorielles et émotionnelles et se transporte vers d'autres formes d'appréhensions. Certaines instructions transmises par les entraîneurs lors d'entraînements (à titre illustratif, « *Il faut ressentir. C'est les sensations qui font que la technique vient d'elle-même quand vous êtes dedans* [engagés dans le combat], *ressentez les frères, ressentez le truc* ») reflètent cette nature incarnée, transcendée de la pratique. Si l'abandon dans cet état peut conduire à sensations de satisfaction, l'inverse (et se savoir en proie à cette condition) peut susciter d'intenses frustrations et contrariétés.

d'isolement et d'abstraction inhérentes aux disciplines. Au croisement de perceptions sensorielles (notamment visuelles et auditives), d'états émotionnels (particulièrement d'appréhension et de satisfaction) de même que de l'expérience et des performances des individus, sont notamment présentés leur manière d'accéder et d'expérimenter ces types de situations par engagement dans la pratique.

Extrait n°1

Entretien 5 (Kevin) : *« quand j'étais en cage, le truc en fait tu vois à la fois tout ce qui se passe évidemment autour de la cage, et en même temps les souvenirs que tu as vraiment tu vois juste le mec devant toi en fait. On se dit qu'on est deux au milieu de rien. Donc en fait tu vois l'adversaire dans sa globalité et tu oublies tout ce qui se passe autour. Tu es vraiment focus sur... ton cerveau on a l'impression qu'il fait le tri, il se dit « le reste ce n'est pas important, ce qui est important c'est le bonhomme qui est devant toi qui va frapper, qui va esquiver, qui va bouger ». Voilà. Et donc tu vois que ça. »*

Interprétation

Bien que voyant, ou du moins en mesure de voir ce qui entoure l'espace d'affrontement (l'octogone) quand il concourt en MMA, le pratiquant, se remémorant ses combats, n'a souvenir que de son observation de l'adversaire. Lorsque positionné face à lui, le pratiquant fait abstraction, « oublie » cet environnement et prête attention et se concentre uniquement sur le corps de l'opposant dans sa globalité (il parle « d'être deux au milieu de rien ») et d'une impression de « tri » effectué par son cerveau). Cette attention (et donc observation) exclusivement portée sur l'adversaire résulte selon lui de la nécessaire appréhension de ses mouvements et actions.

Extrait n°2

Entretien 6 (Adrien) : *« une fois que tu montes sur le tapis genre j'étais dedans, mais avant sinon non, je regardais partout, avant de rentrer genre en opposition je regarde partout euh ça te met une sorte de pression quand tu vois les autres combattre et une fois que ben tu es dedans et que tu vois l'adversaire ben j'arrivais pas à regarder autour, j'entendais... J'étais dans ma bulle quoi. Je voyais qu'il y avait moi, lui, l'arbitre et puis quelquefois j'entendais mon coach crier mais je comprenais pas quoi. »*

Interprétation

Pratiquer en compétition poussant l'individu à une observation attentive de l'environnement de pratique, la vision d'autres combats en déroulement le conduit à un état particulier d'appréhension (il parle de « pression »). Dès l'instant où il accède à l'espace d'affrontement et voit son adversaire, le pratiquant accède à un état d'isolement (il emploie les termes « être dedans » et « bulle ») dans lequel n'existent que l'adversaire, l'arbitre et lui-même. Incapable

d'observer ce qui l'entoure, les perceptions auditives de l'individu se voient de même altérées dans la mesure où bien qu'il puisse occasionnellement entendre les indications de son entraîneur, il ne lui est pas possible, même si bruyamment communiquées, de les comprendre.

Extrait n°3

Entretien 6 (Adrien) : « *au début j'entendais pas, genre le public ou même les coachs qui étaient à côté et qui gueulaient genre, j'arrivais pas à prêter attention à ce qu'ils disaient, même entendre qu'ils gueulaient genre des trucs à faire. (...) il y avait juste le bruit du sifflet, genre l'arbitre et puis euh entendre autour non j'avais rien, au début j'avais rien j'avais pas de son. (...) une fois que le coup de sifflet... une fois que tu montes sur le tapis genre j'étais dedans (...) J'étais dans ma bulle quoi.* »

Interprétation

Après avoir rejoint la surface de combat et entendu le coup de sifflet marquant le début des matchs lors de ses premières expériences compétitives, le pratiquant se retrouvait, en dépit de sa volonté, « dedans [dans le combat] », dans une « bulle » dénuée de sons selon lui, au sein de laquelle il n'était plus en mesure de percevoir les bruits environnants – comme le public –, même intenses ou dont il cherchait attention (notamment les indications et conseils de ses entraîneurs dont il souhaitait prendre connaissance). Dans cet état particulier d'isolement, il explique n'entendre que les bruits provenant de l'arbitre et du sifflet.

Extrait n°4

Entretien 5 (Kevin) : « *pendant le combat euh l'ouïe euh ben en fait tu entends que ton coach en fait, tu entends rien d'autre, tu entends que ton coach, pareil le cerveau il fait totalement euh comment dire abstraction de tout ce qui se passe autour, tu entends limite pas le gong de fin des fois, tu entends rien, tu es tellement concentré que tu entends ton coach parce que ton coach va te donner des indications qui vont peut-être te sauver le combat* ».

Interprétation

Malgré les bruits environnants durant les combats, seules les indications – qu'il estime primordiales car peuvent « le sauver » – transmises par son entraîneur sont perceptibles par le pratiquant (il explique en effet « ne rien entendre d'autre » et parle « d'abstraction totale » faite par son cerveau, masquant ainsi tout autre son). Dans cet état de concentration avancée, il peut dès lors être amené à manquer le signal sonore annonçant la fin du combat.

Observation de terrain 1

« Poils, sueurs, odeurs »

C'est une journée particulièrement chaude. Même si les fenêtres et portes qui mènent à

l'extérieur de la salle sont ouvertes, nous transpirons tous abondamment depuis le début de l'entraînement. J'effectue un combat contre Romain qui, en raison de la chaleur ambiante, pratique torse nu. Après quelques échanges de coups puis un travail au corps à corps suivi d'une projection de ma part, nous nous retrouvons tous les deux au sol et tentons de nous soumettre. Les multiples mouvements et glissements de nos deux corps qui s'entremêlent conduisent rapidement à leur recouvrement d'un mélange de nos sueurs mais aussi, du fait que ce pratiquant ait la particularité de disposer d'une pilosité très fournie au niveau de la poitrine, de ses poils. Une fois le combat terminé, je remarque que quelques gouttes de sueur et poils se sont même glissés dans ma bouche mais réalise, même si j'enlève rapidement ces derniers, que ni ceci, ni le fait que mon corps et ma tenue soient imbibés de ce mélange de transpirations, ni les odeurs ne m'incommodent réellement, et ce jusqu'à la fin du cours. (...) C'est durant le trajet de retour en voiture mais surtout une fois rentré chez moi que ces odeurs (qui semblent maintenant intenses) et le fait d'être recouvert de poils gluants apparaissent désagréables (voire écœurants), au point où il me tarde de prendre ma douche même si je sais qu'elle me provoquera des douleurs à cause des brûlures.

Interprétation

Par cette note de terrain, est révélée la façon dont les perceptions notamment thermoceptives, tactiles, gustatives, olfactives et nociceptives peuvent se voir être affectées dans la pratique du MMA. L'engagement total et l'absorption dans le combat (et plus généralement dans le cours) ici décrits révèlent toutefois le développement d'autres rapports avec certaines d'entre elles. Effectivement, par accès et expérience de ces états, le recouvrement de sueurs et de poils – dont certains se glissent dans la bouche – sur le corps et les tenues mais aussi le goût et l'odeur du mélange des transpirations n'apparaissent pas inconfortants suite au combat (ils ne sont par ailleurs pas remarqués durant ce dernier⁹⁶). C'est à l'issue de l'entraînement et après avoir quitté l'espace de pratique que ces perceptions d'une part apparaissent plus intenses, d'autre part suscitent incommodité voire dégoût au point d'aspérer à rapidement les neutraliser même sous certitude d'éprouver de vives douleurs.

Observation de terrain 2

« Connotation (homo)sexuelle du combat »

Les affrontements de fin de cours durent 5 minutes. Si l'un de nous se soumet, nous nous remettons en position initiale et un nouveau combat s'engage. Un combat de 5 minutes peut donc impliquer plusieurs victoires des deux opposants. J'affronte Clément et le soumet après quelques instants par un triangle [technique qui consiste à étrangler l'adversaire au moyen de ses cuisses et donc à rapprocher, et même coller son pubis au niveau de la tête de

⁹⁶ Lorsque des engagements de ce type sont expérimentés, les états d'absorption parallèlement vécus peuvent conduire à une limitation des inconforts – car considérées avec l'expérience comme parties intégrantes de la discipline – propres aux situations, voire à leur abstraction temporaire. La moindre attention et parfois même non-perception des bruits et désagréables odeurs liées aux involontaires flatulences (émises à proximité ou sur soi-même) de son adversaire couramment observées et vécues lors de combats corroborent ces premiers constats.

l'adversaire]. Avant de repartir [effectuer un nouvel affrontement], j'observe les combats qui se déroulent autour de moi et relève, en prenant un certain recul, la nature suggestive, et même plus la connotation sexuelle des positions dans lesquelles nous sommes amenés à nous retrouver, notamment lors du travail au sol. Je m'étonne de ne pas être (et de ne jamais avoir été) gêné par tous contacts physiques occasionnés ou positions expérimentées, même équivoques, dans le cadre de la pratique alors que très peu tactile (voire détestant être touché) dans la vie de tous les jours.

Interprétation

Dans cette situation, est soulignée par prise de recul de l'ethnographe la suggestivité, voire la connotation sexuelle de certaines positions (notamment celles impliquant des contacts avec les zones intimes de l'adversaire) expérimentées et observées dans la pratique du MMA. Prendre conscience de n'avoir jamais été – en raison de la construction d'autres rapports aux corps et aux perceptions (particulièrement tactiles) par engagement, absorption et abstraction dans la pratique – incommodé par tous contacts physiques ou positions expérimentées dans ce cadre spécifique alors même qu'aversif au toucher de manière générale suscite d'ailleurs grand étonnement de sa part.

3.6. Ensemble 6 : Les rapports aux disciplines

3.6.1. Evocation

Evocation

L'item renvoie ici essentiellement aux représentations et souvenirs associés aux disciplines. Ce sont en particulier les perceptions olfactives qui, en plus de provoquer de la nostalgie et conditionner à la pratique, peuvent à elles-seules conduire les individus à des états particuliers de satisfaction.

Extrait n°1

Entretien 7 (Margot) : « Euh au niveau de l'odorat euh je pense qu'il est (s'éclaircit la voix) déjà bien attaqué quand même. Toutes les odeurs de sueur qu'on a pu sentir depuis des années. Mais euh après pour moi l'odorat c'est juste par exemple quand je vais retourner à l'USCC, quand je rentre dans la salle j'ai une odeur qui m'arrive et j'ai plein de souvenirs qui reviennent. (S'éclaircit la voix). Donc oui il y a une odeur familière mais c'est la même odeur quand je rentre chez mes parents, tu sens l'odeur, le familier. Mais ça ne me met pas forcément dans une rage ou dans un état particulier, à part le souvenir, la nostalgie etc. »

Interprétation

L'odorat, en plus d'être fortement stimulé (« bien attaqué » selon ses mots) dans la pratique, évoque de nombreux souvenirs et provoque une forme de nostalgie chez la pratiquante, notamment au moment d'accéder à la structure. Dans ce cas, c'est l'odeur ambiante – « familière » – de la salle qui conduit à éprouver ce sentiment. Cette odeur ne la mène cependant pas à un état particulier d'énervement (elle parle de « rage »).

Extrait n°2

Entretien 5 (Kevin) : « *les salles elles ont toutes une odeur un peu particulière (...) tu m'aurais mis dans n'importe quelle pièce les yeux bandés j'aurais su que j'étais dans cette salle-là (...) quand on arrivait à l'USCC c'était pareil tu as une odeur de transpiration, de cuir avec les sacs et tout qui fait que voilà tu reconnais tout de suite la pièce où tu es quoi (...) ça y est tu sais que tu es à l'entraînement là. Ça y est tu sais que tu vas... selon qui fait le cours tu sais que tu vas pas forcément rigoler, tu vas en chier un petit peu parce que ben quand c'est comme Thomas ou quoi qui te lâche pas du tout et que ben voilà tu sais que l'odeur, tu sais pourquoi ça sent comme ça en fait. Tu sais que c'est parce que y'en a qui ont chié avant toi et que ça va être pareil pour toi dans quelques minutes. Donc ça te permet de te préparer aussi inconsciemment je pense. Le cerveau se prépare aussi à te dire « ben tiens euh là ça y est on va recommencer là. » »*

Interprétation

L'odeur ambiante – différente en fonction des clubs enseignant des disciplines de combat car disposant toutes de caractéristiques propres – de toutes pièces de la salle et de certains de ses équipements de pratique sont aisément identifiables (même « les yeux bandés ») par le pratiquant. Evoquant des souvenirs, révélant l'engagement des membres du club dans la pratique (« pourquoi ça sent comme ça [la transpiration] » selon ses mots) et avertissant et conditionnant mentalement (il parle d'une « préparation inconsciente » faite par son cerveau) pour le cours à venir (que certains « en ont chié avant et que ça sera pareil pour lui dans quelques minutes ») notamment en fonction de l'entraîneur, ces odeurs le conduisent à un état particulier.

Extrait n°3

Entretien 4 (Christophe) : « *Ouais. Plus les odeurs des gants de salle (...) l'odeur il y a tout ce qui est matériel quoi. On récupère la sueur qui n'a pas séché ou ne s'est pas évacuée (...) c'est des odeurs qui sont associées pour moi à la pratique. Quand les gants sentent ça veut dire qu'on a travaillé quoi. C'est qu'on a bien transpiré et qu'on s'est donné. Donc c'est un bon signe. »*

Interprétation

La sudation et les odeurs liées au matériel de pratique – résultant de la non-évacuation et du séchage de la transpiration – sont valorisantes, « bon signe » car révélatrices de « travail » et

d'engagement dans la pratique (« de s'être donné » selon l'interviewé). Elles font en outre, selon lui, partie de la discipline.

3.6.2. Considération

Considération

L'item renvoie à l'estime, à la sensibilité accordée par les individus à la discipline, à son cadre, à sa pratique. Sont notamment présentées les relations à même de se manifester entre les perceptions visuelles, sonores et auditives et l'accès à des états particuliers de satisfaction ou inversement de contrariété.

Du point de vue des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte à la sensibilité qui peut être accordée à la discipline (ainsi qu'aux modalités constitutives de sa pratique) par les individus. Sont particulièrement mises en avant des relations se manifestant entre états particuliers d'engouement et de satisfaction et certaines expériences d'engagements et nociceptives.

Observation de terrain 1

« Partir à la bagarre »

J'attends le cours [de MMA] depuis plusieurs jours. Bien qu'il ne m'arrive que quelques fois d'être dans cet état d'esprit, je pars de chez moi enjoué et désireux de « me taper », « me bagarrer » comme le diraient certains membres du club. Je me mets en condition dans ma voiture en écoutant des musiques motivantes à volume élevé (...) Avant le dernier affrontement libre de fin de cours, je propose à mon adversaire « d'appuyer nos coups », ce qu'il accepte. L'opposition est intense mais reste « propre » et « technique ». Les coups portés et reçus (ainsi que les sensations perçues, notamment de douleur) « nourrissent » le combat et me poussent à m'y engager de plus en plus. Bien que je lui assène quelques jolis coups (dont certains « passent », « touchent »), il me percute lourdement le visage et le corps à plusieurs reprises et, de mon point de vue, domine l'affrontement. Endolori mais particulièrement satisfait une fois le combat terminé, je lui saisis l'épaule, lui serre la main et le remercie. Il me répond en souriant : « belle bagarre, on s'est bien mis cher, on s'est bien tapé le nez ». A la fin du cours, après le salut général, il vient vers moi, me serre la main (cette fois-ci plus vigoureusement), me tape le dos et me remercie, toujours en souriant. (...) Sur la route du retour, je repense à cet entraînement puis, avec un certain recul, me fais une remarque : l'une des raisons pour laquelle j'apprécie tant le MMA est que seule cette discipline me permet à ce point de me lâcher, me transformer, me découvrir, me sentir vivre et exister.

Interprétation

La situation rapportée via cette note de terrain met d'une part en exergue la relation entre appréhension, pratique du MMA et accès à états particuliers de motivation, d'excitation, d'engagement, de détermination, de volonté et de surpassement, d'autre part révèle par quel moyen le vécu de ces derniers peut impliquer la transformation voire construction d'autres rapports à la douleur⁹⁷ ainsi que certaines formes de satisfaction et ce, y compris dans la défaite. Précisément, c'est la perspective d'affronter sous peu des adversaires et l'expérimentation d'une « mise en condition » (accentuée par l'écoute de musiques entraînant à niveau sonore élevé) lors du trajet le séparant du lieu de l'entraînement qui contribuent à enjouements et engouements chez l'ethnographe. Les coups reçus (et ressentis associées, particulièrement de douleurs) durant le cours – en particulier lors de l'engagement dernier affrontement négocié avec l'adversaire – stimulent non seulement chacune des séquences qui le constitue, mais aussi le graduel engagement de l'ethnographe dans les oppositions. Même si intenses, les expériences nociceptives partagées lors du dernier combat lui apparaissent d'ailleurs, à l'image de son adversaire, satisfaisantes, voire plaisantes⁹⁸, ce constat transparissant notamment dans les interactions verbales et physiques subséquentes relevées. Par prise de recul de l'ethnographe sur la situation lorsqu'arrivée à son terme, sont mises en lumière certaines spécificités (en particulier la libération des émotions, la transcendance, la découverte de soi et la sensation de vie) rendues à un tel degré possible par engagement dans cette discipline, celles-ci constituant selon lui des attraits majeurs.

4. Analyses thématiques du JVC

4.1. Ensemble 1 : La construction de nouvelles appréhensions

4.1.1. Expérience

Expérience

L'item se rapporte aux relations qui peuvent se manifester entre l'expérience et les perceptions et sensations des individus dans la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Est notamment mise en lumière la manière dont cette expérience peut améliorer l'accès et les

⁹⁷ La pratique de disciplines de combat nécessite en ce point de développer d'autres relations à la nociception. Être par exemple « dur au mal » dans le cadre de la boxe (c'est-à-dire apprendre à recevoir, encaisser les coups sans manifester de signes de faiblesse) non seulement constitue une règle fondamentale participant à l'apprentissage de la discipline, mais contribue de plus à la légitimité et à la coopération entre les combattants (Bujon, 2005).

⁹⁸ Bien qu'ils ne soient pas systématiques, l'attrait et appréciation de la douleur dans ce type de contexte peuvent effectivement conduire à impatience entre deux séances voire, car au point même que cette dernière me manque, contrariété lorsque la pratique n'est pas possible comme ce fut par exemple le cas durant la pandémie du COVID-19.

performances dans ces disciplines.

Concernant les émotions, ce même item renvoie aux influences que peut avoir l'expérience de la pratique (ou son absence) sur les états d'esprit des individus. Sont spécifiquement présentés des rapports existants entre cette expérience et certains états d'appréhension (notamment de stress), de contrariété, de satisfaction, mais aussi d'exaltation.

Observation de terrain 1

« Passerelles »

SoulCalibur VI vient de sortir. L'association organise un tournoi sur ce jeu. Je décide d'y participer. Comme je ne joue pas aux titres de cette franchise (je n'ai joué que très ponctuellement au II sur Gamecube dans ma jeunesse), je demande à un joueur à proximité des informations concernant le gameplay (...) Mallette en main, je retrouve bien les bases communes aux jeux de combat qui me permettent d'affronter mon adversaire mais me sens moins à l'aise avec le fonctionnement, les mécaniques de ce titre que celles développées dans Street Fighter V ou Tekken 7. Cette sensation désagréable – ainsi que son vécu – s'apparente curieusement à celles que je peux être amené à éprouver dans la pratique du MMA quand par exemple une tenue, un thème ou un style spécifique se voit imposé durant un exercice ou entraînement et implique, même si une base commune subsiste et des passerelles sont possibles, une adaptation, un réapprentissage de certaines modalités d'affrontement en raison des dissemblances qui se présentent. [C'est aussi le cas lorsque je suis amené à pratiquer certaines disciplines de combat autres que le MMA dont la réglementation interdit des actions et/ou impose l'adoption de méthodes spécifiques non appliquées dans ce dernier (à titre illustratif, interdiction de percuter l'adversaire avec les genoux et obligation d'armer les coups de pieds dans la boxe française)].

Interprétation

L'observation de terrain met en lumière – par l'expérience et notamment via le toucher – l'existence de passerelles entre différents jeux de combat qui bien qu'à même de provoquer des formes d'inconforts par les caractéristiques propres à chaque titre (cette observation pourrait d'ailleurs de même s'appliquer à l'utilisation de certains types de personnages comme les « grapplers » ou « zoneurs » régulièrement incarnables), rendent possible l'appréhension et la compréhension d'une même base commune de pratique. Ces sensations éprouvées témoignent d'une certaine parenté avec celles vécues dans la pratique de disciplines de combat physique distinctes, en particulier dans l'expérimentation des perceptions tactiles, proprioceptives, vestibulaires et viscérales.

Extrait n°1

Entretien 14 (Paul) : « *c'est vraiment ça c'est de l'anticipation, en fait parfois ça arrive vraiment que j'ai deviné à l'avance ce que va faire le type mais je prends pas ça comme un pressentiment divin que j'aurais ressenti, non c'est juste que j'ai tellement joué et j'ai tellement d'expérience que si tu arrives à conditionner un type euh tu sais que la majorité des gens dans telle situation vont avoir telle réaction (...) C'est l'expérience et le conditionnement de l'adversaire qui fait que ça rend ton anticipation beaucoup plus facile et beaucoup plus limpide, parce que tu as quand même bien préparé le terrain et parce que tu as déjà été confronté à la situation, donc tu sais comment la gérer et ton adversaire euh lui si il n'a pas été autant consacré euh confronté pardon, ben peut-être qu'il fera des erreurs et un joueur devient prévisible parfois par manque d'expérience* ».

Interprétation

Lors de certaines situations d'affrontements, l'interviewé explique être capable d'anticiper, « deviner à l'avance » les actions et mouvements que ses adversaires envisagent de faire exécuter à leur avatar. Distincte « d'un pressentiment divin », il considère son anticipation comme résultant d'une expérience avancée dans la discipline lui permettant de conditionner ses opposants (de « bien préparer le terrain ») et par extension de – notamment – développer cette compétence (la rendre « beaucoup plus facile » et « limpide » selon ses mots). Disposer de cette expérience permettant en effet de s'adapter, « gérer » de multiples situations de jeu, en provoquer volontairement certaines peut inciter à l'erreur lorsque les adversaires qu'il affronte ont moins l'habitude d'y être confrontés (et sont donc plus prévisibles car plus à même de réagir comme la plupart des joueurs moins compétents) et par là même le conduire à prendre l'avantage.

Extrait n°2

Entretien 12 (Marc) : « *avec nos années ça la gestion de la pression elle est de mieux en mieux. (...) d'ailleurs ça je pense c'est souvent on l'a tous, mais même à un ranking, il peut m'arriver mais je le montre pas, mais euh quand un match assez tendu termine, tu vois où vraiment l'issue était incertaine jusqu'à la fin, quand ça va se finir il y a encore des petits tremblements. Mais ils sont moins là, ils sont moins visibles au début où chez quelqu'un qui n'est pas habitué où là on voit vraiment... c'est-à-dire que moi je le ressens parce que au moment où je viens débrancher le... je sais pas le câble etc., je sens encore que ma main tremblote un petit peu et donc je vais pas le montrer, je vais mimer que tout va bien etc., que ce soit dans un sens de la défaite ou de la victoire d'ailleurs.* »

Interprétation

Selon l'interviewé, les années d'expériences dans la pratique du jeu vidéo compétitif de combat ont contribué à progressivement améliorer sa manière de gérer les états de stress provoqués par certains contextes et situations de jeu. Bien que ces manifestations corporelles soient moins intenses et visibles qu'à ses premiers temps de pratique (ou que chez le pratiquant novice), il peut néanmoins encore aujourd'hui être pris – comme tout joueur selon

lui – de tremblements lorsqu'un combat « tendu », à l'issue incertaine se termine, et ce même lors de manifestations à enjeux minimales. Lorsque mené à cet état particulier de tension – dont les effets perdurent quelques instants après la fin de l'affrontement (il explique par exemple encore ressentir ces tremblements au moment de déconnecter son périphérique de contrôle de la console) –, l'interviewé cherche, aussi bien dans la victoire que dans la défaite, à masquer ces réactions physiques visibles et feindre la sérénité.

Extrait n°3

Entretien 14 (Paul) : « *ça m'est arrivé de trembler de stress et du coup ça fait perdre des performances parce que si tu veux faire des pianos précis, ben si tu trembles forcément ça te fait rater des combos euh c'est un truc que j'ai mieux géré par la suite, ça m'arrive beaucoup moins maintenant mais je pense que ça vient à force d'expérience et que comme on dit ben si tu as gagné un tournoi de très haut niveau ça te fait relativiser sur les autres et donc forcément tu te stresses moins donc tu trembles moins.* »

Interprétation

Le stress que peut être amené à éprouver l'interviewé lors de certaines situations de jeu provoque chez lui des manifestations corporelles visibles (tremblements), ces dernières pouvant directement affecter sa manipulation du périphérique de contrôle (il explique en effet être à même de manquer ses « pianos » et par extension rater ses « combos ») et donc influencer négativement sur ses performances. Ce sont à la fois l'expérience de la compétition ainsi que le fait d'avoir remporté des tournois de très haut niveau qui ont conduit l'interviewé à développer des formes d'assurance, de relativisation – notamment quant aux tournois à enjeux inférieurs – et de résistance, qui ont en conséquence facilité la gestion de ces états de stress tout en limitant la récurrence et incidence des réactions qu'ils provoquent.

Extrait n°4

Entretien 18 (Antoine) : « *je suis évidemment comme tout le monde affecté par le côté euh le côté formel des matchs, ça me stresse évidemment mais en tout cas dans Third Strike, euh parce que c'est le jeu sur lequel j'ai fait le plus de tournois (...) j'ai appris pas forcément à parfaitement maîtriser mon stress, parce que je stresse tout le temps, mais j'ai appris à renvoyer le stress à l'adversaire (...) mon personnage même s'il est mauvais, euh il me permet de faire ça, vu que j'ai un personnage défensif et qui joue un peu sur les nerfs de l'adversaire, euh j'ai une façon de jouer euh en tournoi qui est je le sais face à certains joueurs, après faut connaître aussi un peu les joueurs, les faiblesses psychologiques des joueurs, je sais que jouer de telle façon contre ces joueurs là, ça met leur nerfs à rude épreuve et ça les pousse à faire plus d'erreurs aussi (...) j'ai pas assez d'expérience en tournois et en matchs formels pour euh on va dire euh pour ne plus ressentir le stress euh du tournoi, mais euh j'ai appris assez vite que je pouvais quitter à être stressé, autant faire en sorte que l'autre le soit encore plus que moi en fait.* »

Interprétation

A l'image de tout joueur selon lui, la pratique compétitive du jeu vidéo de combat affecte l'interviewé (notamment la dimension formelle des affrontements, le menant à un état de stress particulier). Bien qu'il ne soit toujours pas en mesure de gérer, « parfaitement maîtriser » ce stress qu'il éprouve encore à chaque rencontre, l'expérience de la compétition acquise dans *Street Fighter III: 3rd Strike* – titre qu'il a le plus pratiqué dans le cadre de tournois – lui permet cependant de le transmettre, le « renvoyer » à son adversaire. Même s'il considère désavantageux, « mauvais » le personnage qu'il utilise le plus fréquemment, les particularités de ce dernier – notamment ses dispositions défensives et son inclination à décontenancer, déstabiliser et rendre nerveux – ainsi que la manière dont il se l'approprie et le joue en tournoi (il explique en effet « jouer avec » et mettre « à rude épreuve » les nerfs notamment en adaptant ses stratégies et tactiques en fonction des joueurs dont il connaît les « faiblesses psychologiques ») lui permettent d'inciter à commettre des erreurs. Considérant ne pas avoir assez d'expérience en tournois et affrontements formels pour ne plus éprouver de stress dans ces contextes spécifiques, l'interviewé a néanmoins rapidement compris qu'il était en mesure, par transmission et amplification, de l'instrumentaliser.

Extrait n°5

Entretien 18 (Antoine) : *« il y a des jeux qui sont un peu moins techniques que d'autres, euh en termes de ce qu'on appelle l'exécution quoi. Euh il y a des jeux qui demandent des timings plus précis que d'autres. Il y a des personnages qui demandent des timings plus précis que d'autres (...) Euh ça peut devenir de plus en plus compliqué si tu veux te spécialiser et si tu veux maîtriser de plus en plus ton personnage, tu peux arriver jusqu'à des choses qui sont vraiment très très très dures à faire d'un point de vue manuel. Euh tu peux être frustré parce que tu arrives pas à faire quelque chose ».*

Interprétation

Selon l'interviewé, certains jeux vidéo de combat peuvent être techniquement plus simples, plus accessibles que d'autres en ce qui concerne l'exécution. A l'inverse, plusieurs titres mais aussi personnages peuvent nécessiter l'appréhension et maîtrise de combinaisons précises de touches et de formes particulières de rythmes (il parle de « timings »). Développer ces compétences et cette maîtrise de personnages spécifiques dans ces types de jeux jusqu'à un niveau avancé peut dès lors s'avérer de plus en plus difficile, jusqu'à finalement se révéler particulièrement complexe (« très très très dur » selon ses termes) dans la manipulation des périphériques de contrôle. Dans certaines situations de jeu – lors desquels il ne parvient pas à effectuer les manipulations qu'il souhaite exécuter en raison des exigences techniques dont elles relèvent – l'interviewé explique être à même d'accéder à un état particulier de frustration.

Observations de terrain 2-3

« Nouveau périphérique de contrôle »

Je viens de recevoir le stick arcade que j'ai commandé il y a quelques jours sur un site de vente en ligne. Satisfait de le déballer, de le configurer et de lancer le jeu pour le tester, je déchant rapidement. Je ne cesse de le regarder pour voir où poser les doigts au lieu de fixer l'écran et ne parviens pas à déclencher plusieurs attaques et enchainements. Je me surprends même – inutilement et par nervosité – à taper fortement sur les boutons lorsque je manque certaines commandes. Je ne prends aucun plaisir à jouer. Après quelques heures de pratique, mon verdict tombe : je n'apprécie pas du tout les sensations éprouvées lors des manipulations – et donc de jeu –, me sens bridé et frustré. Je le range dans sa boîte et rebranche ma manette.

« Bonnes sensations »

J'ai aujourd'hui exclusivement pratiqué avec mon stick arcade. Depuis maintenant quelques sessions, je commence à éprouver moins de difficultés (voire même de « bonnes sensations ») lorsque je l'utilise. Le positionnement des mains et des poignets, qui se révèle plus confortable que sur manette, semble limiter certaines douleurs (qui apparaissent tout de même au bout de quelques heures). Même si l'accès rapide et précis aux rangées de boutons situées à droite du périphérique – que je peux manipuler avec les 5 doigts de ma main droite contrairement à la manette – me semble être un avantage par rapport à cette dernière, j'ai néanmoins toujours des difficultés à effectuer certains mouvements de joystick avec ma main gauche, notamment les quarts de cercle, ce qui fait que je manque encore parfois certaines attaques. Je pense que mon manque d'expérience avec ce type de périphérique peut influencer sur mes sensations, mais hormis quelques situations et contextes particuliers, je suis davantage sensible, accordé et ressens plus de fluidité – et donc de plaisir à jouer – à la manette lorsqu'il s'agit d'effectuer des combinaisons et enchainements d'actions et de mouvements. A l'heure actuelle, je trouve donc le jeu à la manette généralement plus agréable. C'est particulièrement le cas pour le titre Tekken 7.

Interprétation

L'absence d'expérience observée dans la première note de terrain – et inversement l'acquisition d'une première forme de celle-ci dans la deuxième – mettent respectivement en évidence, en particulier au croisement des perceptions tactiles, les rapports entre cet item et l'accès à des états de plaisir, de satisfaction (notamment par sensibilité, accord, fluidité vis-à-vis de certaines manipulations des périphériques de contrôle) ou de nervosité, frustration, contrariété.

Observation de terrain 4

« Premier palier »

X m'explique les mécaniques de jeu et me donne quelques conseils [cela fait plusieurs rankings qu'il – comme d'autres pratiquants – consacre du temps (l'équivalent de quelques heures à ce jour) à m'initier à Street Fighter V]. Je suis satisfait car je comprends désormais ce qui se passe à l'écran, comment il convient de le regarder, le « lire » et parviens à déclencher des attaques et enchainements. Pour plaisanter, je lui propose d'un air provocateur et ironique de maintenant nous affronter (en deux matchs gagnants). Il accepte. Je suis complètement dépassé dès le début du combat et me fais littéralement « laver ». J'échappe de peu à deux « perfects ». Après ces rapides KO, nous nous regardons et nous mettons à rire. Il s'écrie ensuite en souriant : « Ça y est, maintenant tu peux commencer à t'entraîner ».

Interprétation

Cette note de terrain met en évidence la manière dont l'acquisition d'une première forme d'expérience – en particulier dans la lecture du jeu (et donc notamment les perceptions visuelles) et la manipulation du périphérique de contrôle⁹⁹ (dès lors, particulièrement les perceptions tactiles) – ainsi que l'appréhension et mise en opposition de différents paliers de cette expérience¹⁰⁰ peuvent aussi bien mener à des situations et états de satisfaction que d'amusement.

Extrait n°6

Entretien 12 (Marc) : « ouais cette espèce de stress et en fonction de comment tu arrives à le manipuler et soit du coup à en faire une force et qu'elle t'aide à te concentrer encore plus ou qu'à l'inverse elle te déstabilise, et que tu sortes de ton match parce que tu en train de penser « oulala mais je vais perdre, mais si je perds ils vont dire ça sur moi ? » et en fait à ce moment-là c'est déjà foutu (...) après ce qui est impressionnant (...) avec l'habitude j'ai désormais une capacité suffisamment à me concentrer pour ne plus entendre le public. Là je parle en ranking. Quand on va me gueuler dessus en fait tu arrives à être dans ton propre monde. C'est un espèce de monde sourd où (...) les bruits extérieurs n'arrivent plus et il y a toi et les bruits du jeu. Et point à la ligne. Et ta pensée et les bruits de ton mental qui te dit «

⁹⁹ Rapportées à de multiples reprises via les notes personnelles de terrain et passages d'entretiens exposés dans ce chapitre, la faculté de lecture et d'appréhension des protocoles et schémas de contrôle du jeu ainsi que la parallèle compréhension et intégration des conditions requises pour exécuter les techniques et mouvements dans les interactions joueur/avatar – toutes deux nécessaires pour parvenir à comprendre la pratique (notamment les actions qui se déroulent à l'écran y compris lorsque spectateur) et y performer – ici observées réfèrent aux concepts respectifs de littératies « abstraite » et « incarnée » développés par Goto Jones (2016b).

¹⁰⁰ En ce sens, la pratique du MMA m'aura à plusieurs reprises conduit à expérimenter ce même type de situations lors desquelles, après avoir transmis de premières bases à des pratiquants moins expérimentés, leur ai indiqué et fait comprendre par oppositions que ce premier stade ne permet en fait qu'à commencer « le réel » apprentissage de discipline. Pratiquant de jeu vidéo de combat et de disciplines de combat physique, les propos de Hugo (entretien 13) sont particulièrement caractéristiques de ces analogies en plus d'illustrer différents rapports aux paliers de compétences relevés dans ces deux types de disciplines : « tu es censé savoir te défendre sans faire mal à l'autre, donc tu rentres dans une autre sphère entre guillemets. Il y a quelque chose de... qui devient vrai, très souvent il y a des gens qui s'imaginent que la ceinture noire c'est la finalité, en tant que pratiquant pour moi ça a vraiment été un début. C'est-à-dire que c'est comme si tout d'un coup, tu avais vraiment les bases, que tu avais fini le mode entraînement et qu'à partir de là tu pouvais commencer vraiment à apprendre à jouer au jeu en question. ».

là il va sauter », « là il va faire ci », ou « fais ça » (...) on le voit encore nous avec certains des joueurs qui arrivent pas à accéder à cet état-là et donc qui vont être d'autant plus gênés par les bruits extérieurs en fait, qui vont être vraiment déconcentrés (...) je pense que les joueurs pros, c'est ceux qui arrivent vraiment à faire fi de ça, vraiment c'est un shutdown et ils sont avec eux. Alors là les casques désormais aident maintenant mais avant il y avait pas en fait, tu avais pas besoin de casque, c'était toi le casque. »

Interprétation

La pratique du jeu vidéo de combat étant à même de provoquer des formes particulières de stress chez les joueurs selon l'interviewé (il explique qu'instrumentalisé, ce stress peut constituer « une force » influant positivement sur leur concentration ou inversement provoquer déstabilisation, décontenance, perte de moyens les faisant « sortir du match » notamment du fait de s'interroger sur ce que pourraient penser d'eux les autres individus, l'apparition de cette appréhension réduisant les chances de remporter le combat, dès lors « foutu » selon lui), son expérience et habitude le rendent capable, par un état avancé de concentration, de faire totalement abstraction de l'environnement de pratique, au point de ne plus entendre le public. Dans cet état d'isolement, qu'il décrit comme « son propre monde », « un monde sourd » dont il « s'impressionne » d'avoir accès lors de Ranking Battles et où seuls les sons provenant du jeu et lui-même (notamment ses pensées et propres indications) comptent, l'interviewé précise ne plus percevoir les bruits extérieurs, y compris les cris d'individus environnants même lorsqu'il en est la cible. Constatant à l'inverse que certains joueurs éprouvent des difficultés à accéder à cet état et se voient par conséquent déconcentrés, perturbés par l'environnement sonore, l'interviewé considère que ce sont surtout les joueurs professionnels qui sont en mesure d'y faire totale abstraction (« un shutdown », « d'être avec eux [-mêmes] » selon ses termes) quelles que soient les circonstances. Les joueurs ayant de nos jours moins de difficultés à s'isoler phoniquement grâce aux casques audio, leur personne – précisément, leurs perceptions auditives – constituait elle-même ce casque avant leur apparition selon lui.

4.1.2. Attention

Attention

Au moyen de formes spécifiques d'attentions – parfois volontaires, parfois inconscientes – les perceptions sensorielles (particulièrement auditives et visuelles) peuvent favoriser le développement de compétences et les performances des individus. Ces attentions rendent notamment possible la pratique du jeu vidéo de combat sans mobilisation du sens de la vue.

L'item renvoie aussi à la manière dont certains pratiquants, par des formes particulières d'attentions et de concentrations, sont en mesure d'accéder à des états d'exaltation favorisant l'anticipation et, par extension, améliorant leurs performances au combat.

Extrait n°1

Entretien 12 « Marc » : *« sur certains effets de coups tu sais pour faire une lecture du jeu adverse (...) sur certains jeux oui de type Street 3, vu qu'il y a une histoire de rythme quand tu fais des paris, oui c'est bien d'avoir le son (...) des fois je pense quand tu es dans la zone (...) typiquement quand tu le mets au sol, donc toi tu vas venir taper à sa relevée et en fait si tu l'entends mouliner quelque chose, tu te dis « ok lui il va faire... » (...) ça arrive peu. Mais quand ça arrive effectivement... moi je sais que je joue avec ça typiquement. Et je joue avec ça inversement. C'est-à-dire que quand je te dis que je m'adapte etc., ça peut m'arriver de perturber l'adversaire, donc à la relevée, où je vais faire beaucoup de bruit exprès pour dire « attention il va se passer un truc » et en fait il va rien se passer. Et en fait à l'inverse je vais le choper parce qu'il va se dire « ah il va taper, je vais mettre la garde ». Donc là je vais le conditionner exprès ».*

Interprétation

Du fait que le système de jeu de différents titres implique l'acquisition/l'appréhension de formes spécifiques de rythmes pour exécuter certaines techniques (comme des méthodes de parades), ou que certaines de ces manipulations, à l'initiative du joueur, puissent informer sur l'action qu'il projette de faire enclencher à son personnage (par exemple, des techniques spécifiques de relevées – aux propriétés propres – suite à la chute de l'avatar), les bruits que génèrent les périphériques de contrôle par ces exécutions de gestes manuels peuvent eux-mêmes être exploités par les joueurs pour anticiper le jeu de l'adversaire et prendre l'avantage. Lorsqu'il est dans un état de concentration et d'attention avancés (il parle d'être dans la « zone »), l'individu est capable de percevoir, interpréter, « lire » ces signaux et s'y adapter. A l'inverse, usant de tactique, il peut être amené à conditionner et piéger ses adversaires – simulant une action prochaine par génération et exagération volontaire de ces types de bruits – en incitant les réponses sanctionnables.

Extrait n°2

Entretien 15 (Vladimir) : *« les japonais étaient plus adeptes du face à face (...) en Europe ou aux États-Unis c'est côte à côte, donc forcément tu as les bruits euh de ton adversaire qui appuie sur les boutons, et ça, ça a toujours été une grosse polémique (...) dans certaines situations notamment de relevées dans les jeux de combat, il va falloir deviner si l'adversaire va se relever juste en mettant sa garde (...) ou bien « est-ce qu'il va envoyer un coup invincible ? » (...) il y a des stratégies qui se sont mises en place d'appuyer sur ce qu'on*

appelle des fake input c'est-à-dire des boutons où il n'y a rien de mappé, qui ne font aucun coup exprès pour que l'adversaire ne vienne pas taper (...) et a contrario il y a certains fabricants de boutons qui vendent des boutons silencieux (...) Donc il y avait certains filous de joueurs japonais qui avaient des boutons silencieux mappés et toujours un petit bouton bruyant pour te faire croire même inconsciemment, parce que des fois même sans écouter inconsciemment... tu vois même en dehors du jeu il y avait des petites phases comme ça de mindgame. »

Interprétation

La disposition des postes de combat lors des matchs peut différer selon les configurations et modalités de tournois, amenant les joueurs à s'affronter soit face à face, soit côte à côte. Lorsqu'ils sont côte à côte, les pratiquants peuvent profiter de la proximité avec leurs adversaires pour déceler – par attention et analyse des bruits que génère la manipulation de leurs périphériques de contrôle – les mouvements qu'ils projettent de faire exécuter à leur avatar (l'individu prend l'exemple des situations de relevées, lors desquelles s'offrent aux joueurs différentes options de combat correspondant à différentes manipulations physiques à même de produire des indications sonores propres). Régulièrement sujettes à débats selon l'individu, des stratégies et tactiques (il utilise le terme « mindgame¹⁰¹ ») – consistant à intégrer et configurer différemment des boutons à la fois silencieux et bruyants sur le même périphérique de contrôle de manière à fourvoyer l'adversaire par la simulation ou la dissimulation sonores de pressions des touches et donc d'actions des personnages – sont parfois mises en place par certains joueurs. Selon l'individu, ces indications sonores peuvent aussi induire les joueurs en erreur de manière inconsciente.

Extrait n°3

Entretien 16 (Hector) : « *sur Street V en fait, on a un joueur compétitif qui est aveugle et qui joue que au son (...) il était venu une fois pour un Red Bull Kumite et je l'avais vu jouer avec un ami, ouais il se... comment dire, il se débrouillait plutôt très bien en fait (...) avant de commencer un match il faut qu'il paramètre comment dire, le son du jeu comme il voudrait quoi, forcément avant de jouer ouais il faut qu'il ait un setup de son tout ça qui soit adapté à lui, c'était intéressant de le voir jouer. Il joue beaucoup au son apparemment, enfin il a pas trop le choix. »*

Interprétation

¹⁰¹ Besombes (2018) définit le mindgame comme « la capacité du joueur à décoder et analyser les intentions de l'adversaire par l'intermédiaire des animations visuelles de sa projection corporelle (le personnage qu'il contrôle) et à développer son propre plan de jeu ». Dans ces situations précises, les actions effectuées pourraient même être caractérisées de « mind » ou de « brain » dans la mesure où elles visent spécifiquement – au moyen d'une exécution volontairement bruyante du périphérique de contrôle en dehors du jeu – à leurrer, orienter dans une direction défavorable et pousser à la faute l'adversaire par manipulation mentale.

L'individu ayant rencontré un joueur non-voyant (dès lors contraint de « jouer au son ») lors d'un tournoi, il constate que des installations et paramétrages sonores particuliers (il parle de « setup adapté ») – et par extension, les perceptions auditives – sur le titre Street Fighter V permettent non seulement de pratiquer, mais aussi de performer (« très bien se débrouiller » selon ses mots) dans la discipline. Il considère « intéressante » l'observation de ces conditions spécifiques de jeu.

Extrait n°4

Entretien 18 (Antoine) : *« il y a certains joueurs qui attendent un visuel, un signal sonore. Il y a certains joueurs ils attendent un peu les deux à la fois. Euh moi je pense que je suis plus de la team visuelle globalement même si je sous euh... je sous-estime pas du tout l'effet que le signal sonore peut avoir sur moi et sur les réflexes que je peux avoir parce que c'est vraiment des... c'est vraiment dans des situations, là je te parle de trucs de niveau assez avancé, c'est des situations dans lesquelles il faut que tu puisses rentabiliser euh ce qui se passe à l'écran en un tiers de secondes tu vois. Faut que tu... faut que ton cerveau puisse agir en réflexe ».*

Interprétation

Bien qu'il se concentre principalement sur les signaux visuels fournis par les jeux vidéo de combat pendant les affrontements (se considérant en effet, contrairement à d'autres joueurs, « plus de la team visuelle » selon ses mots) – au détriment d'indications sonores –, l'interviewée ne néglige néanmoins pas l'influence que peuvent avoir ces dernières sur ses réactions (notamment en termes d'automatismes et d'adaptations lorsqu'appréhendées de concert avec ces premiers) au cours de certaines situations de jeu. Il explique que ces « réflexes » résultent d'un niveau avancé de compétences et lui permettent de « rentabiliser » le temps disponible pour agir ou réagir le plus rapidement possible (« en un tiers de seconde », par « agissement reflexe du cerveau » selon ses mots) en fonction de ces situations.

Extrait n°5

Entretien 12 (Marc) : *« une sensation étrange, pareil on pourrait dire un sixième sens (...) je pense que ça doit être des micros sans doute mouvements captés par la vision périphérique, ça m'arrive pas tout le temps, mais quand tu es peut-être dans la zone ou dans certaines zones comme ça, je peux ressentir que là l'adversaire va faire quelque chose (...) il y a un espèce de... tu sens. C'est dans l'air. Et c'est dans l'air parce qu'il est à côté de toi, je pense qu'il serait de l'autre côté de la borne je pourrais pas le ressentir. Et là à ce moment-là je vais me dire « ok attention » et donc là je vais reculer ou je vais... et je vais rarement me tromper à ce moment-là. Il va sortir un truc parce que en fait il est à côté de toi et tu as ressenti peut-être même cette tension tu vois, comme qui dirait les samourais... « l'intention de tuer », tu vois cette espèce de truc qui ressort (...) ça dépend aussi de la qualité de ton adversaire, il y en a qui expriment rien, il y en a qui expriment beaucoup trop, il y en a qui expriment au bon moment en termes de ce qu'ils dégagent d'intensité ou pas de combat. Et en fonction donc tu peux ressentir ou pas leurs intentions en tout cas et une espèce d'intention*

globale. Ou même l'inverse aussi de ressentir le désarroi (...) tu sens que là lui il est perdu, que là tu peux rouler. Envoie ton 4x4 tu vas marcher dessus quoi ».

Interprétation

Quand il pratique le jeu vidéo de combat, l'interviewé peut être amené à éprouver une « sensation étrange » qu'il apparente à un « sixième sens », lequel s'active notamment par l'appréhension de micromouvements captés par sa vision périphérique (et donc le biais de ses perceptions visuelles). Lorsqu'il accède à cet état particulier – « est dans la zone ou dans certaines zones » selon ses termes –, il explique être capable, du fait d'une disposition de jeu côte à côte (d'autres installations ne lui permettraient effectivement pas d'acquérir cet avantage selon lui), de (res)sentir une « tension », une intension qui émane (« qui est dans l'air », « qui ressort ») de l'adversaire l'informant à l'avance qu'une action sera déclenchée de sa part. Bien que cette disposition à l'anticipation dépende du comportement des adversaires – et notamment de leur propension à exprimer avec plus ou moins d'intensité leurs sentiments, émotions et/ou intentions au travers certains signaux durant les combats – l'interviewé affirme « rarement se tromper » et être en mesure de s'adapter aux situations de jeu de sorte de prendre l'avantage lorsqu'il accède à cet état particulier d'exaltation et affronte un adversaire en ce sens « lisible ». L'appréhension, la lecture, l'interprétation de ces intentions (plus ou moins précises selon ces différentes conditions) peut simultanément lui permettre de ressentir le trouble, le « désarroi » que ses adversaires sont à même d'éprouver dans certaines situations désavantageuses. Ressentir cette déstabilisation, cette décontenance fait prendre conscience à l'interviewé qu'il peut se précipiter sur son adversaire et le terrasser sans ménagement (« rouler », « envoyer son 4x4 et marcher dessus » selon ses mots).

4.1.3. Vision

Vision

La notion de vision renvoie ici à la construction, au développement conscient et inconscient – allant généralement de pair avec l'expérience – d'autres manières de porter attention, d'observer, de « voir » (aussi bien ce qui concerne l'adversaire, l'avatar adverse, que tout ce qui encadre les affrontements), enrichissant l'appréhension des éléments constitutifs des disciplines, l'optimisation de la pratique en elle-même et par extension les performances des pratiquants. Du reste, apparaissent des relations causales entre ces perceptions, ces nouveaux regards et l'accès à des états d'esprit particuliers. Parallèlement, l'item peut référer aux différentes manières de concevoir, de percevoir les disciplines et par là même de s'engager

dans leur pratique.

En rapport aux émotions, l'item renvoie principalement aux rapports à même de se manifester entre l'accès à des états d'esprit particuliers – notamment d'exaltation, de satisfaction, de détermination et de stress – par la pratique (compétitive ou non) des disciplines et certaines modalités d'appréhension, de regard, de lecture des adversaires et cadres d'affrontements.

Extrait n°1

Entretien 16 (Hector) : « *j'ai tendance à préférer mettre une bonne distance entre moi et l'écran, il y en a certains ouais ils aiment bien avoir, être assez près de l'écran, moi je préfère être un peu comment dire un peu à l'arrière, enfin un peu éloigné pour que comment dire, enfin faut que mon champ de vision ait en fait tout l'écran en fait en visuel quoi. Parce que je pense que ouais euh tout ce qui est comment dire pour les yeux j'ai envie de dire il y a moins de distance pour les yeux que si on est beaucoup plus près pour regarder en haut à gauche ou en haut à droite, au milieu. Moi je préfère être ouais un peu à distance pour avoir justement l'écran, tout l'écran... (...) c'est plus rapide je trouve, je pense et ça doit moins fatiguer je pense aussi.* »

Interprétation

Contrairement à d'autres joueurs, l'interviewé préfère se positionner à une certaine distance de l'écran de jeu. Il explique qu'un champ de vision plus dégagé, ouvert sur l'écran dans sa totalité permet de réduire l'amplitude de ses mouvements oculaires lorsqu'il le traverse du regard. Cette moindre proximité avec le moniteur – et accessoirement distance à parcourir avec les yeux – lui permet d'agir et réagir plus rapidement tout en réduisant sa fatigue.

Extrait n°2

Entretien 16 (Hector) : « *Non mais je dirais que pas trop trop non j'essaie de rester euh sur l'écran quoi. J'essaie de pas perdre de vue l'écran. Ça m'arrive de regarder un peu des fois, un peu les comment dire, les... enfin on en revient peut-être... les automatismes, peut-être lever les yeux quand on se prend une expédition ou peut-être baisser le regard en petit peu quand on fait une grosse erreur, ça nous arrive je pense. C'est pas dommageable je pense mais ouais non en général je reste à regarder l'écran.* »

Interprétation

Bien qu'il s'efforce de ne prêter attention et observer que l'écran lorsqu'il pratique le jeu vidéo de combat, l'individu – par ce qu'il qualifie « d'automatismes » issus d'un état particulier de contrariété auquel il accède – est à même d'y détourner son regard lorsqu'il effectue des erreurs ou perd un combat de manière expéditive. Ces réactions n'affectant pas

les performances, elles ne sont toutefois, selon lui, pas préjudiciables dans la pratique de la discipline.

Extrait n°3

Entretien 17 (Quentin) : « *il faut une bonne vue pour être capable de lire (...) alors c'est pas avoir une bonne vue genre 10/10 (...) mais c'est euh c'est une expérience si tu veux et un ressenti donc ouais le visuel est pas si important que ça (...) tous les jeux ne sont pas animés de la même manière, tu as certains jeux qui ont des étapes d'animation dignes d'un Walt Disney avec une fluidité incroyable (...) tu en as d'autres qui sont animés avec les pieds (...) en 2 images secondes. Donc euh ça change énormément sur comment lire le jeu. Mais je pense qu'il y a plus un sixième sens entre guillemets (s'éclaircit la voix) qui s'active que la vue à l'état pur. On va pas être là à regarder le sprite adverse pour voir ce qu'il va déclencher comme coup. Ça sera beaucoup plus situationnel si tu veux que visuel. (...) tous les tournois sont en deux matchs gagnants grand minimum (...) Le premier match, un très bon joueur peut se laisser piétiner et perdre contre plus fort, mais alors au deuxième match vous prenez une rouste parce qu'il vous aura analysé au premier match. Donc c'est un peu ça que j'appelle le sixième sens, c'est sans avoir connu la personne intimement, le connaître à travers son jeu et avoir perdu le premier match mais gagner les deux suivants ou le suivant. »*

Interprétation

L'individu considère qu'une bonne vue est nécessaire pour analyser et s'adapter au jeu de l'adversaire. Ce qu'il qualifie de « vue » s'apparente néanmoins davantage à une faculté de « lecture », une « expérience ressentie », qu'à l'acuité visuelle du joueur en elle-même qu'il considère secondaire. Les différences de fluidités et de qualités d'animations des titres affectant par ailleurs la manière de lire, appréhender le jeu, il explique qu'au-delà de la simple observation attentive des mouvements et actions de l'avatar adverse – et donc de la mobilisation du sens de la vue – un « 6ème sens » s'active. Cette faculté d'analyse et d'adaptation à diverses situations que possèdent des joueurs performants peut notamment permettre de saisir, de comprendre le jeu et le fonctionnement d'un adversaire même jamais observé et/ou affronté auparavant et le vaincre, y compris suite à une défaite écrasante lors d'un premier affrontement (le système de tournois en deux matchs gagnants minimum rendant possible ces revirements).

Extrait n°4

Entretien 18 (Antoine) : « *là je parle encore uniquement de tout ce qui se passe sur l'écran, euh il y a autre chose à prendre en compte [en plus de l'avatar adverse], c'est aussi toutes les ressources. Alors quand je parle de ressources, je parle vraiment de ressources au sens large. C'est-à-dire le chrono, les barres de vie, les barres supplémentaires, que ça soit les barres de garde les barres de super etc., euh toutes les autres informations qui peuvent apparaître à l'écran. Ça peut être des informations (...) de counter hit, de reversal etc., c'est plein de petites infos qu'il faut savoir aller chercher avec ton œil et ça pareil, plus tu avances dans le jeu plus tu deviens expérimenté et plus tu le sais plus ou moins instinctivement où est-ce que*

tu vas regarder. En gros plus tu as du niveau dans un jeu de combat, moins tu regardes ton perso et plus euh... et moins tu penses à ce que tu regardes en fait finalement. »

Interprétation

Lorsque l'interviewé observe le moniteur de jeu, son attention visuelle n'est pas uniquement portée sur l'avatar adverse. Il considère en effet tout aussi essentielle l'appréhension de l'ensemble des éléments visuels informatifs affichés en temps réel dans diverses zones de l'écran (tels que les différentes barres, le chronomètre ou les counter hits). Selon l'interviewé, la propension du joueur à recueillir et exploiter opportunément ces multiples informations disséminées sur toute la surface de l'écran de moins en moins consciemment est révélatrice du développement de son expérience et de son niveau de compétences. L'expertise d'un pratiquant de jeu vidéo de combat peut ainsi se refléter par une moindre attention portée sur propre personnage – attitude caractéristique de joueurs moins expérimentés – au profit d'une observation globale automatique, instinctive de toute autre information susceptible de lui fournir un avantage lorsqu'exploitée.

Extrait n°5

Entretien 12 (Marc) : *« il y a quelques années j'avais passé (...) le palier de ce fameux zoning. Là tu avais les conseils d'un japonais qui donnait et typiquement euh ils t'apprennent à regarder autrement. (...) c'est-à-dire quand on regarde le jeu vidéo sur l'écran, on est habitué à le regarder comme un spectateur ou comme un joueur lambda, qu'on regarde son personnage, et en fait ça dans le jeu de combat c'est une erreur. Enfin disons que c'est l'étape de base et en fait assez vite pour acquérir ce truc, cette espèce de vision floue j'allais dire périphérique où tu vas apprendre non pas à regarder ton personnage mais l'espace qui se situe entre ton personnage et l'autre. (...) plus tu es concentré, plus tu te rends compte que c'est ça que tu arrives à regarder. Et te dire « ben cet espace-là je vais le réduire ou je vais l'agrandir », donc de commencer à le maîtriser en fait (...) pareil la façon aussi, je pense ça fait aussi partie des piliers d'ailleurs de progression, qui est aussi la façon dont on arrive à surveiller les jauges, les différentes jauges de super ou... En fait l'information, comment tu captés l'information au plus vite... celle de l'adversaire et comment tu transfères ça aussi. Donc « ok là l'adversaire il a passé sa super, donc dans tous les cas même s'il me touche avec ce coup il pourra rien faire, donc je peux avancer dans sa zone je m'en fous » et ainsi de suite. (...) donc des choses comme ça qui avant ben tu en as pas conscience en fait et donc ça c'est aussi des paliers de lecture et de vision puisque ça c'est totalement lié à la vue. »*

Interprétation

Lorsqu'il déclare avoir appris à « regarder autrement » le jeu vidéo de combat – c'est-à-dire à ne pas fixer son attention sur son propre personnage comme le feraient un spectateur ou un joueur ordinaire (ce qu'il considère être une erreur pour performer) – et passé le « palier du zoning », l'individu présente la manière dont il a pu, par conseils et entraînement, développer un des pans de son niveau de compétences. Il considère qu'une des étapes nécessaires à la

progression implique l'acquisition d'une vision « floue », « périphérique » laquelle consiste à non pas à porter principalement son regard sur son avatar, mais sur l'espace qui le sépare du personnage adverse, l'augmentation du niveau de concentration des joueurs les poussant à davantage fixer, gérer et contrôler cet espace en fonction du déroulement du match. Révélatrice d'expertise, la disposition à rester parallèlement attentif, à capter et exploiter promptement toutes informations visuelles (comme les jauges) aussi bien liées aux deux avatars qu'à l'environnement affichées par le jeu dans les différentes zones de l'écran pour en tirer avantage (l'individu parle de « transfert » d'informations lorsqu'il évoque cette utilisation à des fins stratégiques et tactiques) constitue elle aussi une étape nécessaire à la progression des joueurs. Il explique que passer ces différents paliers, ces stades de « lecture », de « vision », contribue non seulement à voir et appréhender différemment le jeu par le dévoilement d'éléments visuels non conscientisés ni perceptibles en amont, mais aussi au développement du niveau de compétences par leur exploitation lors des affrontements.

Observation de terrain 1

« Tâter le terrain »

J'affronte Simon sur le jeu Street Fighter V. Le combat a commencé depuis quelques secondes mais nous restons à distance. Afin d'analyser ses réactions, j'avance vers lui puis recule à de multiples reprises et lui lance des Hadouken. Comme moi, il reste constamment en mouvement et envoie des coups (dans le vide) pour gérer la distance qui nous sépare. J'attends qu'il fasse une erreur – notamment qu'il saute précipitamment vers moi en évitant cette attaque pour le punir d'un Shoryuken – tout en maintenant cette distance ni trop proche ni trop éloignée. Mes ressentis durant cette phase de « test » de l'adversaire avant « d'entrer » dans le combat s'apparentent curieusement à ceux que j'expérimente dans la pratique du MMA lorsque mes opposants et moi nous donnons de rapides directs et low kicks tout en restant mobiles pour contrôler l'espace qui nous sépare dans le but de nous « jauger », inciter à réagir, piéger (en répondant instantanément par une attaque puissante ou un enchaînement par exemple).

Interprétation

La note de terrain ci-dessus révèle la façon dont, principalement par l'intermédiaire des perceptions visuelles, d'autres manières d'appréhender les personnages et les distances les séparant (et donc la construction de nouveaux types de regards) peuvent se manifester dans la pratique du jeu vidéo de combat. Les phases de gestion, de contrôle et d'utilisation de cet espace – se rapportant notamment aux termes « zoning » et « footsies » dans jeu vidéo de

combat –, témoignent de certaines parentés¹⁰² avec celles expérimentées dans les disciplines de combat physique (dont « footwork » est l'un des termes génériques).

Extrait n°6

Entretien 15 (Vladimir) : « mes faiblesses ça serait un adversaire (...) qui joue de façon très mathématique le jeu, en fait qui joue que sur les probabilités et comme je te disais moi je vais prendre des risques en fonction du mind, je vais jauger j'ai un jeu très risk and reward (...) tu as des statisticiens qui eux, pour eux les jeux de baston en fait c'est... enfin je sais pas moi j'ai l'âme qui brûle quand je joue alors que eux ils sont très posés, c'est limite s'ils voient les lignes de code quand ils jouent et ils vont faire que des situations qui ne leur fait encourir aucun risque. Ils vont jouer safe (...) et jouer souvent les meilleurs personnages du jeu qui n'ont pas de faiblesses justement à percer (...) c'est des mathématiciens. (...) Le plus célèbre en France c'est Alioune. Lui il a vraiment une approche du jeu de baston euh comme ingénieur. Il doit décor... c'est vraiment l'inverse de moi, tu vois moi dès le début je peux commencer à performer, lui tant qu'il a pas analysé tous les aspects du jeu et que il n'y a pas une situation qu'il n'attend pas, on peut pas créer. Comme je te dis moi je crée des situations inattendues mais lui arrivé à un certain point, il a tellement tout analysé que tu ne peux plus créer ces situations là et donc c'est une autre approche du jeu hein (...) c'est assez japonais comme approche. Beaucoup de joueurs japonais sont très carrés hein, ils étudient la frame data, (...) le recovery et ça c'est un autre style de jeu. »

Interprétation

Présentant ses faiblesses, l'interviewé fait part de deux manières distinctes pratiquer le jeu vidéo de combat. Usant d'un jeu « risk and reward » – c'est-à-dire risqué mais susceptible de récompenser, bénéfique lors de situations favorables – lequel l'exalte (il explique avoir « l'âme qui brûle » quand il est en jeu), affronter des pratiquants à l'inverse très posés, sereins, prudents et adeptes d'un style « safe » (sûr), mathématique, axé sur les statistiques, les probabilités, a tendance à le mettre en difficulté. Ces joueurs, qu'il qualifie entre autres « d'ingénieurs », ont une conception de la pratique telle qu'il apparente leur manière de percevoir des éléments visuels du jeu au codage utilisé pour sa programmation. Cette dernière approche, qui implique généralement la mobilisation des personnages les plus avantageux et

¹⁰² Bien que les sensations corporelles ressenties dans le combat physique et numérique ne soient pas strictement identiques, la pratique et l'engagement dont ils relèvent témoignent effectivement de similitudes lors de certaines expériences, particulièrement lors des phases d'enchaînements techniques durant les affrontements. En outre, même si dissemblables dans les applications techniques et la mobilisation corporelle, l'appréhension et la gestion de l'espace et des distances dans la pratique du jeu-vidéo de combat (le zoning), ou du rapport bénéfice-risque dans l'utilisation de techniques – qui en fonction des différentes vitesses et forces mobilisées peut désarçonner et/ou toucher l'adversaire tout en pouvant cependant, lorsque manquées, fournir des ouvertures plus ou moins étendues favorisant la punition (à cause du recovery) – peuvent s'apparenter lors d'affrontements de MMA. C'est aussi le cas lorsqu'utilisant des techniques généralement sûres (safe), on jauge, teste, analyse, provoque l'adversaire et on l'incite à réagir en l'invitant à commettre des erreurs pour le punir (on peut apparenter cette stratégie d'aguichage au terme footsies utilisé dans le jeu-vidéo de combat). D'abord technicien du MMA, la similarité de ce type d'expériences aura ainsi pu faciliter l'appréhension de certaines composantes du jeu-vidéo de combat, comme le gameplay (la jouabilité) de différents titres, et personnages aux compétences propres, mais aussi l'engagement dans la pratique.

difficilement déroutables, conduit les pratiquants à provoquer des situations lesquelles les fait encourir le moins de risques possible. Appréhender le jeu de cette manière nécessite néanmoins le décortilage, l'analyse, l'étude approfondie de tous les éléments (relatifs à la frame data ou au recovery¹⁰³ par exemple) qui le constitue, de manière à être en mesure de s'adapter à toute situation. Il oppose cette démarche méthodique, cartésienne, souvent déployée par les joueurs japonais – généralement carrés – et nécessitant un temps pour se révéler efficace, à son propre style de jeu qui à l'inverse lui permet de rapidement performer par la provocation de situations de jeu inattendues, qui ne s'avèrent néanmoins pas suffisantes pour surprendre ou mettre en difficulté les spécialistes de cette première approche.

Extrait n°7

Entretien 12 (Marc) : « ce que je trouve fascinant dans le jeu de combat, c'est qu'il va lier cette lecture adverse mais euh on va dire dans des critères de réflexe acceptables (...) en termes de maniabilité, les échecs c'est quand même con. C'est : tu prends un pion avec tes doigts et tu le poses. Bon. Et tu le poses sur une case carrée où il y a pas une lecture euh... c'est tout l'aspect mental qui en fait toute sa richesse. Et là tu rajoutes... il y a le paramètre lecture et puis tu rajoutes le paramètre quand même la technicité des mouvements donc qui font que tu auras beau avoir lu un adversaire, mais si ta manipulation ne suit pas derrière, ben ta lecture elle est caduque aussi donc il y a cet aspect donc qui est finalement, qui rejoint oui de façon virtuelle le sport euh qui rend... en fait qui rend l'aspect grisant parce que quand les deux sont combinés, ben il y a une vraie... tu as l'impression d'avoir ouais, d'avoir vraiment lu, d'avoir dit « tu as vu ? je t'ai amené là et je t'ai amené là parce que je voulais que tu fasses ça et en faisant ça tu es tombé dans mon piège ». Et c'est assez grisant comme sentiment euh de ce point de vue-là et pour moi qui est un sentiment qui pourrait plus ou moins se suffire à lui-même »

Interprétation

En plus de dispositions mentales permettant le décodage, l'analyse, la « lecture » du jeu de l'adversaire – composantes essentielles de la pratique des échecs – la technique et l'exécution sont elles aussi indispensables pour performer dans la pratique du jeu vidéo de combat selon l'interviewée. Ces deux compétences, qu'il estime indissociables, peuvent une fois combinées le mener à des états particuliers d'exaltation et de satisfaction. Le sentiment « grisant » de « lire » puis piéger son adversaire (et donc être en mesure d'appliquer les gestes techniques qu'il projette ou choisi d'effectuer par réflexions stratégiques et tactiques) qu'il est en effet amené à éprouver dans certaines situations pourrait même, selon lui, se suffire à lui-même.

Extrait n°8

¹⁰³ Le « recovery » est un terme utilisé dans le jeu-vidéo. Dans le jeu-vidéo de combat, il peut être défini comme la période de récupération (et donc un nombre de frames) nécessaire à un personnage pour revenir en position initiale après avoir effectué une technique/action. Plus ce rétablissement est long, plus on dénombre de frames et plus le personnage s'expose aux contre-attaques en cas d'échec.

Entretien 17 (Quentin) : « on a l'adrénaline de la victoire (...) Quand on a gagné sur ce qu'on va appeler quelquefois un Janken, pierre feuille ciseau, parce qu'on aura un petit peu joué au pif, on aura un petit peu tenté un va-tout sur une action, parce que euh même un robot ne peut pas définir ce que l'autre allait faire lorsqu'il se relève, donc on a fait un coup un petit peu (s'éclaircit la voix) en mindgame pur, voire au hasard j'ai envie de dire, on aime bien appeler ça du mindgame, comme disait Frionel justement, « un pif qui passe c'est du mindgame », donc quand on a passé un pif qui est passé, qu'on gagne là-dessus et qu'on a battu son adversaire, là c'est l'adrénaline, c'est un plaisir incroyable d'avoir choisi la bonne option. »

Interprétation

Lorsqu'il gagne un combat sur un « Janken » – équivalent japonais du jeu « pierre-papier-ciseaux¹⁰⁴ » –, c'est-à-dire par une action en partie basée sur le hasard selon lui (un « pif », lequel « passe » selon ses termes), l'interviewé éprouve un plaisir intense, « incroyable », lequel s'accompagne de sécrétion d'adrénaline (il parle « d'adrénaline de la victoire »). C'est notamment le fait d'être parvenu à prendre la bonne décision – selon les points de vue (honnêtes ou non) des joueurs, par chance et/ou décodage des intentions de l'adversaire (le « mindgame ») – alors même que ces dernières sont imprédictibles dans certaines situations (par exemple à la relevée de l'avatar, lors de laquelle différentes techniques – aux propriétés propres – peuvent être employées) qui le mène à cet état de satisfaction avancée.

4.1.4. Perception

Perception

La perception se rapporte, par des formes spécifiques d'attentions/lectures/analyses et en particulier par le développement de l'expérience, essentiellement aux manières de (se) repérer dans l'espace, d'anticiper, ressentir les mouvements et actions ou d'appréhender son propre corps ou son propre personnage sans nécessairement mobiliser le sens de la vue. Elle peut aussi renvoyer, au-delà des perceptions sensorielles, à l'harmonie existant entre l'individu et la pratique.

Extrait n°1

Entretien 17 (Quentin) : « Le public tout ça bien évidemment on n'y prête aucune attention, sinon on est foutu si on commence à se laisser bercer par les facteurs externes quand on est en compétition. Mais en ce qui concerne la vision, c'est surtout fixer son adversaire [l'avatar] euh nous on doit savoir se situer dans l'espace, bon déjà l'écran on n'est pas non plus devant

¹⁰⁴ De nombreux jeux de combat – comme Street Fighter – sont d'ailleurs inspirés du principe de base du jeu pierre-feuille-ciseaux (voire même en constituent une variation complexe en temps réel) car leur pratique nécessite la mise en place de stratégies notamment basées sur la prédiction et le déjouement des intentions et actions de l'adversaire (Gingold, 2006).

un écran de vidéoprojecteur hein, la taille de l'écran est pas si énorme que ça en général, devant une borne ça se fait très bien. Euh on regarde plutôt l'adversaire ouais, ouais ouais. Nous on doit être capable de savoir dans l'espace où nous sommes et quel coup on sort juste en bougeant notre joystick et nos boutons. Donc on se concentre sur l'adversaire pour la vue.

»

Interprétation

Considérant que les performances des joueurs puissent être négativement affectées (il emploie l'expression « être foutu ») par la perception de certains éléments composant l'environnement de pratique, comme la vision du public ou du joueur qu'il affronte, l'individu s'abstient d'y prêter la moindre attention lors de matchs de tournois. A l'inverse, il estime nécessaire l'appréhension de son propre personnage dans l'espace au travers l'écran (quelles que soient les installations) et via le périphérique de contrôle – les manipulations de ce dernier contribuant, sans nécessairement mobiliser la vue, à renseigner aussi bien sur cette localisation que sur les mouvements et actions exécutés par son personnage – de manière à se concentrer, par attention visuelle soutenue, essentiellement sur l'avatar adverse.

Extrait n°2

Entretien 18 (Antoine) : « *dans la rue tu regardes pas ton propre corps. Tu regardes les autres. Ton propre corps tu sais où il est. (...) tu sais que si tu bouges tes muscles, ton bras va se retrouver à tel endroit et tu vas pouvoir esquiver soit la mamie soit le papy d'un côté, euh dans le jeu de combat c'est pareil (...) c'est en regardant l'autre que tu vas tirer des informations. Tu as aucune information à tirer de ton propre perso vu que tu sais où il est, tu sais ce qu'il fait et tu sais ce qu'il va faire vu que c'est toi qui le fais et c'est toi qui vas le faire. Donc tu regardes l'autre perso pour savoir ce qu'il fait, pour analyser ce qu'il fait et pour réagir à ce qu'il fait le plus vite possible. (...) les joueurs débutants eux vont avoir tendance à regarder leur propre personnage, pourquoi parce que ils vont être dans une phase d'apprentissage (...) pour faire un hadouken, tu vas regarder ton personnage pour t'assurer que tu as bien réussi à le faire (...) Mais au bout d'un moment tu vas te rendre compte que plus tu maîtrises ton propre personnage, plus tu maîtrises ton propre muscle et moins tu vas avoir besoin de le regarder jusqu'à te focaliser uniquement sur ce qui est important, c'est-à-dire l'autre personne.* »

Interprétation

Utilisant l'image d'individus qui, au moyen de leurs perceptions proprioceptives et vestibulaires leur permettant de se situer dans l'espace, n'observent pas leur propre corps mais les différents obstacles qu'ils rencontrent lorsqu'ils se déplacent dans la rue, l'interviewé explique que les pratiquants de jeux vidéo de combat n'ont dans cette même logique aucune information à recueillir de l'observation de leur propre avatar car, contrôlant ce dernier, ils savent quels mouvements et actions il effectue ou engage. C'est à l'inverse par l'observation et analyse du personnage adverse que le joueur peut récolter certaines informations inconnues

– lesquelles révèlent les intentions de l’opposant – afin d’y réagir le plus rapidement possible. Selon l’interviewé, plus le niveau d’expertise du joueur est haut, moins le besoin de regarder son personnage est important car contrairement au débutant en phase d’apprentissage, le joueur expert est en capacité de savoir quels mouvements et actions – par exemple, un hadouken – son avatar effectue sans avoir besoin de les vérifier par observation. Comparant le personnage qu’il incarne à un muscle lui appartenant, il explique que plus sa maîtrise en est haute, moins d’attention il a besoin d’y porter, allant jusqu’à se focaliser uniquement sur ce qui lui semble important : l’avatar adverse¹⁰⁵.

Extrait n°3

Entretien 18 (Antoine) : « manette en main ou stick en main, tu as une sensation au-delà de la sensation du toucher, tu as la sensation du personnage que tu joues, et tu peux avoir des bonnes ou des mauvaises sensations (...) « ah ben moi j’aime pas Dragon Ball FighterZ, j’ai l’impression que mon perso il flotte » ou « moi j’aime pas Mortal Kombat, j’ai l’impression que les persos ils sont trop lourds » etc. (...) dans Garou: Mark of the Wolves, ce système de just defend (...) c’est le même système, c’est les mêmes input, c’est la même exécution à faire mais j’ai du mal à le faire parce que j’ai pas euh j’ai pas euh apprivoisé encore le rythme du jeu. Donc ça, ça joue (...) Mais c’est quelque chose de beaucoup plus mystique (...) si tu demandes à n’importe qui de t’expliquer quelles sensations il peut avoir entre un jeu euh qu’il trouve agréable à jouer (...) en termes de tempo et de physique de jeu et un jeu qu’il trouve (...) désagréable à jouer, ben il saura pas vraiment te dire pourquoi, c’est vraiment très subjectif (...) ça va au-delà des simples manipulations (...) C’est quand tu commences vraiment à... à créer une sorte (...) d’empathie euh sensorielle avec le personnage que tu joues, tu vas forcément te heurter à des différences de ce que j’appelle moi la physique de jeux quoi (...) En fonction des expériences que tu as dans différents jeux (...) même si c’est comme je te dis quelque chose d’un peu mystique comme sensation, tu vas pouvoir des fois te retrouver avec un jeu où tu vas te dire euh « ah ben tiens j’ai les mêmes sensations que dans tel jeu » quoi. Et du coup tu vas pouvoir (...) peut-être pas forcément mieux appréhender (...) c’est juste que tu vas pas avoir (...) de barrières qui va te faire dire « non ce jeu je le sens pas » (...) moi j’ai beaucoup de mal à jouer aux jeux de combat 3D (...) d’un point de vue moteur de jeu, physique de jeu, euh déplacements des personnages etc. (...) C’est quelque chose que tu vois en termes de sensation tu vois stick en main, je vais pas me sentir à l’aise dessus, je pourrais comprendre le jeu théoriquement (...) mais j’aurais un temps d’adaptation (...) comme quand tu changes de chaussures ».

Interprétation

¹⁰⁵ Le transfert d’attention des doigts vers les animations virtuelles de l’écran, l’assimilation du périphérique de contrôle au corps perceptif et schéma corporel, voire même l’identification totale aux mouvements de l’avatar rapportés par l’individu à travers ces expériences réfèrent en ce que Besombes (2016) – restituant les travaux de Warnier (1999) – présente comme « l’incorporation de la dynamique des objets ». Par incorporation, le périphérique de contrôle devient ainsi une forme d’orthèse non pas du corps organique mais perceptif du joueur. Lorsque ce dernier atteint un certain niveau d’expertise (résultant notamment d’apprentissage par répétition), son attention, ses sensations et ressentis se voient – par diminution de sa conscience réflexive – alors projetés au personnage incarné.

La manipulation de périphériques de contrôle lors de la pratique du jeu vidéo de combat conduit l'individu à éprouver des sensations qu'il estime aller au-delà de seules perceptions tactiles. Directement liées à l'appréhension des mouvements et actions du personnage qu'il incarne, ces sensations peuvent lui sembler plus ou moins agréables d'un titre à l'autre et selon les particularités de leurs systèmes de jeu, même si les manipulations de base peuvent s'y avérer semblables (l'individu évoque différents ressentis appréciables dans la mobilité des personnages et dans les « rythmes », les « tempos », la « physique » de jeu). Ces modalités de prise en main des différents systèmes de jeux relèvent néanmoins d'appréhensions plus abstraites, plus complexes, « mystiques » selon l'individu, dans la mesure où elles dépassent la simple manipulation du stick arcade ou de la manette et se transportent vers les subjectivités des joueurs et les rapports (il parle « d'empathie sensorielle ») qu'ils entretiennent avec leur avatar. Par exemple, bien que l'individu soit susceptible de comprendre théoriquement certains jeux, ses sensibilités à l'égard de leurs moteurs respectifs (ainsi que leurs composantes) sont à même de nécessiter un temps d'adaptation pour se l'approprier et le maîtriser (il emploie notamment le terme « apprivoisement »). Les expériences multiples acquises par la pratique de différents styles de jeux vidéo de combat – comme les jeux 3D – peuvent en ce sens, par « accordance sensorielle », faciliter l'appréhension et l'accès aux titres appartenant ou partageant certaines spécificités avec ces mêmes genres.

4.1.5. Indicateur

Indicateur

L'item renvoie, au moyen d'une forme d'attention généralement liée à l'expérience, à la manière dont l'analyse de signaux, d'indices permet d'une part d'informer – notamment par stimulations gustatives et auditives – sur sa propre condition, celle de son adversaire et sur le déroulement de l'affrontement, d'autre part d'anticiper les actions et mouvements qu'il projette d'enclencher ou de faire enclencher. Ce déchiffrage, en plus d'être à même d'informer sur les états d'esprit des opposants, peut ainsi favoriser la prise d'avantage (et donc la performance) y compris sans mobiliser le sens de la vue dans certaines situations.

Extrait n°1

Entretien 16 (Hector) : « *y'a forcément le moment de la poignée de main, ça peut même donner un peu comment dire un petit feeling sur l'adversaire selon comment dire la force de* »

la poignée de main, le fait qu'il ait envie d'en débattre, ça peut indiquer un peu comment dire son feeling. »

Interprétation

Selon l'individu, le toucher – précisément les perceptions tactiles associées aux poignets de main en amont des matchs – peut être révélateur de l'état d'esprit dans lequel l'adversaire se situe (il parle de « feeling » indiquant par pression plus ou moins forte la volonté ou non d'en découdre).

Extrait n°2

Entretien 15 (Vladimir) : *« de toute façon ça fait partie de l'entraînement je pense, de s'habituer au bruit que fait, que font les personnages quand ils déclenchent certaines attaques parce que c'est... ben c'est assez parlant en fait parce que chaque coup, chaque bruit, chaque coup spécial a sa propre phrase ou son propre bruit (...) de toute façon les jeux de baston c'est quoi ? C'est deviner ce que va faire l'adversaire ou sinon réagir le plus vite possible à ce qu'il fait. Si tu as ces deux clés là tu es invincible puisque tu fais toujours la bonne action pour le battre. À l'oreille si tu peux vite déchiffrer ce qui arrive forcément tu prends un avantage. »*

Interprétation

Pour l'interviewé, les sons issus des jeux vidéo de combat (notamment ceux provenant des personnages) révèlent les actions déclenchées par l'adversaire et annoncent les mouvements spécifiques à venir (il juge en effet « assez parlants » les « phrases et bruits » propres à chaque attaque). Selon lui, l'apprentissage de ce déchiffrement « à l'oreille » des sons (« s'y habituer ») fait partie intégrante de l'entraînement et permet, lorsque prompt, de prendre l'avantage et ainsi performer par anticipation et réaction. Il explique en ce sens que les « jeux de baston » consistent à deviner les actions et mouvements de l'avatar adverse ou d'y réagir le plus vite possible, ces dispositions rendant « invincible » lorsqu'acquises car conduisant à systématiquement agir et réagir de manière adaptée.

Extrait n°3

Entretien 16 (Hector) : *« sur certaines situations le son peut s'avérer plus rapide que le visuel et on peut se repérer justement, par exemple quand tu entends telle ou telle chose, tu vas dire « il va forcément faire ça donc je peux réagir plus vite à ça ». Donc c'est hyper important (...) il y a plein de petits sons qui t'indiquent justement, y'a genre ce petit son qui t'indique que ta barre de super elle est remplie (s'éclaircit la voix) ou euh quand le timer il est... il commence à s'approcher de zéro il y a un petit bruit (...) donc ça c'est important aussi pour savoir où on en est dans le match, donc euh ouais il y a plein de choses comme ça. (...) Le son c'est important mais je pense qu'on peut se débrouiller avec le visuel quand même, y'a... tous les jeux de combat modernes sont faits que maintenant il y a beaucoup d'indices visuels qui fait que on peut justement, on peut se repérer. (...) après ça marche de concert le son forcément avec le visuel (...) si tu pratiques beaucoup un jeu, ben tu vas connaître un peu tout le*

déroulement en fait classique d'un combat, donc je pense que tu es pas trop perdu. Le son ça va... enfin le son on peut gérer, s'il y a pas de visuel c'est beaucoup plus problématique. »

Interprétation

Les indices visuels et auditifs (ainsi que leur appréhension croisée) fournis par les jeux vidéo de combat permettent à l'interviewé de se repérer. Pour lui, les jeux récents offrent davantage d'indications visuelles qu'auparavant. Bien que considérant ce visuel comme essentiel pour performer (et qui même lorsque seul disponible, permet « de se débrouiller ») dans la discipline, les signaux sonores – informant par exemple sur les possibilités d'actions des personnages ou concernant le cadre et déroulement des matchs (il prend pour exemples les sons correspondant au remplissage de la barre de super et au timer) – s'avèrent selon lui particulièrement utiles, « hyper importants » car plus rapidement perceptibles (accélérant ainsi cette prise de repère et donc de décision) dans certaines situations. Grâce à son expérience, ils peuvent donc, lorsque décelés, lui permettre non seulement de « savoir [de manière plus précise] où il en est dans le match » notamment par connaissance du déroulement courant des combats, mais aussi d'anticiper et réagir plus promptement que s'il ne mobilisait que sa vue.

Extrait n°4

Entretien 15 (Vladimir) : « c'était le défi du catcheur sur Dead or Alive où je jouais donc Bass le catcheur et où les gens faisaient la queue pour m'affronter, celui qui gagnait pouvait remporter une Xbox et tous les... (...) peut-être cinq six matchs, on me rajoutait un handicap (...) je jouais à une main, et 5 matchs plus tard on me mettait un bandeau sur les yeux, et je jouais c'est vrai juste à l'oreille à ce jeu-là (...) je gagnais quelques matchs mais en général après je laissais partir un lot quoi. (...) Mais c'est vrai que j'ai joué les yeux bandés (...) J'avais la mémoire musculaire pour les combos donc j'entendais quand mon coup touchait, je pouvais parfaitement enchaîner. »

Interprétation

A l'aide de signaux sonores provenant du jeu, de son expérience et de ses compétences lui permettant d'exécuter et enchaîner les techniques (il parle de « mémoire musculaire pour les combos »¹⁰⁶ qui combinée aux perceptions auditives rend possible l'application de ces mouvements et actions), l'interviewé, bien que pratiquant généralement avec la vue, est en

¹⁰⁶ Par répétition de gestes techniques dans le cadre de l'entraînement, les joueurs tendent effectivement à développer certains automatismes par lesquels les exécutions d'actions de contrôle des avatars peuvent même, une fois un certain niveau d'expertise atteint, relever de formes inconscientes de manipulations leur permettant de se concentrer davantage sur l'écran (et donc leurs stratégies et tactiques de combat) que sur leur périphérie de contrôle (Besombes, 2018). Il en est de même dans le cadre du MMA, où ces répétitions (on parle de « drills ») et automatisations de gestes permettent aux combattants de déclencher des techniques non seulement sans regarder les armes qu'ils mobilisent – parfois même sans utilisation du sens de la vue –, mais aussi en réponse instantanée à la situation (actions et mouvements de l'adversaire, position dans l'espace, contrainte temporelle, etc.) dans laquelle ils se trouvent.

mesure de remporter plusieurs des matchs les yeux bandés, « à l'oreille » lors d'un défi (« le défi du catcheur [en référence au personnage Bass] » sur le jeu « Dead or Alive » mettant en jeu différents lots) l'opposant à d'autres joueurs et l'handicapant progressivement.

4.2. Ensemble 2 : Entre pratiques et influences

4.2.1. Alimentation

Alimentation

Ici, l'item renvoie aux liens entre alimentation et pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Se dévoilent notamment les influences que peuvent avoir cette alimentation sur les états d'esprit et dispositions (et donc performances) des individus et plus généralement les nouveaux rapports à la nourriture développés par engagement – en particulier compétitif – dans la pratique.

Extrait n°1

Entretien 17 (Quentin) : « tu en as... alors moi je suis vraiment l'école inverse, je peux arriver après 3 pintes, enfin j'en ai rien à foutre de l'état dans lequel j'arrive au tournoi, mais alors je m'en fous mais royalement, je joue mon jeu. Euh tu en as d'autres par contre qui dès la veille commencent un régime, ne boit pas une goutte d'alcool avant. Ouais ouais. Ouais ouais. Y'en a vraiment certains, végétariens souvent la plupart, déjà bon des gens de base qui font attention à leur régime, euh donc non il y a une grosse préparation pour certains au niveau de l'équilibre alimentaire, ça c'est irréfutable, euh ouais, ouais ouais, je suis pas de cette école-là, alors là rien à foutre, je peux être en train de digérer et faire ma finale il y a aucun souci. (Rire). »

Interprétation

Dans la pratique du jeu vidéo de combat, l'interviewé ne s'abstient pas de consommer tous types de nourritures et ne prête pas attention aux éventuels inconforts digestifs subséquents, même lors de tournois. Il explique en ce sens « jouer son jeu » et « n'avoir rien à foutre », « se foutre royalement » des états – y compris d'ivresse – dans lesquels il peut être amené à pratiquer. « De l'école inverse », il observe cependant des formes de préservations, respects de régimes alimentaires stricts et préparations exigeantes chez certains pratiquants – souvent végétariens – en amont des compétitions.

4.2.2. Fatigue

Fatigue

L'item se rapporte aux relations pouvant se manifester entre fatigue et pratique de la discipline (notamment en ce qui concerne les performances des individus) et aux moyens (entre autres, l'alimentation) permettant l'évitement ou l'amointrissement de ces effets.

Extrait n°1

Entretien 14 (Paul) : « j'ai été très mauvais parce qu'on a fini le tournoi vers peut-être 17-18 heures (...) et on a joué la finale à minuit tu vois. Tu joues la finale 6 heures plus tard tu es crevé, ça, ça m'a souvent dérangé mais c'était pas dans le fait de pas avoir mangé, mais plus une fatigue générale que voilà. J'ai fait ma journée de staff j'ai arbitré des matchs toute la journée, j'ai appuyé des joueurs j'avais plus de voix etc. et jouer un match à minuit sur scène ben en fait j'en peux plus je suis fatigué et donc les performances s'en ressentent. Mais le goût non à part bien s'hydrater euh le fait de pas manger parfois parce qu'on a pas le temps, entre staff et joueurs ben ça me dérange pas. »

Interprétation

Bien que l'organisation et la participation de l'individu à certains tournois ne lui permettent pas systématiquement de s'alimenter, il n'observe néanmoins pas d'influences négatives sur ses performances de jeu (il explique en effet « ne pas être dérangé » dans ces situations particulières). A l'inverse, la « fatigue générale » (et notamment le fait de « ne plus avoir de voix » et de « ne plus en pouvoir ») suscitée par son investissement dans l'organisation des tournois, son accompagnement d'autres joueurs et les conditions temporelles de pratique peuvent le perturber et le décontenancer (« le déranger » au point d'être « très mauvais » selon ses mots). Il estime néanmoins nécessaire sa régulière hydratation quand il pratique cette discipline.

Extrait n°2

Entretien 18 (Antoine) : « je suis un peu décalé au niveau sommeil et j'ai un peu des nuits chaotiques (...) vu que j'ai pas de voiture et que je suis pas à Rennes (...) pour aller aux rankings quand je devais y aller je dois prendre le car, je dois le prendre assez tôt le matin (...) souvent je dors pas assez et une fois arrivé à Rennes ben il faut que j'achète une boisson énergisante quoi sinon je tiens pas. Je tiens pas la journée quoi en fait. Et euh typiquement quand je suis dans ce genre de cas-là, ben souvent en milieu de journée ou en fin de journée ben je me sens pas bien juste parce que ben même avec la boisson énergisante tu vois j'ai pas assez dormi, ça me suffit pas. Ça peut jouer aussi sur mon efficacité euh en plein match, même si à dire vrai ça joue pas autant que je l'aurais cru, mais ça peut jouer quand même un peu sur certaines choses, sur certains réflexes, sur certaines... sur certaines euh prises de recul tactique etc. »

Interprétation

La fatigue provoquée par le manque de sommeil du pratiquant (résultant de « nuits chaotiques » et de problématiques liées à son transport vers les lieux des manifestations) influe négativement sur ses performances durant les matchs (notamment sur ce qu'il qualifie de « réflexes » et « prises de recul tactique »). Bien qu'il l'estime nécessaire pour « tenir la journée », la consommation de boissons énergisantes « ne suffit pas » car ne lui permet d'amoinrir que partiellement ces effets lors des tournois, durant desquels il peut régulièrement être amené à éprouver des sensations de malaise occasionnées par cette fatigue. Il remarque néanmoins que cette dernière n'affecte, « ne joue pas » autant sur ces dispositions qu'il ne se l'imaginait.

Extrait n°3

Entretien 16 (Hector) : « *je pense euh ça fatigue quand même euh d'être toujours concentré devant un écran, forcément pour les yeux, le corps enfin tout ça. Euh après y'a aussi le fait que même pendant les tournois... comment dire se déroulaient pendant toute la journée, par exemple ça commence à 10h et ça finit genre à je sais pas à 6h, 6h de l'après-midi, ça peut être assez ouais assez intense, parce que ouais on reste beaucoup debout, quand on n'a pas trop le choix on peut rester debout très très longtemps, y'a aussi que des fois il y a des gens je sais pas des gens qui prennent pas de pauses (...) ils se refusent pas un peu de free play quand il y a un poste de dispo, ça peut arriver aussi, moi je préfère prendre un peu de temps ouais pour souffler, pour boire un petit truc vite fait, euh je pense que c'est ça qui épuise beaucoup plus que vraiment de jouer. Parce que jouer c'est... voilà c'est pas en continu, les matchs sont pas en continu (...) on peut prendre une pause justement entre les différents matchs, donc ouais je pense ce qui est le plus ouais le plus fatiguant c'est vraiment de tenir toute la journée pendant le tournoi quoi. »*

Interprétation

Le nécessaire maintien du regard, de la concentration face à l'écran ainsi que de positions assise et debout durant des périodes prolongées (notamment lors des tournois, lesquels sollicitent durant plusieurs heures et de manière intensive les pratiquants) est à même de provoquer des fatigues oculaires et corporelles chez l'interviewé. Pour pallier à ces désagréments, il préfère à l'inverse de joueurs choisissant d'effectuer des affrontements informels entre les matchs de tournois, s'astreindre à des pauses sur ces laps de temps en vue de se reposer tout en consommant une boisson. Les rencontres disputées ne se déroulant pas en continue mais étant réparties sur toute la journée, l'interviewé estime que plus que la pratique du jeu vidéo de combat en elle-même, ce sont l'absence de pauses entre les matchs de tournois et la durée globale des manifestations sur laquelle les joueurs s'engagent qui peuvent contribuer à leur épuisement.

4.2.3. Incommodation

Incommodation

L'item renvoie à la diversité de situations incommodantes à laquelle les combattants et joueurs sont susceptibles d'être confrontés. Il s'agit notamment d'inconforts et de douleurs – entre autres provoqués par rapports ou stimulations tactiles, visuelles, gustatives, nociceptives – liés aux individus, cadres d'affrontement ou environnements de pratique, lesquels pouvant directement influencer sur les états d'esprit et performances des pratiquants.

Au regard des émotions, l'item se rapporte essentiellement aux relations existantes entre la perspective d'expérimenter (ou effectivement vivre) des situations incommodantes par la pratique des disciplines et l'accès à certains états d'esprit. Sont notamment présentés les rapports entre douleurs, incapacités physiques et fatigues, et diverses émotions composant les ensembles « appréhension », « contrariété », « satisfaction », « exaltation » établis.

Observation de terrain 1

« Vulnérabilité »

Mon adversaire et moi ne disposons tous deux plus que d'une santé limitée. Je me déplace vers lui et tente de le mettre KO en alternant entre petits/moyens/gros poings et pieds (j'essaie d'adapter, d'optimiser leur utilisation en direct selon la situation). Le recovery de chacun des coups étant plus ou moins long en fonction de leur puissance, j'avance puis recule à plusieurs reprises avec précaution dans le but de le toucher sans que lui n'y parvienne. Il en fait de même. Je m'approche en sautant et remarque qu'il est à ma portée. Je tente un gros poing qu'il évite par un rapide retrait. Avant même la fin de l'animation signalant l'application possible de mon attaque [et donc l'état d'« active frames » précédent celui de « recovery frames »], je comprends que le match est terminé. Il me punit [on parle de « whiff punish »] par un rapide enchaînement et remporte le combat. Cette sensation incommodante – résultant du fait de se savoir vulnérable, punissable après avoir manqué sa cible – m'apparaît comparable à celle qu'il m'arrive d'éprouver dans la pratique du MMA, notamment lorsque mon adversaire parvient à esquiver mes directs, crochets, low, middle et high kicks arrières (plus puissants) et dispose alors de plus longues ouvertures, « fenêtres » favorisant les contre-attaques.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus révèle comment l'appréhension – en particulier par le biais des perceptions visuelles – des personnages et des distances les séparant lors d'oppositions de jeux vidéo de combat peut non seulement conduire à l'expérimentation de situations

incommodantes, mais de plus permettre de renseigner sur le déroulement (voire la finalité) du combat avant même signalement du jeu ou que le match ne se termine. Dans cette situation spécifique, la conscientisation de sa propre condition et sensation de vulnérabilité éprouvée du fait d'avoir manqué son offensive et fournir des ouvertures à l'adversaire et ainsi s'exposer aux contre-attaques (punitions) s'apparente à celles – dans cette deuxième discipline, essentiellement médiées par les perceptions visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaires et viscérales – dont peuvent faire l'expérience les pratiquants de MMA.

Observation de terrain 2

« Casser le rythme »

Mon adversaire, qui jouait de manière très « safe » les combats précédents, change totalement d'approche durant ce round. Il se montre beaucoup plus offensif (voire agressif) et tente des techniques et enchaînements davantage risqués mais aux bénéfices plus importants [et donc d'un plus haut niveau de risques et de récompenses éventuelles dans la balance « risk/reward »] lorsqu'ils touchent l'adversaire et « passent ». La sensation perturbante de se voir obligé d'appréhender, d'analyser et de s'adapter à ce changement de rythme de combat m'apparaît semblable à celles qu'il m'arrive de ressentir – et que je cherche d'ailleurs à faire éprouver à mes adversaires dans certaines situations – dans le cadre d'affrontements de MMA.

Interprétation

A l'instar de la note de terrain précédente, celle ci-dessus rapporte une parenté dans certaines sensations éprouvées dans la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Ici, c'est la nécessaire adaptation aux volontaires changements de rythmes provoqués par l'adversaire visant à la déstabilisation qui caractérise l'inconfort de la situation. Dans le cadre des deux disciplines, c'est principalement par l'intermédiaire des perceptions visuelles que sont expérimentées ces situations perturbantes.

Extrait n°1

Entretien 18 (Antoine) : « la légende qui dit que les joueurs de Smash puent (...) C'est un peu vrai (rire) mais euh je pense (...) c'est juste que il y a plus de joueurs adolescents chez les jeunes, chez les joueurs de Smash et euh les adolescents ont tendance à plus puer que les autres c'est tout. Mais c'est vrai, franchement c'est vrai. (...) typiquement aux ranking de Rennes, euh la salle enfin à chaque fois elle se divise en deux, tu as les joueurs de Smash et tu as les joueurs d'autres jeux de combat, il y a très peu de joueurs qui passent... enfin qui jouent aux deux tu vois. (...) Et c'est vrai que quand on est dans la petite salle, euh la petite salle euh donc la bibliothèque avec la moquette euh c'est vrai que du côté Smash ah des fois (rire) des fois ça sent pas, ça sent pas ouf. Euh c'est pas totalement une légende. Après je pense qu'il y en a qui puent aussi (rire) chez les joueurs de jeux de combat tradi même. »

Interprétation

Pour l'interviewé, les joueurs de la licence Super Smash Bros. sont majoritairement jeunes et donc plus à même de produire de désagréables odeurs lors de rassemblements en espaces restreints. Bien que non pratiquant de cette série de jeux et n'appréciant être exposé à ces odeurs, il les perçoit régulièrement car les manifestations auxquelles il participe organisent des tournois liés à différentes licences, dont celle-ci. La salle étant généralement divisée en deux parties (l'une réservée aux joueurs de Super Smash Bros., l'autre regroupant d'autres jeux de combat), il explique en effet que l'odeur n'est généralement « pas ouf » lorsqu'il traverse cette première zone. Il observe par ailleurs une certaine forme d'étanchéité entre ces deux espaces dans la mesure où peu d'individus jouent à la fois aux titres respectivement assignés à l'un et à l'autre.

Extrait n°2

Entretien 15 (Vladimir) : « *si j'ai une finale je vais avoir du mal peut-être à boire ou à manger juste avant et il faut que... enfin oui peut-être que c'est lié de près ou de loin mais je pense que quand tu es en train de digérer surtout un gros repas, tu es moins performant donc euh moi j'évite de manger avant des gros matchs, parce que ton organisme se ralentit donc forcément tu es moins alerte. Après faut pas être affamé non plus mais il y a un entre deux* ».

Interprétation

Le pratiquant s'abstient de boire et manger en trop grande quantité avant les matchs importants (comme les finales de tournois) pour éviter la baisse de performances – résultant notamment d'une moindre attention, « d'être moins alerte » par le « ralentissement de son organisme » – que lui provoquent les inconforts digestifs. Il estime néanmoins nécessaire de s'alimenter un minimum en amont des combats.

Extrait n°3

Entretien 16 (Hector) : « *Mmh euh ouais alors pendant les gros tournois en général euh je fais en sorte de pas trop manger, je pense que quand il y a une grosse compétition je me dis je vais juste manger un petit peu de quoi juste pas avoir faim quoi, pas me remplir la panse quoi, je pense que ça peut porter préjudice pendant les tournois si jamais si tu as un petit peu trop mangé... pas trop boire non plus parce que ouais si tu as envie d'aller aux toilettes et que forcément le déroulement des tournois ça va être un peu chamboulé, faut pas trop, faut pas trop comment dire, faut pas trop abuser.* »

Interprétation

Le pratiquant s'abstient de manger ou boire trop abondamment (ne « pas trop abuser » selon ses mots) lors des tournois importants pour d'une part, éviter les situations inconfortables liées à la digestion ou à la miction pouvant influencer négativement sur ses performances, d'autre

part, pour ne pas perturber leur déroulement par nécessité d'uriner ou de déféquer. Il explique ainsi s'alimenter uniquement de manière ne pas ressentir les effets de la faim ou de la déshydratation durant les affrontements.

Extrait n°4

Entretien 17 (Quentin) : « *Je peux te dire que quand on est une vingtaine de loulous dans 15 mètres carrés avec 18 machines qui sont en train de tourner à plein régime depuis 2 jours (rire) et que on a le bruit et l'odeur (...) euh c'est génial quoi, c'est génial ça sent fort, ça sent l'homme et il y a très peu de femmes qui peuvent supporter ça (...) Mais c'est vrai que ça cocotte hein, les bombes de déodorant sont vivement conseillées (rire). (...) ça met dans un mood particulier bien sûr, bien sûr. Ah ben attends c'est une odeur naturelle hein (...) de cocoter un petit peu de temps en temps. Tu as la chaleur aussi parce que forcément les bécanes, les machines, les grosses machines dont je te parle (...) côte à côte quand ça tourne depuis 12 heures, ça chauffe dans une pièce confinée en général. (...) quand on est pas sur la grande scène et qu'on est encore en train de faire les phases éliminatoires dans notre coin, tu as quand même de très fortes odeurs. Mais c'est cool. C'est cool c'est cool, ça fait partie du game. »*

Interprétation

Les rassemblements de joueurs – notamment lorsqu'ils durent plusieurs jours et ont lieu dans des espaces restreints dans lesquels de nombreux joueurs et machines sont en activité – conduisent au réchauffement de l'espace de pratique, à la production de bruits et à la diffusion d'odeurs « d'homme » intenses (particulièrement dans les zones les plus exigües) et désagréables pour autrui (surtout pour les femmes, « très peu [nombreuses] à pouvoir supporter ça » selon lui). Pour le pratiquant, ces odeurs corporelles « naturelles » et bruits font partie du cadre de pratique, participent à son ambiance et peuvent être appréciables. Ils le conduisent en ce sens dans un état, un « mood » particulier de satisfaction (« faisant partie du game », il explique en effet trouver ça « génial », « cool »).

Extrait n°5

Entretien 18 (Antoine) : « *ça peut te saouler d'écouter tout le temps la même musique. Je sais par exemple qu'à l'époque des tournois de Street 4, les joueurs pros qui faisaient des tournois aimaient bien mettre le training stage, tout simplement parce qu'il y avait moins de lag input (...) ce qui fait que on entendait toujours la même musique en fait et puis en plus c'est une musique pas ouf. Et du coup ça a énervé beaucoup de gens [joueurs et spectateurs] (...) il y a certains jeux, par exemple Third Strike, si tu gardes toujours les mêmes perso tu vas toujours tomber sur les mêmes stages, tu vas tomber toujours sur les mêmes musiques en fait (...) En FT50 pendant peut-être je sais pas 1 heure et demi 2 heures 2 heures 30 je vais entendre toujours « tantantan tantantan tantantan » (chante) et ça casse la tête. Et c'est même pas une question d'être une bonne musique ou une mauvaise musique. C'est juste que pour moi une bonne zik de jeux de combat c'est une zik qui s'oublie. »*

Interprétation

Dans diverses situations résultant des particularités de certains jeux (comme l'appartenance de personnages à de spécifiques stages aux ambiances sonores propres) et/ou de formats (à titre illustratif, le FT50, lors duquel les joueurs peuvent être amenés à s'affronter durant plusieurs heures avec les mêmes avatars) et conditions de tournois (par exemple, l'utilisation d'un même stage car réduisant au minimum le temps de latence, « l'input lag »), les affrontements compétitifs de jeux vidéo de combat peuvent exposer les pratiquants et spectateurs aux mêmes thèmes musicaux sur des périodes prolongées. Que ces musiques soient appréciées ou non, leur répétition peut conduire les joueurs, spectateurs et l'interviewé vers des états de nervosité par incommodation (l'individu utilise les termes « saouler » et « casser la tête »). Ce dernier considère qu'un thème musical appréciable de jeu vidéo de combat est un thème musical discret, aisément oubliable.

Extrait n°6

Entretien 14 (Paul) : « *dans les points négatifs ben ouais ce que je disais les migraines ophtalmiques, le bruit euh j'ai du mal euh, enfin les ça me, ça me, ça m'agace (...) ouais l'excès de bruit me dérange dans les jeux de baston. J'aime pas, y'a des... ben justement à 3.3 euh le niveau d'Elena je sais pas si tu vois c'est un niveau dans la jungle avec une musique très entêtante, très très soûlante et des Chun-Li qui font arrière gros poing et qui font « hey hey hey hey » ça plus la musique ça me rend fou quoi. Euh quand je vois Chun-Li dans ce niveau-là je zappe j'ai mal à la tête et je pense que je suis assez sensible aux maux de tête sur ce genre de bruits répétitifs et stridents euh et aigus. »*

Interprétation

En plus de ne pas être apprécié par l'interviewé et de le conduire à des états particuliers de nervosité (il parle « d'avoir du mal [à le supporter] », « d'agacement » et de « rendre fou »), l'exposition à sons intenses, stridents, aigus et/ou répétitifs provenant du jeu vidéo de combat – notamment de spécifiques thèmes musicaux « très saoulant » de stages combinés aux cris de certains personnages – est régulièrement amenée à provoquer des douleurs céphaliques (telles que des migraines ophtalmiques) chez lui. Pour se préserver de ces inconforts et douleurs, il explique se soustraire, « zapper » les combats lorsqu'ils regroupent ces deux paramètres. Ces désagréments constituent selon lui un des aspects négatifs de la pratique de la discipline.

Observation de terrain 3

« Crise migraineuse »

Je sors tout juste du Ranking. Observer les individus, les écrans et pratiquer durant plusieurs heures dans ce cadre composé de lumières, sons, chaleurs, odeurs plus ou moins intenses m'a semblé de plus en plus difficile à supporter à mesure que la journée se termine. Maintenant

que je suis dehors, je ressens davantage les douleurs aux mains, aux poignets et au dos qui me gênaient déjà quelques heures après mon arrivée, mais c'est surtout la migraine qui s'intensifie depuis ma sortie qui me dérange. Bien que l'éclairage extérieur, les bruits environnants (j'ai d'ailleurs l'impression d'être sourd pendant quelques secondes tant la différence est marquante) soient moins intenses que dans la salle et que l'air frais me permette de m'aérer et respirer, ce mal de tête – notamment la douleur que je ressens derrière les yeux – commence à devenir atroce. Je rejoins ma voiture et programme mon GPS. Avant de partir, je décide de m'acheter un soda frais dans une enseigne de restauration rapide située à proximité pour tenter d'atténuer ces effets. Durant le trajet de 2h me séparant de mon domicile, je suis obligé de faire plusieurs pauses de quelques minutes pour récupérer, me ressaisir. De retour chez moi, je salue rapidement les membres de ma famille présents en train de dîner mais nauséux, ne ressens aucun appétit et ne me joins pas à eux. En plus de subir cette douleur et ces nausées qui m'apparaissent de plus en plus insupportables (amplifiées par toute source lumineuse croisant mon regard) et sans pour autant m'être intensément dépensé physiquement aujourd'hui, je suis « rincé ». Tête dans les mains pendant de longues minutes, je décide d'aller me coucher de bonne heure. J'ai des difficultés à dormir et suis frappé de spasmes, notamment au visage.

Interprétation

L'expérience rapportée par cette note de terrain – qui bien que plus marquante que d'autres ne se révèle pas unique – met en évidence l'existence de relations entre pratique du jeu vidéo de combat et situations incommodes. Ici, l'incommode est provoquée par douleurs céphaliques (et donc via perceptions nociceptives) intenses résultant de la combinaison de multiples stimulations (notamment visuelles, tactiles, auditives, thermoceptives, olfactives et nociceptives) qu'implique l'engagement prolongé dans la discipline. Dans cette situation spécifique (dont les suites nécessiteront consultation médicale et traitement médicamenteux), les inconforts ressentis – et leur combinaison – affectent et altèrent en outre aussi bien les sensations ressenties que les états globaux expérimentés.

Extrait n°7

Entretien 18 (Antoine) : « avant certaines sessions j'ai pas spécialement d'habitudes alimentaires si ce n'est que je bois beaucoup d'eau, euh je bois beaucoup d'eau pour éviter d'avoir mal au crâne, donc déjà parce que souvent ce genre de session tu es au milieu de pleins d'écrans et pleins de sons etc., euh donc quand tu mets ça euh en avant et le fait que tu sois très souvent concentré, tu peux très vite avoir mal au crâne surtout quand tu es dans un lieu fermé où l'air circule pas beaucoup etc. »

Interprétation

Bien qu'il ne respecte généralement pas d'habitudes alimentaires spécifiques dans sa pratique du jeu vidéo de combat, l'interviewé s'astreint tout de même à consommer d'importantes quantités d'eau en amont des manifestations auxquelles il participe. C'est principalement pour se préserver d'incommodes douleurs céphaliques – résultant aussi bien de certaines

particularités (notamment l'enfermement et le manque d'aération) propres à l'environnement de pratique que des stimulations visuelles et auditives intenses (« être au milieu de pleins d'écrans et de pleins de sons » selon ses mots) combinées à l'état de concentration avancée auquel il est fréquemment amené à accéder lors des affrontements – qu'il adopte cette conduite.

Extrait n°8

Entretien 14 (Paul) : « *pour ce qui est du jeu, des écrans tout ça, déjà j'ai un problème quand je vois que je passe beaucoup trop de temps à jouer et surtout quand il y a du bruit en plus, c'est vue plus ouïe, je fais des migraines ophtalmiques parfois. Ça m'est arrivé d'être vraiment très mal en fin de ranking (...) Un des derniers ranking que je faisais à Rennes (...) quand SoulCalibur 6 (...) était sorti, j'ai beaucoup joué donc j'étais assez motivé, j'y étais allé et j'ai fini le ranking très mal, mal au bide terrible, à aller gerber, paralysé enfin une grosse migraine ophtalmique bien méchante. Donc euh (tousse) pour ce qui est de la vue ben je trouve que quand il y a un excès, chez moi ça me fait pas un super truc, mais j'ai l'impression que c'est aussi dû au bruit et au monde parce que ça me l'a jamais fait chez moi, même en passant des journées à jouer et en plus petit comité ça me le fait pas (...) je bois beaucoup parce que je trouve ça super important (...) que ce soit dans la vie, quand je fais du sport ou même dans ce genre de compétition, j'essaie d'avoir souvent une bouteille d'eau parce que ça évite des maux de tête, ça évite des crampes, ça évite plein de soucis ».*

Interprétation

Quand il pratique le jeu vidéo de combat, l'individu est à même d'être confronté à certains « problèmes » selon lui. L'exposition intense aux écrans et aux bruits lors de certaines manifestations auxquelles il participe peut effectivement, lorsque prolongée, provoquer des douleurs céphaliques susceptibles de l'incapaciter, le rendre « vraiment très mal ». Ce fut par exemple le cas à l'issue d'un des derniers Ranking Battles auxquels il participa, lors duquel il se « motiva » et s'engagea longuement dans la pratique du jeu SoulCalibur 6 car récemment sorti et se verra affecté d'une migraine ophtalmique « bien méchante » lui causant des maux de ventre « terribles », « à aller gerber » et le « paralysant » selon ses mots. Ce sont surtout les excès de stimulations visuelles et auditives qui le mènent à ces états d'inconforts (voire de douleurs), « ne lui font pas un super truc » selon lui dans la mesure où dans des conditions et environnements plus confidentiels et calmes, un temps similaire de pratique ne le mène pas à vivre ces expériences nociceptives. S'astreignant – aussi bien quotidiennement que lors d'activités physiques – à régulièrement consommer d'importantes quantités d'eau car considérant essentielle cette conduite, l'interviewé veille le plus souvent à adopter cette dernière lorsqu'il pratique le jeu vidéo de combat compétitif car permettant selon lui de se préserver de multiples désagréments (maux de tête et crampes notamment).

Extrait n°9

Entretien 14 (Paul) : « *je suis pas sensible aux hypoglycémies (...) ça m'est arrivé de manger très tard parce que j'arbitrais un tournoi qui dure très longtemps ou parce que je jouais la finale très tard. Ça m'a jamais trop mis dedans (...) par contre le fait de jouer très très très tard des matchs, ça m'a sorti, ça m'a saoulé ça m'est arrivé [lors d'un tournoi] on a fini seulement 3ème j'ai été très mauvais sur scène (...) parce qu'on avait fini le tournoi vers peut-être 17-18 heures (...) et on a joué la finale à minuit tu vois. Tu joues la finale 6 heures plus tard tu es crevé, ça, ça m'a souvent dérangé mais c'était pas tant le fait de pas avoir mangé, mais plus une fatigue générale que voilà. J'ai fait ma journée de staff j'ai arbitré des matchs toute la journée, j'ai appuyé des joueurs j'ai plus de voix etc. et jouer un match à minuit sur scène ben en fait j'en peux plus je suis fatigué et donc les performances s'en ressentent* ».

Interprétation

Insensible aux hypoglycémies, l'interviewé explique de ne pas être affecté (mis en difficulté, « mis dedans » selon ses termes) par le manque de nourriture lorsqu'il participe à un tournoi ou à son organisation et ne dispose pas d'assez de temps pour s'alimenter. En revanche, la fatigue qu'il peut être amené à éprouver dans certaines situations – notamment lorsqu'il effectue des matchs à des heures tardives – peut non seulement le perturber, le décontenancer (« le déranger » et « faire sortir [du combat] » selon ses mots), mais par extension le mener à un état de contrariété particulier (le « saouler »). Il explique en ce sens ne pas avoir été performant, « avoir été très mauvais » lors d'une finale de tournoi disputée sur scène non pas du fait de ne pas s'être alimenté durant la journée, mais plutôt en raison d'une « fatigue générale » (et notamment de « ne plus avoir de voix » et « ne plus en pouvoir ») résultant à la fois de son accompagnement d'autres joueurs, de son investissement dans l'organisation du tournoi ainsi que des conditions temporelles de pratique.

4.3. Ensemble 3 : Interactions et maîtrise de soi

4.3.1. Interaction

Interaction

L'item renvoie aux connexions qui peuvent exister entre les perceptions sensorielles – en particulier visuelles, tactiles, auditives, nociceptives – et les interactions entre individus. S'y rapportent parallèlement les influences que ces interactions peuvent avoir sur les états d'esprit et les performances des pratiquants.

A l'égard des émotions, l'item réfère aux relations qui peuvent se manifester entre diverses formes d'interactions (à titre illustratif, les contacts, rapports, échanges entre individus)

propres aux disciplines tout comme à leur cadre, et l'accès à des états émotionnels particuliers. Apparaissent notamment des rapports entre ces interactions, la performance des individus et des états d'esprit relatifs – parfois par combinaisons – à la crainte, au stress, au malaise, à l'appréhension, à la satisfaction, au plaisir, à l'exaltation, au débordement et/ou à la contrariété.

Extrait n°1

Entretien 16 (Hector) : « quand on est en team, forcément il y a forcément le teammate forcément qui est là et qui peut t'aider euh qui peut t'aider à repérer des choses que toi tu as pas vraiment repéré sur, par exemple sur les adversaires... t'aider justement à analyser un peu le comportement de l'adversaire ou même sur ton comportement sur le jeu par exemple s'il va dire « tiens regarde tu es en avance à la vie euh fais pas trop le fou quoi », donc ouais il peut te dire des choses comme ça genre « fais gaffe il a sa barre de super remplie », « fais gaffe à ça ». En team oui ça peut aider (...) moi en team généralement je suis pas trop... (...) je vais juste euh indiquer les détails sur le déroulement des combats. Je vais pas forcément être dans le fait de dire « tiens vas-y fais ça fais ça » (...), moi je suis pas dans ce genre de mindset en équipe, je vais plus t'indiquer les choses (...) c'est lui [le teammate] qui va prendre les décisions ».

Interprétation

Durant les tournois par équipes, les joueurs sont groupés et régulièrement amenés à échanger oralement des informations et conseils – y compris avec le coéquipier en jeu afin de l'appuyer – notamment relatifs aux adversaires ou au déroulement des matchs. L'individu considère cette entraide comme profitable dans la mesure où elle favorise outre le partage d'analyses, de conseils et d'avis multiples, la transmission en direct d'informations que le joueur en combat n'aurait pas nécessairement repéré. A l'inverse de pratiquants directifs orientant avec précision et fermeté leurs coéquipiers dans les actions à effectuer, le soutien de l'interviewé s'articule principalement autour de l'information.

Extrait n°2

Entretien 14 (Paul) : « avec les potes ouais, enfin les accolades les félicitations les mains dans le dos pour t'encourager je trouve ça vachement bien quoi. Moi j'essaye en tout cas au mieux d'aider mes coéquipiers comme ça. (...) sans les déranger tu vois même je leur mets une petite tape dans le dos entre les rounds et j'ose même pas les toucher pendant les rounds (...) par contre il y a des joueurs qui s'opposent d'ailleurs tiens au coaching et aux conseils et ça a été un débat pendant un moment, au contraire moi je trouve ça, je trouve ça très bien, je suis souvent allé à côté de la borne pour donner des conseils à des potes, j'apprécie d'avoir des joueurs plus forts que moi qui me donnent des conseils à 2X notamment hein, ça m'a beaucoup aidé et du coup je vois pas pourquoi ce serait interdit, il y a quand même qu'un joueur qui tient le stick et la manette donc ça reste entre ses mains ».

Interprétation

Bien qu'il s'applique à ne pas déranger ni perturber les joueurs lorsqu'ils sont en match et condamne les comportements inverses, l'individu considère appréciables et profitables les contacts physiques et/ou échanges oraux (relatifs au soutien, aux encouragements, aux félicitations ou aux conseils par exemple) qu'il peut être amené à expérimenter – notamment entre les rounds – lorsqu'il pratique avec des amis ou en équipe. Ces modalités d'entraide, d'encadrement (il parle de « coaching ») étant occasionnellement critiquées car assimilées à une forme de triche, elles restent légitimes pour l'interviewé dans la mesure où seul l'individu en jeu manipule le périphérique de contrôle. C'est en partie par cette logique de partage qu'il a pu développer son niveau de compétences sur certains titres.

Observation de terrain 1

« Une mélodie ludique unificatrice »

Durant les phases finales du tournoi de Super Smash Bros. Melee se déroulant sur scène et retransmis en ligne, les organisateurs et commentateurs activent les haut-parleurs de manière à ce que tous les individus présents dans la salle puissent entendre les sons provenant du jeu. Pendant de nombreuses minutes, se rejoue en boucle la très répétitive et entêtante musique du stage « Vertes Prairies » de l'univers Kirby dans lequel s'affrontent les finalistes. De nombreux individus (spectateurs, pratiquants regroupés sur les différents espaces de jeux, organisateurs, etc.) se regardent, se sourient, se meuvent voire dansent sur le rythme de cette musique. Bien que nous ne soyons pas tous à proximité et que nous ne conversons pas, une atmosphère humoristique, entraînant, presque unifiante s'installe curieusement dans toute la salle. Une fois l'affrontement terminé et les haut-parleurs désactivés, plusieurs individus continuent à danser et s'amuse à chantonner cet air sous les sourires et regards amusés d'autres (certains vont même jusqu'à imiter ces premiers), faisant perdurer quelques instants supplémentaires cette situation ludique.

Interprétation

La situation rapportée via cette note de terrain met non seulement en évidence – par la participation à manifestation et/ou pratique du jeu vidéo de combat – des formes spécifiques d'interactions pouvant se manifester sans même mobilisation de la parole, mais aussi la manière dont elles peuvent conduire les individus à vivre des expériences collectives ludiques (voire humoristiques), entraînant¹⁰⁷ et unificatrices. Dans cette situation précise, les interactions transparaissent principalement à travers les perceptions auditives et visuelles.

Observation de terrain 2

¹⁰⁷ Aussi bien dans le cadre du jeu vidéo de combat que du MMA, la musique est parfois utilisée en vue d'instaurer des ambiances particulières. Les environnements sonores constitués peuvent ainsi, selon les situations et individus, influencer sur les états d'esprit (détente, motivation, agressivité, etc.).

« Drôle d'odeur »

Installé sur un des bancs au milieu de la salle, j'observe deux joueurs s'affronter sur scène. Un pratiquant sort juste de l'espace buvette et s'assoit à côté de moi, à ma gauche. La puissante et curieuse odeur de la part de pizza qu'il s'apprête à manger m'interpelle. Je la regarde puis observe son visage avec un sourire. M'ayant vu l'observer, il s'écrie lui aussi en souriant : « ouais c'est bien ce que j'me disais y'a une odeur [au sens « particulière »] hein ! ». Je lui réponds : « bah je sais pas si ça vient de la cuisson ou du fromage mais je sens un truc oui (rires) ». Quelques bouchées plus tard, il reprend : « pas mauvais... mais pas fameux » suite à quoi nous serons pris de rires soutenus durant plusieurs secondes. Passée cette saynète, nous observons et discutons sérieusement des combats en cours.

Interprétation

La situation ici rapportée met en exergue, notamment par appréhension des perceptions olfactives – dans cette situation, une singulière odeur de pizza attire notre attention – ainsi qu'échanges verbaux subséquents, la manière dont certaines interactions peuvent mener les individus à des états particulier d'amusement, les conduire à vivre des expériences humoristiques, et contribuer au déclenchement de conversations.

Extrait n°3

Entretien 14 (Paul) : « *je déteste les mecs qui te hurlent dessus derrière dans les oreilles, à te déranger ou presque à te pousser, des fois ça se voit dans certaines communautés, assez peu à 2X, ça se voit pas on est une communauté plus âgée en moyenne et un peu plus respectueuse, euh mais dans certaines communautés je trouve ça terrible des mecs qui vont vraiment jouer sur le résultat du match en perturbant l'adversaire soit par des cris, soit par des... même presque à le pousser dans certaines commus je trouve ça désespérant, donc moi au contraire je fais très attention à ça, qu'on me dérange... on essaye si on peut en tout cas de pas déranger les joueurs pendant les matchs* ».

Interprétation

Par différentes actions (bousculades légères ou cris intenses à leur proximité par exemple) des pratiquants de certaines communautés perturbent volontairement d'autres joueurs en vue d'influer sur leurs prestations, et conséquemment sur les résultats des tournois. Condamnant ces agissements, l'interviewé s'applique à l'inverse à ne pas déranger les concurrents lorsqu'ils sont en match.

Extrait n°4

Entretien 14 (Paul) : « *dans les jeux de baston euh j'aime bien des poignées de mains franches et honnêtes, mais j'aime pas des mecs qui font leurs brutes à essayer de casser la main de l'adversaire, je trouve ça ridicule et faussement viril, et à l'inverse des mains toutes molles qui savent pas dire bonjour j'aime pas ça non plus euh donc j'aime bien une vraie poignée de*

main mais amicale, une poignée de main franche comme pourraient faire Hercule et Iolas voilà, une poignée de main amicale mais euh virile mais pas méchante et brutalisante ».

Interprétation

Avant et/ou après s'être confronté à un adversaire, l'individu apprécie les poignées de mains franches et vigoureuses inspirant l'amicalité. A l'inverse, il dénonce les individus cherchant, dans une forme d'animosité et à visée d'apparente virilité, à endolorir la main de leur adversaire par pression excessive.

Observation de terrain 3

« Tu viens manger un kebab ? »

Bien que n'étant adhérent à l'association que depuis hier, plusieurs des membres avec qui j'échangeais durant la matinée et qui ont pour habitude de manger un kebab à l'extérieur pendant la pause du midi lors des journées Ranking me proposent de les accompagner. Durant le trajet et le temps du repas, nous discutons de sujets divers non uniquement centrés sur le jeu vidéo. Je suis agréablement surpris – alors même qu'aucune relation amicale ni réellement affectueuse n'aie pour le moment été développée – d'avoir été invité et d'avoir échangé aussi rapidement avec certains dans cette atmosphère conviviale, chaleureuse et parfois même ludique.

Interprétation

L'observation de terrain ci-dessus montre comment, à travers l'alimentation¹⁰⁸ (ici l'invitation à manger dans un snack voisin), la participation à des manifestations de jeu vidéo de combat peut d'une part mener à des états de satisfaction, d'autre part conduire à interactions diverses et expériences conviviales et ludiques.

Extrait n°5

Entretien 14 (Paul) : *« je suis pas du tout un joueur d'Internet, j'aime pas m'entraîner sur Internet, parce que j'ai une connexion pourrie déjà, chez mes parents à l'époque c'était encore pire (...) donc forcément ça met pas dans de bonnes conditions. Et même j'ai remarqué qu'en jouant sur Internet j'étais beaucoup plus nerveux euh ça m'agaçait, je passais beaucoup moins un bon moment, j'appréciais beaucoup moins la défaite, alors que en vrai face à quelqu'un tu peux en discuter, le type peut t'expliquer les erreurs que t'as fait, il peut te donner des conseils (...) c'est beaucoup plus constructif et intéressant et en plus le jeu concrètement où j'ai monté mon niveau sérieusement c'est à Street Fighter 2X où tu peux pas jouer sur Internet correctement, ça ressemble à rien sur PC, enfin selon moi, et puis je déteste les PC, je joue que sur console et sur borne d'arcade ».*

Interprétation

¹⁰⁸ Les lieux de pratique fréquentés dans le cadre de cette étude disposant systématiquement d'espaces restauration/buvette, j'ai à plusieurs reprises eu l'occasion de partager des moments conviviaux semblables au cours de pauses ou lorsqu'uniquement spectateur.

En plus de ne pas disputer de combats en ligne lorsqu'il pratique la discipline, l'interviewé ne porte pas d'affection pour ce mode d'affrontement particulier. Ce sont notamment le fait de n'avoir jamais disposé d'une connexion internet permettant de jouer dans des conditions appropriées ainsi que le constat d'être mené à des états plus avancés de nervosité, d'agacements dans ce contexte (il explique en ce sens « y passer de moins bons moments » et de « beaucoup moins y apprécier la défaite ») qui le conduisent à privilégier la pratique hors ligne. Les contextes de pratique dans lesquels il est en présence de ses adversaires s'avèrent par ailleurs profitables (« constructif » et « intéressant » selon ses mots) dans la mesure où ils favorisent la discussion, l'analyse d'erreurs et l'échange de conseils. Le jeu sur lequel il performe le plus ne pouvant de surcroît pas être joué en ligne dans des conditions convenables selon lui (il déclare en ce sens « détester » le PC, support sur lequel le jeu « ne ressemble à rien ») il s'adonne dès lors exclusivement à sa pratique sur console et borne d'arcade.

Observations de terrain 4 et 5

« Un match serré »

Deux individus effectuent un match de tournoi dans l'espace destiné à la pratique de Street Fighter 3.3. Dressés debout derrière eux, nous sommes 5 à observer le combat. Du fait que le duel soit très serré et que les personnages entament le dernier tiers de leur barre de santé, mes voisins – qui réagissent en direct au déroulement du combat – s'enthousiasment, se galvanisent et s'expriment et/ou encouragent les joueurs. Entre plusieurs cris, je distingue deux phrases : « C'est bien ! Chope-le ! », « Quelle salope ! C'est une salope ! » (sur le ton de l'humour). Je regarde autour de moi et remarque que cette agitation attire le regard de nombreux individus dispersés dans toute la salle. Plusieurs s'approchent précipitamment de nous. Je me tourne vers mon voisin de droite et lui souris. Il se met à rire et déclare : « Ah bah là du coup forcément tout le monde rapplique ». Nous sommes maintenant une dizaine. L'excitation précédemment observée s'amplifie à mesure que la santé des personnages décroît. A l'approche du KO et en réponse à l'incertaine finalité du match, quelques-uns s'amusent aussi à fredonner une mélodie évoquant le suspense. Au moment où le combat se termine, certains spectateurs hurlent de joie et sautent sur place. Plusieurs d'entre eux s'écrient : « Oh là là ! Bien joué ! » (formule humoristique répétée à de nombreuses reprises lors des combats depuis le début des tournois). Au même moment, le gagnant du combat pousse un cri de satisfaction, regarde son adversaire, le félicite et lui serre vigoureusement la main. Le perdant s'adresse à lui avec un grand sourire : « Petit serrage de main. J'te serre la main mais j'te péterais bien la gueule ! ».

« Revirement et emballement »

Lors d'un match de tournoi diffusé au vidéoprojecteur [titre du jeu non relevé], l'un des concourants prend un net avantage en faisant descendre la barre de vie de son adversaire des trois quarts. Après quelques instants, le pratiquant en difficulté parvient à reprendre le dessus au moyen de multiples enchainements réduisant son écart de santé tout en acculant

dangereusement l'avatar adverse au mur. Face à ce retournement de situation, les commentateurs – plutôt calmes et posés durant la première partie de ce combat – se montrent beaucoup plus excités dans leur comportement et bruyants dans leurs observations, ce qui attire de nombreux individus dispersés dans toute la salle. A mesure que la vie du personnage diminue, de nombreux cris, voire hurlements d'enthousiasme et d'encouragements (aussi bien des spectateurs que des commentateurs) se font entendre : « Tue-le ! » (sur le ton de l'humour) ; « Allez ! C'est ça ! Balance ! » ; mais surtout une succession de « Hey ! » – chacun crescendo est crié au rythme des coups composant l'enchaînement effectué par l'avatar – jusqu'au KO du personnage adverse qui provoquent instantanément une grande effervescence (cris de joie, applaudissements, agitations, danses victorieuses, bousculades etc.) dans la salle. Même si victime d'un revirement, le perdant salue son adversaire et sa performance et lui sourit au moment de lui serrer la main. Ce combat n'est pas à une étape très avancée de la compétition, mais suscite pourtant autant (voire plus) de réactions que certaines finales.

Interprétation

La situation présentée via la première note de terrain indique non seulement l'existence de relations entre pratique et visionnage du jeu vidéo de combat et formes particulières d'interactions – relevant principalement des perceptions visuelles et auditives dans ce cas précis –, mais aussi la façon dont ces dernières peuvent conduire les individus à des états d'excitation, d'enthousiasme, d'effervescence, d'amusement, de satisfaction et au vécu d'expériences collectives ludiques (voire humoristiques). C'est ici l'appréhension de l'incertaine finalité du combat qui déclenche la situation.

La seconde observation de terrain rapporte de semblables constats en ce qui concerne les interactions, accès à états d'esprit et vécu d'expériences, même s'ils se révèlent ici encore plus intenses (des spectateurs iront effectivement jusqu'à se bousculer et la situation m'apparaîtra davantage unifiante). Cette intensité résulte en fait du revirement de situation observé (et donc du caractère inattendu de la situation) provoquant autant – voire plus – de réactions que lors matchs à plus importants enjeux mais dénués de surprises.

4.3.2. Coopération/Opposition

Coopération/Opposition

L'item se rapporte aux connexions qui peuvent apparaître entre certaines situations de coopération ou d'opposition relatives aux disciplines (en ce qui concerne les attitudes et comportements, mais aussi le cadre des affrontements), et l'accès à des états émotionnels particuliers. Sont notamment présentées, par des expériences de pratique, des relations entre ces deux méthodes d'action, la progression des individus (et par extension le développement

de leurs performances), et leur accès à des états de tristesse, de frustration, de contrariété, de nervosité, de colère mais aussi de plaisir, de satisfaction, d'excitation ou d'exaltation.

Extrait n°1

Entretien 14 (Paul) : « *le fait d'être en équipe [lors de tournois] j'adore ça, je préfère largement jouer en équipe aux jeux de baston qu'en solo d'ailleurs, je trouve ça beaucoup plus cool sans doute parce que j'ai plus pratiqué des sports d'équipe que des sports solo d'ailleurs. Donc c'est plus ludique. Et l'entraide je trouve ça hyper important et hyper intéressant et le soutien de tes coéquipiers (...) Et donc ouais la vue du public c'est spectaculaire mais moi je trouve ça génial j'ai adoré, j'ai été sur scène aussi en tant que commentateur ou soutien de collègues, j'ai adoré ça* ».

Interprétation

Concourir en équipe lors de tournois de jeux vidéo de combat conduit l'interviewé à un état de satisfaction avancée. Il explique en effet « adorer ça » et considère ce mode d'affrontement « beaucoup plus cool » et « plus ludique » que la pratique individuelle, cette préférence résultant selon lui d'engagements plus fréquents dans des disciplines collectives. Il estime en ce sens essentiels et particulièrement intéressants l'accompagnement, le soutien et la coopération entre partenaires de jeu dans ces contextes spécifiques de pratique. Considérant par ailleurs tout aussi spectaculaire – et donc susceptible de le perturber, le déstabiliser – la vision du public qu'il effectue un combat, commente un match ou appui un autre joueur lorsqu'il est sur scène, l'interviewé éprouve pour autant de l'attrait et affection envers ces différentes situations.

4.3.3. (Dé)contrôle

(Dé)contrôle

L'item (dé)contrôle renvoie aux aptitudes des individus à garder (ou non) maîtrise de et/ou confiance en soi dans la pratique des disciplines ainsi qu'à leur manière de gérer les situations s'y rapportant. Sont notamment mis en parallèle ces expériences spécifiques d'affrontements, les performances des pratiquants, et les états de solitude d'appréhension, de stress, de pression, de malaise, de décontenance, de contrariété, de frustration, de nervosité, de colère, de concentration, d'excitation, d'exaltation et de satisfaction auxquels ils peuvent simultanément accéder.

Extrait n°1

Entretien 4 (Christophe) : « C'est [les parties classées] le stress de perdre le combat (...) pour pas niquer ses stats (...) On avait beau s'énerver sur les touches ça passait pas. Donc ouais des fois je m'énervais sur la manette (...) ça m'énerve que ça fonctionne pas et que un mec soit plus fort que moi. Dans le combat [le MMA] ben y'a forcément des mecs plus forts que soi, et quand ça passe pas, et ben c'est soit que j'ai fait un truc de mal, soit ben la personne elle est vraiment beaucoup plus forte que moi, et ben c'est normal qu'il ait gagné. Dans le jeu vidéo je voyais ça moins comme ça (...) y'en a forcément des plus forts que soi, mais euh je m'en voulais plus de louper des trucs (...) je m'énerve un peu plus facilement (...) le jeu vidéo c'est un exutoire et que ben quand ça marche pas ben ça m'énerve et là je me lâche (...) les comportements que je pourrais avoir sur un jeu vidéo je les aurais pas dans la vraie vie parce que je m'empêche ou je me canalise (...) c'est de la frustration (...) en combat [de MMA] je serais frustré de pas gagner mais je le prendrais pas de la même façon (...) Peut-être parce que je me sens moins fort dans le sport de combat que je me sens euh peut-être plus fort en jeu vidéo »

Interprétation

Pratiquer le jeu vidéo de combat dans le cadre de parties classées provoque, par le risque de voir son classement, « ses statistiques » affectés en cas de défaite, une forme de stress chez l'interviewé. En outre, il explique être à même d'accéder à certains états de nervosité et de regrets et ce particulièrement lorsqu'il ne parvient pas (que « ça ne passe pas », « ne fonctionne pas » selon ses termes) à effectuer les mouvements ou actions qu'il projette de faire exécuter à l'avatar ou quand il se retrouve confronté à un adversaire plus performant que lui (dans ces circonstances, ces états d'énervements peuvent d'ailleurs physiquement transparaître dans la brutalisation de son périphérique de contrôle). Bien qu'il puisse être confronté à des situations semblables lorsqu'il pratique le MMA, l'interviewé n'appréhende et ne réagit toutefois pas de la même manière aux erreurs et défaites (et à la frustration subséquente) – notamment du fait qu'il s'en considère seul responsable en raison de l'absence d'intermédiaire (la console) qui caractérise ce sport et le distingue du jeu vidéo de combat – dans le cadre de cette discipline. Considérant le jeu vidéo comme un « exutoire », il explique en effet avoir tendance à plus aisément éprouver du regret et s'emporter, « s'énerver », « se lâcher » lorsqu'il est contrarié que dans le MMA. A l'inverse et au moyen de répression et canalisation, il affirme qu'il ne manifesterait pas ces mêmes comportements « dans la vraie vie ». Les différents niveaux (et donc échelles) de frustration auxquels l'interviewé peut être confronté via ces disciplines résultent selon lui d'une sensation de puissance supérieure lorsqu'il pratique le jeu vidéo.

Extrait n°2

Entretien 12 (Marc) : « il y a des fois tu te laisses submerger par ça et tu arrives pas. Et comment il y a des fois ben en fait on en revient pour la gestion du stress, de réussir à se calmer en fait. Comment réussir à se calmer par des inspirations, par revenir à des

fondamentaux et te dire « non tu vois mon perso je vais le remettre là », « je vais faire ci », « je vais faire ça pour réussir à juste me remettre dans une situation de sécurité que je connais et là je vais redémarrer ». Et « c'est pas grave, oublie que tu es en retard, oublie, te presse pas », en fait de réussir à s'extérioriser de ces situations de stress finalement pour avoir un recul et de se dire « bon ça va, ça va aller, c'est possible » et de rentrer euh de rentrer c'est vrai que c'est... bon je dis c'est grisant quand on le subit, ça peut aussi ne pas être... enfin ça fait partie du jeu, moi j'aime bien les deux ».

Interprétation

Lors de certaines situations de jeu, l'individu est à même de perdre contenance et de ce fait voir ses performances affectées (il emploie les expressions « se laisser submerger » et « ne pas y arriver ». Pour gérer ces états particuliers de stress, « se calmer », se recentrer, l'individu effectue un travail sur sa respiration et fait en sorte de revenir à une position neutre favorisant le lancement d'une situation de jeu nouvelle (il explique en effet « revenir à ses fondamentaux » et « redémarrer », c'est-à-dire placer son avatar en situation connue, familière, de contrôle – par mobilisation de techniques basiques mais essentielles – et de sécurité pour réinitialiser son approche). Il s'agit aussi, lorsqu'il est en position désavantageuse, de temporiser, relativiser, prendre un certain recul sur la situation (« s'extérioriser de ces situations de stress » selon ses mots) afin de reprendre possession de ses moyens, envisager la victoire et ainsi « rentrer » dans le match. Bien que ces expériences puissent le conduire à des états particuliers d'exaltation et de satisfaction lorsqu'elles le mènent à la victoire, l'inverse est néanmoins susceptible de provoquer chez lui une forme de contrariété. Malgré tout, l'interviewé apprécie ces revirements (ou leur absence) dans la mesure où ils font « partie du jeu » selon lui.

Extrait n°3

Entretien 16 (Hector) : *« la politesse veut que si tu gagnes un combat, tu relances de suite (...) et c'est l'adversaire qui doit décider s'il dit oui ou pas, s'il veut changer de personnage ou il veut prendre un peu de temps pour souffler un peu et euh moi en général souvent c'est que moi je prends du temps même quand je gagne (...) un peu de temps pour souffler (...) Moi je trouve que c'est hyper important (...) il y a pas mal de choses à gagner je pense pour essayer de mettre les idées à plat dans sa tête (...) apparemment je suis beaucoup connu pour ça (...) on m'avait dit que ça avait beaucoup énervé justement mon adversaire pendant la finale [d'un tournoi remporté par l'interviewé] et il voulait relancer très vite lui, mais moi je me suis pris un moment pour faire le bilan un peu de ce qui vient de se passer dans le match, relâcher la pression, relancer tranquillement en fait. Ouais ça a joué je pense pendant la finale. »*

Interprétation

Bien que lors d'un affrontement entre deux joueurs, la convenance veuille que le vainqueur d'un match relance instantanément la partie et laisse au perdant le temps qu'il souhaite pour

(éventuellement) changer de personnage et récupérer (« souffler un peu ») avant de lui-même donner le signal pour combattre de nouveau, l'interviewée se permet généralement de s'octroyer de ce temps quel que soit l'issue du match. Il considère en effet cette habitude essentielle dans la mesure où elle permet – en plus de cette récupération – un recentrement (« mettre les idées à plat dans sa tête », selon ses mots), l'analyse du déroulement (« le bilan ») du combat effectué ainsi qu'un relâchement de « pression » ressentie (et de ce fait, l'accès à un certain état de sérénité). Particulièrement connu pour adopter cette attitude, l'interviewée explique qu'elle aura pu contribuer à lui faire remporter un tournoi (notamment au moment de la finale), mais, par la même occasion, provoquer un état de nervosité avancé chez le pratiquant avec lequel il la disputa, ce dernier souhaitant mais ne pouvant rapidement relancer les combats même après défaite.

Extrait n°4

Entretien 14 (Paul) : *« je fais pas de PNL d'une heure là (...) genre entre les rounds ou avant les matchs ils [certains joueurs] pouvaient rester 2 minutes 3 minutes la tête dans les mains, à regarder leur portable, rester voilà concentré sans rien faire, réciter des mantras ou autre c'est pas du tout mon trip euh et j'ai pas envie de faire perdre de temps ni à l'adversaire ni au public, donc peut-être mon impatience naturelle fait que « allez hop allons-y quoi j'ai envie qu'on y aille et j'ai hâte qu'on y aille », donc je suis pas ce genre de joueur qui va faire des pauses entre les matchs, repasser dans la character select screen pour reprendre le même perso juste pour casser le rythme du jeu (...) peut-être d'un point de vue performance là encore ce serait productif mais ça m'énerve. J'aime bien qu'on y aille, qu'on avance et qu'on en fasse pas des caisses pour rien euh si tu as quelque chose à prouver prouve-le pendant le match et c'est pas la peine de... une heure avant le match euh soit mal parler de ton adversaire, soit en faire des caisses symboliquement par des comportements ».*

Interprétation

Les techniques de conditionnement mental effectuées avant les combats ou entre les rounds – il parle de PNL (programmation neuro-linguistique) – consistant par exemple à rester plusieurs minutes tête dans les mains, consulter son smartphone ou « réciter des mantras » en vue d'atteindre ou garder un niveau avancé de concentration ne sont non seulement pas employé (« pas du tout son trip » selon ses mots) par l'interviewé en raison de son impatience et volonté de ne pas faire perdre de temps à son adversaire et à son public, « d'avoir hâte d'y aller », mais le mène de surcroît à un état de nervosité lorsque lui-même ou ses adversaires en font l'usage. Il explique en effet ne pas être un joueur usant de ce type de temporisations (lesquelles peuvent aussi reposer sur le retour au menu de sélection des personnages entre les rounds sans pour autant le changer afin de « casser le rythme du jeu » et perturber, déstabiliser l'adversaire) alors même qu'il pourrait, de son point de vue, être profitable en vue de

performer. Au-delà de son impatience et de ses attitudes, c'est aussi la tendance de certains joueurs à simultanément et intentionnellement se donner en spectacle, se faire remarquer par des comportements outranciers ou par la provocation de leur adversaire avant les matchs (« en faire des caisses symboliquement » en vue de « prouver quelque chose » selon ses termes) qui conduit l'interviewé à cet état de contrariété.

Observation de terrain 1

« Sortir de ses gonds »

Je me sens particulièrement nerveux, fébrile. D'abord parce que l'adversaire que j'affronte (et sur lequel je suis tombé à de plusieurs reprises) me bats en utilisant toujours la même technique, mais surtout car il s'amuse à me « taunter » [me provoquer] notamment par « teabagging » [action consistant à s'accroupir et se relever répétitivement]. Lors du deuxième round, je parviens à faire descendre sa barre de santé des trois quarts. Les muscles de ma langue et de ma mâchoire se contractent à mesure que la victoire approche. Néanmoins, il use une fois de plus de la même technique tout en me provoquant et réussit à remporter le combat (et donc le match). Je trouve cette situation particulièrement injuste, ressens une forte sensation de frustration et entre dans une colère intense. Bien que seul face à mon écran, je le traite de tous les noms puis m'auto-insulte. Ma rage est telle que je ne peux m'empêcher de me lever énergiquement de ma chaise comme si je pouvais physiquement agir sur le déroulement, résultat du combat et comme pour « fuir » cette défaite. Maintenant debout, je jette mon stick arcade sur la surface de jeu, serre frénétiquement les poings puis frappe à plusieurs reprises le coin droit de mon bureau au point de le fissurer à de multiples endroits et de me blesser l'auriculaire droit. D'un tempérament généralement calme, je m'étonne de m'être autant emporté pour une partie de jeu vidéo.

Interprétation

Par cette note de terrain, est mise en évidence l'existence de relations entre pratique du jeu vidéo de combat et états intenses de contrariété. Ici, ce sont les défaites répétées contre un même adversaire mais surtout son utilisation abusive d'une technique que je peine à contrer, les provocations dont il fait preuve ainsi que la volonté subséquente et perspective de remporter le match lors d'un affrontement en ligne qui provoquent forte tension, nervosité et fébrilité. La frustration, colère (voire rage) résultant de la défaite¹⁰⁹ ira jusqu'à me conduire à invectiver mon adversaire et moi-même, me mouvoir frénétiquement ainsi qu'à brutaliser le matériel de pratique et espace de jeu au point de me blesser. Prendre conscience d'être entré

¹⁰⁹ La défaite apparaît généralement moins frustrante lorsque le combat se déroule sans surprise, dans un cadre respectueux et en présence de l'adversaire, même si certains combattants en ligne peuvent également témoigner d'un notable fair-play (à titre illustratif, j'ai pu constater que la plupart des joueurs n'initiaient jamais les combats sans être certains que leur adversaire – même après déclenchement du timer – soient aux commandes de leur personnage).

dans cet état¹¹⁰ mais surtout de m'y être abandonné m'apparaîtra surprenant (et même quelques instants plus tard, regrettable) au vu de mon tempérament général.

Observation de terrain 2

« Tension »

Deux pratiquants s'apprêtent à s'affronter dans le cadre du tournoi Street Fighter 3.3. Ils sont à une étape avancée de la compétition mais du fait qu'un combat ait déjà lieu sur l'installation principale, ils s'opposeront dans la zone habituellement destinée à ce jeu. Bien que tous deux semblent particulièrement fébriles, l'un le montre davantage en serrant vigoureusement la main de son adversaire avant le combat [pour le saluer] et prévenant les spectateurs situés derrière lui (moi compris) qu'il ne souhaite pas être dérangé par le moindre bruit durant le combat. En plus de – tout comme son adversaire – cacher son visage dans ses mains, serrer fermement le poing, s'auto-motiver et s'auto-féliciter selon qu'ils soient remportés ou perdus, il tourne frénétiquement son bracelet de sudation, se gratte plusieurs parties du corps et se craque à de multiples reprises les doigts en expirant fortement entre les rounds. Pour le taquiner en réponse à sa manière d'avoir demandé le silence aux membres composant son public, deux chahutent et poussent des petits cris pendant le combat, ce qui semble le contrarier. A l'instant où le « KO » marquant sa défaite s'affiche à l'écran, il hurle : « Putain ! Il me casse les couilles ce jeu de merde ! », frappe son stick à plusieurs reprises, arrache le fil le reliant à la console, se lève brusquement, salue sèchement son adversaire et pars en trombe en marmonnant. Je m'étonne de constater qu'aucun des individus présents dans la salle ne semble être heurté par ce comportement, ces bruits ou ces propos (certains ne portent pas attention à cette saynète, d'autres ne semblent même pas l'avoir remarqué), comme si l'individu ne faisait finalement qu'exprimer, à sa manière, une forme de mécontentement.

Interprétation

A l'instar de la précédente note de terrain, la situation indique comment la pratique du jeu vidéo de combat peut impliquer l'expérimentation de situations de tensions et contrariétés intenses. Probablement en raison du fait que ce match soit à une étape avancée du tournoi, les deux opposants paraissent particulièrement fébriles, sous tension et s'agitent (notamment par auto-motivation, auto-félicitation et (re)conditionnement) entre les rounds. Suite à sa défaite, l'un deux – qui manifestait déjà des signes de nervosité au motif des taquineries de certains spectateurs – accèdera à un état de colère tel qu'il ira jusqu'à hurler des invectives et brutaliser le matériel de pratique (je le surprendrai d'ailleurs, lors d'une autre manifestation, à frapper sa tête contre son stick arcade dans une situation semblable) avant de nerveusement saluer son adversaire et quitter la zone de combat. L'absence de réelle attention portée à cette

¹¹⁰ Quand ce type d'affrontement aboutit inversement à une victoire, la satisfaction résultant du fait d'avoir vaincu son adversaire peut parfois s'avérer encore plus intense que lors de matchs de tournois. Le ressenti de cette satisfaction peut d'ailleurs témoigner d'une certaine parenté dans la pratique du MMA lorsque les opposants adoptent des comportements similaires.

situation de mécontentement au regard de l'intensité sonore dont elle relève et de la nature des propos tenus suscitera grand étonnement de ma part¹¹¹.

Extrait n°5

Entretien 18 (Antoine) : « je bois pas mal d'eau (...) je pense que ça me sert un peu de petit outil déstressant, tu vois j'ai ma bouteille ça m'aide à réfléchir (...) entre deux rounds je bois ma petite gorgée, je peux avoir des fois l'habitude aussi un certain moment tu vois je bois ma gorgée, je garde l'eau en bouche pendant toute la durée du round, ce qui m'aide pas spécialement mais je peux avoir mes petits tics comme ça, je sais que par exemple tu vois quand je joue, ça m'est arrivé là à Guilty Gear Rev 2 sur le online contre un pote, et euh des fois quand il prenait l'avantage euh je me disais « ok bon c'est bon je prends la bouteille et je garde l'eau en bouche et je me concentre quoi ». C'est juste pour me donner un... comment dire... une façon de... de casser une routine tu vois, juste d'avoir un espèce de tic, un petit gri-gri, un petit gri-gri mental juste histoire de casser le truc comme certaines autres personnes pourraient je sais pas euh juste décroiser les pieds ou remettre leur pantalon, enlever leur veste ou je sais pas quoi tu vois. Moi j'ai ce petit truc là avec l'eau, avec la bouteille d'eau. »

Interprétation

L'interviewé s'hydratant régulièrement lorsqu'il pratique le jeu vidéo de combat, sa bouteille d'eau constitue par là même un instrument favorisant sa gestion d'états particuliers de stress et influant positivement sur sa concentration. Respectant régulièrement certaines habitudes, comme boire une gorgée entre deux combats ou garder de l'eau en bouche toute la durée du round (il explique par exemple, durant un affrontement en ligne contre un ami lequel prenait l'avantage sur lui « se saisir de sa bouteille, garder de l'eau en bouche et se concentrer » en vue de déclencher une nouvelle situation de jeu et retourner le combat en sa faveur), il estime néanmoins qu'elles n'influencent pas directement sur ses performances mais favorisent plutôt un ressaisissement et l'accès à un état de concentration avancé. Ainsi, ces « tics », « gris-gris mentaux » selon ses mots sont un moyen personnel de marquer une rupture avec les situations désavantageuses auxquelles il peut faire face par le passage d'un état d'esprit habituel de pratique à un état de concentration avancé, comme pourraient le faire d'autres individus en effectuant certains mouvements ou actions lorsque confrontés à ce même type de situations.

¹¹¹ Dans le cadre de cette ethnographie, j'ai, à de très régulières reprises, pu assister à ce genre de scènes lors desquelles, sous la satisfaction ou contrariété selon les victoires ou défaites, des pratiquants et spectateurs ont témoigné d'intenses agitations et se sont montrés particulièrement bruyants, voire assourdissants. Par échanges informels, j'ai d'ailleurs pris connaissance de cas extrêmes d'individus auparavant adhérents qui, dans des états intenses de colère, ont perdu maîtrise d'eux-mêmes au point de jeter leur stick sur les écrans ou s'infliger à eux-mêmes des blessures par morsures.

4.4. Ensemble 4 : Enjeux et états d'esprit

4.4.1. Mise en condition

Mise en condition

L'item renvoie aux manières dont peuvent s'articuler les perceptions sensorielles – en particulier auditives, tactiles et thermoceptives – et la préparation, le conditionnement à la pratique chez les combattants et joueurs. Sont parallèlement décrites les interactions entre ces premiers éléments, les performances des individus et les états d'esprit qu'ils sont susceptibles d'atteindre.

A l'aune des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte aux relations existantes entre le conditionnement, la préparation au combat des individus et certaines expériences émotionnelles. Sont notamment mis en relation la pratique compétitive, les performances, et les états de stress auxquels les individus sont à même d'accéder.

Extrait n°1

Entretien 17 (Quentin) : « *Sur la nouvelle génération sur Street 4 il y avait aussi Frionel un excellent « kofeur » qui au Tougeki sur KOF XI s'était foutu un casque euh avec Diam's et la boulette hein, ça c'est son choix musical pourquoi pas, euh pour être à fond dedans.* »

Interprétation

Dans le but de se mettre en condition (« être à fond dedans » selon les mots de l'interviewée) et dans une ambiance ludique particulière lors d'un match de tournoi (sur le titre « The King of Fighters XI » lors du « Tougeki ») diffusé sur grand écran, le pratiquant mentionné choisi de s'isoler phoniquement via utilisation d'un casque audio.

Extrait n°2

Entretien 17 (Quentin) : « *un bon joueur ouais des fois souvent aime se foutre un casque pour avoir que le retour du jeu et aucune influence extérieure (...) je comprends tout à fait euh les pro gamer, même ceux qui sont sponsorisés, parce que bon ben là on change encore encore plus de registre quoi, là on n'est plus dans le jeu* ».

Interprétation

En vue de s'isoler phoniquement des bruits environnants, de maximiser leur perception d'informations sonores provenant du jeu (« n'avoir que le retour du jeu et aucune influence extérieure ») et ainsi accroître leur efficacité, l'individu constate que les joueurs performants, sponsorisés ou professionnels (il parle de « pro gamers ») sont régulièrement amenés – par les

enjeux embrassant leur pratique (un registre ne correspondant plus « au jeu » selon lui) – à utiliser un casque audio durant les tournois.

Extrait n°3

Entretien 14 (Paul) : « *il y a des joueurs qui jouent avec des casques, à haut niveau on en voit beaucoup avec des casques pour s'isoler et ben non moi j'ai jamais joué avec des casques, j'adore entendre la foule qui gueule, mes potes qui disent des conneries ça me fait rire, même si probablement d'un point de vue performance il faudrait jouer avec un casque et je pense que t'isoler pour être dans ta bulle, rester concentré euh tu es meilleur avec un casque mais euh mais non moi j'adore... même si tant pis je serais peut-être moins bon, mais entendre le public, entendre le commentateur (...) J'ai trop envie de savoir ce qu'il va dire, sur ce que fait mon adversaire (...) et j'entends quand même les digits du jeu* ».

Interprétation

En opposition aux joueurs utilisant un casque audio durant les matchs de tournois (ce qui s'observe fréquemment à haut niveau selon lui), l'interviewé – bien que considérant que l'accès à la forme d'isolement (il parle de « bulle ») facilité par cet outil influencerait positivement sur sa concentration et ses performances – préfère percevoir l'intégralité de l'environnement sonore, notamment car il apprécie (« adore ») et s'enjoue d'entendre le public, ses amis, le commentateur ou même certains sons issus du jeu.

Extrait n°4

Entretien 16 (Hector) : « *quand j'arrive au lieu du tournoi, forcément y'a... on fait en sorte que en général on arrive un peu avant justement, au début du tournoi pour justement freeplay avec d'autres, histoire de se chauffer et de prendre un peu nos marques justement avant le début du tournoi, ouais quand il fait froid généralement, quand il fait froid généralement on essaie de... et qu'on a un peu les mains froides, justement on essaie de trouver un peu le temps pour jouer un peu, histoire de se réchauffer les mains. Je pense c'est important aussi ouais, il y a très souvent à des moments je me suis dit « j'ai froid aux mains, faut que je les réchauffe un peu quoi en jouant parce que sinon ça va être... je pense ça va... ça va être préjudiciable pour le tournoi » euh donc ouais ça je pense c'est important* ».

Interprétation

Quand il participe à un tournoi, le pratiquant choisi de s'y rendre à l'avance pour prendre ses repères et le temps de s'échauffer – particulièrement les mains – en amont des matchs par le biais de combats informels. C'est notamment le cas lorsque les rencontres ont lieu dans des environnements frais, lesquels peuvent altérer ses manipulations. Il estime essentielles ces mises en condition pour les influences qu'elles peuvent avoir sur les performances des pratiquants.

Observation de terrain 1

« J'espère que t'es chaud »

Deux pratiquants installés côte à côte dans un des espaces consacrés à la pratique du jeu Street Fighter V s'apprêtent à s'affronter dans le cadre d'un tournoi. Comme d'autres individus, je m'approche et me place derrière eux pour les observer. Je remarque que l'un porte deux bracelets de sudation et garde à sa portée une boisson énergétique « Powerade » [des boissons de ce type et des bouteilles d'eau sont effectivement régulièrement disséminées dans la salle lors des manifestations]. Juste avant l'affrontement, il replace ses bracelets, effectue quelques mouvements d'épaules, se frotte les mains et craque les doigts. Il tend la main à son adversaire et s'écrie : « J'espère que t'es chaud ! Bon ! ». L'autre répond « Non, je l'ai [le jeu] même pas encore dosé » [bien qu'il puisse être porteur d'autres significations dans des contextes différents, le terme « doser » renvoie ici au fait de tester, pratiquer, s'exercer, s'entraîner au jeu]. Le premier laissera apparaître un petit sourire sur son visage. Il boit rapidement une gorgée de sa boisson, saisi son stick et commence à combattre.

Interprétation

La note de terrain ci-dessus met en lumière la façon dont, par l'intermédiaire des perceptions sensorielles (ici, essentiellement thermoceptives, gustatives, proprioceptives et tactiles) et échanges verbaux, les pratiquants de jeu vidéo de combat peuvent se conditionner, préparer à la pratique et ce notamment dans le cadre de tournois. La prise de connaissance du niveau d'expertise limité de son adversaire sur ce titre semble, par ailleurs, relever d'une certaine satisfaction pour le premier individu mentionné.

Extrait n°5

Entretien 16 (Hector) : « quand on fait pas mal de tournois dans l'année y'a forcément des petites habitudes à prendre, en général oui j'essaye de bien dormir la veille d'un tournoi, bien dormir, avoir pas mal de temps de sommeil, ouais c'est bien manger aussi la veille, ça peut être important justement euh après ouais, dans les tournois ouais je pense ouais en général je pense que je suis un peu stressé je pense, enfin c'est un stress qui s'en va plutôt rapidement je dirais, je suis stressé mais quand j'arrive au lieu du tournoi, forcément y'a... on fait en sorte que en général on arrive un peu avant justement, au début du tournoi pour justement freeplay avec d'autres, histoire de se chauffer et de prendre un peu nos marques justement ».

Interprétation

Le fait de participer de manière récurrente à des tournois conduit l'individu à développer et régulièrement respecter certaines habitudes – notamment se reposer et nourrir suffisamment la veille des compétitions – qu'il juge nécessaires en vue d'affecter le moins possible ses performances. Son arrivée sur les lieux le conduit d'ordinaire à éprouver une forme de stress particulier, cet état ne perdurant néanmoins pas en raison d'une mise en condition en amont des matchs (il explique en effet se rendre à la manifestation à l'avance pour prendre ses repères, « ses marques » et s'échauffer au moyen de matchs informels avec d'autres joueurs).

Observation de terrain 2

« Rituel et combat »

Assis sur un des bancs au milieu de la salle aux côtés d'autres individus, j'observe la scène sur laquelle l'un des matchs de finale est sur le point de se dérouler. Le visage sérieux et fermé, les deux opposants montent sur l'estrade, se serrent rapidement la main, s'installent face à face, branchent leur périphérique de contrôle et « se préparent » à combattre. Le pratiquant de droite échauffe ses articulations (épaules, poignet, doigts) tandis que celui de gauche embrasse une peluche miniature à l'effigie du personnage Pikachu de Pokémon et la dispose devant lui, au niveau de l'écran. Venant de perdre le premier round, le pratiquant de droite expire fortement, se penche énergiquement vers l'avant, fixe le sol et se parle à lui-même. Il cache son visage dans ses mains puis, après quelques secondes, les croise comme pour prier. Il finit par les frotter, saisit son stick et se remet en position de combat. Celui de gauche semble très excité (il s'agite physiquement). Il saisit sa peluche, l'embrasse de nouveau puis la cale sous son t-shirt avant de lui aussi se remettre en position de combat. Il remporte l'affrontement et l'embrasse une dernière fois avant de saluer son adversaire et quitter la scène.

Interprétation

Par certaines formes d'appréhension lors de manifestations de jeu vidéo de combat, la préparation, le conditionnement et plus généralement l'avant combat – notamment à étapes avancées des tournois – apparaissent quelquefois particulièrement codifiés, solennels, voire ritualisés (visages fermés, air sérieux, sourcils froncés, démarches lentes, gris-gris, routines, auto-motivation, etc.). A travers la situation d'opposition présentée via cette note de terrain, deux de ces formes distinctes de « Mises en condition » sont rapportées, toutes deux dévoilant la façon dont l'engagement dans la pratique compétitive du jeu vidéo de combat peut conduire à l'expérimentation de situations de tensions, d'agitation, d'excitation, de nervosité (s'accroissant d'ailleurs à mesure qu'approche la fin du combat), et, selon leur finalité, à des états de contrariété ou satisfaction.

Observation de terrain 3

« L'heure est grave »

Les phases finales des tournois Street Fighter vont commencer. Même si toujours conviviale et chaleureuse, l'atmosphère me semble davantage sérieuse à ce moment de la journée. Je regarde autour de moi, plusieurs pratiquants paraissent particulièrement concentrés et/ou nerveux. Se tenant debout à ma droite [je suis installé sur une chaise dans une des zones principalement consacrées à la pratique de Street Fighter V], l'un d'eux met ses écouteurs et part s'isoler dans un espace inoccupé [comportement observé à plusieurs reprises lors de ces manifestations]. A l'annonce de son pseudo quelques instants plus tard et sans regarder ni

parler à personne, il se rend lentement sur scène, serre la main de son adversaire et s'installe à son poste de combat. Son visage est sérieux et fermé. Il ôte ses écouteurs, se frotte les mains quelques secondes puis frappe l'une d'elle avec son poing en se parlant à lui-même avant d'expirer fortement (...) Je décide d'aller prendre l'air. Arrivé à la porte menant vers l'extérieur, je croise un pratiquant qui, paquet de cigarettes à la main, cherche aussi à sortir de la salle. Je lui fais signe de passer avant moi et lui demande avec un discret sourire : « Petite pause ? ». Il me répond : « Oh ouais, j'ai un peu chaud puis il me faut une clope avant la baston [en référence à son prochain combat dans le cadre des tournois] ».

Interprétation

La note de terrain ci-dessus illustre la façon dont l'approche des phases finales de tournois – et accessoirement, les enjeux dont relèvent ces affrontements – peuvent conduire à transformation de l'atmosphère de l'espace de pratique et certains individus à des états particulier d'appréhension, de concentration et de nervosité. Le premier individu observé ira en ce sens jusqu'à s'isoler des autres individus, mais aussi phoniquement (probablement dans une ambiance sonore particulière) par utilisation d'écouteurs. A l'appel de son pseudo (après quoi il rejoint lentement la scène d'un air sérieux et solennel puis échauffe ses articulations et s'auto-motive), son état de concentration semble particulièrement avancé. Pour se mettre en condition, le concurrent croisé quelques secondes plus tard décide quant à lui de consommer une cigarette.

4.4.2. Gradation

Gradation

L'item se rapporte aux relations entre échelles, paliers, portées, stades d'importance des affrontements (aussi bien dans l'appréhension de l'environnement que de la pratique en elle-même) et certaines expériences des pratiquants en ce qui concerne les émotions. Est particulièrement mise en lumière cette gradation au croisement de l'expérience des individus, de leurs compétences, de leurs performances, des états d'appréhension, de stress, de pression, de peur, de décontenance, de satisfaction auxquels ils peuvent accéder ainsi que des manifestations corporelles que peuvent impliquer ces derniers.

Extrait n°1

Entretien 12 (Marc) : « *c'est une espèce d'ampleur de gradation dans le stress ou dans la sensation où elle va être de plus en plus faible en entraînement, en tout cas en session avec les copains et où plus l'enjeu va être grand, plus effectivement euh la sensation va être ben le tremblement en tout cas ouais cette espèce de stress (...) j'ai participé au Stunfest (...) et encore j'ai jamais fait de compétition à l'étranger, c'est-à-dire d'aller je sais pas moi aux*

États-Unis pour faire un tournoi où je pense que là ça serait encore un autre grade, mais c'était incomparable euh en termes de stress parce que aussi euh la façon dont tu entends le public, dont le public réagit etc. (...) tout dépend aussi de l'échelle de laquelle on parle, c'est ça qui est amusant (...) quand on démarre à l'échelle ne serait-ce que d'une rencontre entre deux potes chez des potes, c'est déjà une pression pour certains. Après tu as le grade être en ranking, c'est une pression. Être en finale de ranking avec les gars qui commentent c'est une pression. Être à une finale régionale ou... tu vois être à une finale de Stunfest et ainsi de suite. »

Interprétation

Selon l'interviewé, les états de stress vers lesquels pratiquants de jeux vidéo de combat peuvent être conduits s'ordonnent en une succession stades, dont la progression s'accroît de concert avec les sensations éprouvées (il parle « d'ampleur de gradation dans le stress ou dans la sensation »). L'entraînement et les sessions entre amis constituant le palier le plus bas, cet accroissement des enjeux peut personnellement le mener à un état de stress particulier, lequel provoque certaines manifestations corporelles visibles (entre autres, des tremblements). Ayant par exemple participé au Stunfest, l'individu considère « incomparable » le stress ressenti – résultant notamment de son appréhension du public et de son comportement au prisme de ses propres perceptions auditives – lors d'affrontements effectués dans le cadre de cette manifestation. Il estime néanmoins que concourir à l'étranger constituerait – dans son cas personnel – un palier supérieur sur cette échelle d'appréhension. L'interviewé considère en ce sens « amusante » la multiplicité des hiérarchisations (et donc des composantes et particularités propres à chacune), l'échelon qu'il estime être le plus bas étant par exemple à même de conduire d'autres joueurs à un état d'appréhension particulier (il parle de « pression », laquelle s'intensifie généralement en fonction de la portée (régionale, nationale, internationale) et des conditions (finale, commentateurs, etc.) des manifestations).

Extrait n°2

Entretien 14 (Paul) : *« j'ai eu la chance de jouer sur scène, c'est vrai que c'est spectaculaire de voir tout le public immense (...) pendant les tournois, tant qu'on est dans les phases de poules etc., qu'on est pas sur la grande scène et ben tout va bien je suis pas très stressé, je fais mon taf et je joue bien (...) par contre arrivé sur scène le fait de me rendre compte que les joueurs en face de moi sont probablement meilleurs (...) et voir tout le public autour de moi en général ça me faisait pas mal perdre mes moyens, j'étais assez mauvais sur scène faut admettre parce que à mon avis le stress, l'impatience c'est pas bon dans ces conditions-là (...) sur la grande scène devant tout le monde mentalement j'étais peut-être pas assez fort. Le mental pour les meilleurs joueurs il faut rajouter ça. Le mental de gérer la pression et de garder son niveau peu importe les conditions, c'est pas évident (...) en tant que joueur sur scène, la vue du public je trouve ça génial mais ça me faisait plutôt perdre mes moyens. C'était plutôt... ça me desservait plus qu'autre chose ».*

Interprétation

Lorsqu'il est en phases de poules – et donc dans des espaces confidentiels – lors de tournois, l'interviewé affirme « ne pas être très stressé », son environnement de jeu n'affectant ni son état d'esprit ni ses performances (il explique en effet « faire son taf » et « bien jouer »). Bien que spectaculaire et une chance selon lui, concourir sur la grande scène – le conduisant à percevoir « l'immense » public et le poussant à soupçonner ses opposants d'avoir un niveau supérieur au sien – influe généralement de manière négative sur ses performances (notamment par le développement d'un état de stress, l'incitant à « perdre ses moyens », et par son impatience dans le jeu, le desservant tout autant dans ces conditions spécifiques d'affrontement). Malgré la difficile acquisition de cette compétence, la pratique compétitive du jeu vidéo de combat – particulièrement à haut niveau – nécessite le développement d'un « mental », d'une certaine résistance à la « pression » selon l'interviewé. Il s'agit en effet d'éviter toute décontenance et de maintenir son niveau de performance quel que soit le cadre ou la situation d'opposition. Même s'il se considère personnellement « mauvais », « mentalement pas assez fort » lorsqu'il combat sur scène et voit le public, ce contexte d'affrontement le conduit paradoxalement à un état de satisfaction particulier (il explique en effet « trouver ça génial »).

Extrait n°3

Entretien 14 (Paul) : « *autant euh à bas niveau entre guillemets, enfin au début j'ai eu du mal à gérer mon stress comme tout le monde, et après les Ranking 3 Hit je les faisais vraiment les mains dans les poches parce que j'étais conscient que quand tu gagnes des Stunfest un Ranking 3 Hit c'est pas grand-chose, et du coup tu es beaucoup plus sûr de toi et c'est plus facile de gérer ta pression (...) gérer du stress en ranking ou sur des bornes quand on est tranquille entre nous, entre que joueurs de 2X c'est facile* ».

Interprétation

A l'image de tout autre joueur selon lui, l'individu éprouvait, lorsqu'il ne disposait que de peu d'expérience dans la pratique du jeu vidéo de combat, certaines difficultés à gérer les états de stress provoqués par les tournois (comme les Ranking Battles, organisés par 3 Hit Combo). Passée une certaine période, il explique en effet ne plus avoir été confronté à des appréhensions lors de ces tournois (y participant dès lors « vraiment les mains dans les poches »). Ce sont notamment la prise de conscience de la relative portée de ce type de tournois au regard d'autres manifestations plus importantes comme le Stunfest, mais aussi le fait d'avoir remporté des compétitions organisées au sein de ce dernier qui ont développé chez lui une assurance (il déclare être « plus sûr de lui ») et résistance à ce qu'il qualifie de « pression », qu'il estime « plus facile » à gérer dans ces conditions à enjeux inférieurs. En plus de cette

moindre portée caractéristique des Ranking Battles, c'est le fait d'y concourir posément entre adhérents ou joueurs du même titre (« tranquille entre nous », selon ses termes) qui facilite cette gestion.

Extrait n°4

Entretien 13 (Hugo) : « on était une équipe de 3 et notre niveau par rapport à un niveau mondial était vraiment pas très bon (...) on va jusqu'en quart de finale, on était très contents... et là en quart de finale on nous dit « euh ben c'est filmé et ça va être enregistré vous êtes sur la grande scène ». Et là on se met à baliser parce que depuis tout à l'heure on jouait sur des petites tables euh et là tout d'un coup tu vas être filmé, il va y avoir un commentaire, tous les gens du Stunfest vont regarder euh et ben là du coup c'est plus du tout le même investissement et on s'est fait striker par l'équipe en face. (...) la prestation que j'ai fait en tant que joueur et surtout que ça a été filmé donc moi je peux la revoir, je sais qu'elle est pas du tout au niveau de ce que je suis capable d'offrir, je suis bien meilleur que ce que j'ai fait et en fait je me suis laissé dépasser par le stress (...) J'avais l'impression que tout le monde voyait mes erreurs. »

Interprétation

Bien que le niveau de compétences de l'interviewé et des deux membres avec lesquels il participe à un tournoi – organisé dans le cadre du Stunfest et opposant des équipes de 3 joueurs – ne soit pas aussi avancé que celui des équipes les plus performantes, il leur a néanmoins permis d'accéder aux quarts de finale, leur procurant une satisfaction particulière. Le combat suivant n'ayant cette fois-ci plus lieu dans les espaces confidentiels mais sur la grande scène, la perspective d'être observé par un public, filmé et commenté en direct les conduisent à un état d'appréhension, d'apeurement particulier (il explique en effet « baliser », du fait d'un « investissement », d'un engagement distinct). Le stress résultant de cette situation, par lequel il explique s'être « laissé dépasser » (lui donnant par ailleurs l'impression d'afficher ses erreurs aux yeux de tous), contribuera à l'expéditivité de leur défaite (il emploie l'expression « s'être fait striker »). Sa prestation lors de ce combat ne correspondant pas à son niveau de compétences habituel selon lui (son analyse de l'enregistrement vidéo confirmant cette idée), il affirme que ces différents éléments ont négativement influé sur ses performances.

4.4.3. Enjeu

Enjeu

L'item renvoie aux rapports que peuvent entretenir les enjeux – particulièrement en ce qui concerne les risques encourus par la pratique – avec les émotions, les comportements, les

attitudes et les engagements des individus. Sont notamment révélées, par diverses expériences d'affrontements, des relations entre ces enjeux, les compétences et performances des individus, ainsi que l'accès à des états de solitude, d'isolement, d'incertitude, d'appréhension, de stress, d'apeurement, de pression, de doute, de malaise, de motivation, de détermination, d'assurance, d'engagement et de satisfaction auxquelles ils sont à même d'accéder.

Extrait n°1

Entretien 15 (Vladimir) : « à haut niveau les compétés c'est souvent les mêmes top 16 top 8 qui se recroisent, on va se croiser un de ces quatre et à ce moment-là faudra prouver. Donc quand la situation se présente tu te dis « là si je perds forcément ça remet tout en question ». Ça peut peut-être jouer aussi dans la performance parce que toi tu te mets une pression de dingue, moi si tu veux après quelques années de palmarès, j'étais dans une situation où même si le mec a mal parlé, forcément j'ai tout à perdre parce que lui il est personne donc lui il s'en fout il joue, moi si je perds, et forcément c'est le champion qui a perdu, et ça valide ce que le mec disait alors que des fois ça se joue pas à grand-chose hein, à un jour donné il y en a un qui est en forme pas l'autre, sur certains jeux c'est très punitif d'avoir pris de mauvaises décisions, le format de certains tournois (...) le gros tournoi au Japon le Tougeki où j'ai pu me rendre, c'était un match gagnant ça va très très vite. (...) Donc à moins de tomber sur quelqu'un à qui tu mets 10-0 de façon sûre, rien n'est joué (...) Après faut avoir les épaules solides. Et c'est tout hein. Comme je disais quand tu gagnes devant 200 personnes euh ça te booste, mais faut savoir perdre devant 200 personnes. Des fois je me suis fait déglinguer devant 200 personnes genre tu te prends double perfect tu rentres chez toi, ben il faut savoir l'encaisser aussi. »

Interprétation

Dans la pratique compétitive de haut niveau, les mêmes joueurs (les 8 ou 16 meilleurs de chaque titre selon l'interviewé) sont régulièrement amenés à se croiser et s'affronter. Appartenant lui-même à cette catégorie et disposant d'une certaine renommée de par son palmarès, il considère nécessaire de « prouver », confirmer la validité de ce statut par la victoire, l'échec risquant de « tout remettre en question » selon ses termes. En ce sens, affronter des adversaires moins performants ou ne jouissant pas de la même réputation (« de champion ») que lui le place en situation dans laquelle il estime, à l'inverse de ceux-ci, « avoir tout à perdre », notamment si ces derniers usent de provocations et remportent l'affrontement. L'individu explique que ces différentes perspectives, le menant à un état particulier d'appréhension (il explique notamment « se mettre une pression de dingue »), sont susceptibles d'influer négativement sur ses performances. Les dispositions physiques et mentales des joueurs lors de la compétition, le caractère punitif de certains jeux (sanctionnant davantage les erreurs ou les mauvaises décisions) ainsi que la nature expéditive de formats

particuliers de tournois (à élimination directe notamment) accroissent en ce sens ce risque de défaite, la victoire n'étant assurée qu'en cas d'importants écarts de niveaux de compétences. Il explique par ailleurs que la pratique compétitive du jeu vidéo de combat nécessite une certaine résistance, « d'avoir les épaules solides », car bien que la victoire puisse « booster » le joueur – notamment lorsqu'il voit et est observé par un public –, il se doit à l'inverse d'être en mesure « d'encaisser » les défaites expéditives dans ce même contexte (l'expérience personnelle de l'interviewé l'ayant en effet déjà conduit à « se faire déglinguer » devant 200 personnes et à devoir le supporter).

Observation de terrain 1

« Problème technique et tension de groupe »

L'un des matchs disputés dans le cadre des phases finales du tournoi de qualification Zowie Fighter est en cours. Manifestement en raison d'un problème de connexion d'un des périphériques de contrôle, la console met en pause le combat alors qu'un des personnages est en pleine action. Contrôlant ce personnage, Maxence se lève brusquement de son siège et hurle : « Putain ! Putain ! ». Il semble furieux. Après un court silence, il se rassoit tandis que les organisateurs décident d'interrompre temporairement le combat. Ils proposent aux deux opposants soit de relancer, soit de recommencer le round. Tous deux doivent néanmoins être d'accord. La situation apparaît doublement embarrassante pour le joueur attaquant car coupé dans sa phase d'attaque [qu'il ne pourra dans les deux cas plus achever], redémarrer le combat lui ferait de plus perdre l'avantage de santé dont il dispose. Face à l'apparente hésitation des deux joueurs – surtout celle du pratiquant défenseur –, un des spectateurs (aussi joueur ayant participé au tournoi mais n'étant plus en lice) s'adresse à ce dernier avec nervosité : « Y'a aussi le fair play Doudou, vous avez pas la même santé ! Moi je joue pas mais voilà quoi ! ». Les pratiquants se mettent d'accord pour reprendre le match. L'organisateur principal (commentateur durant l'affrontement et médiateur à cet instant) règle le problème de connexion et relance le combat en appuyant sur « start ». Je constate qu'à cause de cet incident, les visages – dont certains rougissent de manière notable – des « acteurs » de cette saynète sont transformés (maintenant très sérieux, embarrassés, gênés, contrariés voire même nerveux). Je ressens une grande tension dans la salle, qui marque une rupture nette avec l'atmosphère joviale et ludique qui y régnait quelques secondes auparavant.

Interprétation

A travers cette note de terrain, sont présentées des relations pouvant se manifester entre enjeux caractéristiques de certaines compétitions de jeu vidéo de combat et expérimentation de situations d'embarras, de tensions, de contrariétés, de nervosités voire même de colères. Dans ce cas spécifique, c'est la conjugaison de l'enjeu de qualification à un tournoi d'envergure mondiale, le problème technique rencontré imposant la mise en pause de l'affrontement ainsi que l'hésitation du pratiquant désavantagé à reprendre le match dans la

même configuration qui provoque ces sentiments, lesquels transparaissent aussi bien à travers les faciès et les comportements des pratiquants que des commentateurs et spectateurs. Suite à cet évènement, l'atmosphère – jusqu'alors joviale et ludique – apparaît brusquement sérieuse et pesante. N'ayant pas instantanément saisi l'enjeu de cet affrontement (je me rends sur ce terrain d'étude pour la première fois lors de cette manifestation), ce changement soudain d'ambiance suscitera grand étonnement de ma part.

Observation de terrain 2

« La chance du débutant »

On m'appelle pour effectuer mon troisième combat dans le cadre du tournoi Tekken 7, cette fois-ci sur l'installation « principale » où sont commentés et retransmis en ligne les affrontements. Des spectateurs me verront non seulement combattre dans la salle (des chaises et un vidéoprojecteur sont installés dans ce but), mais aussi sur le live (avant et après les combats, les visages des deux opposants sont d'ailleurs filmés). Je serre la main de mon adversaire et m'installe au poste de combat. Nous sommes face à face. Le fait de me savoir (et de me voir) filmé me met mal à l'aise. Mon cœur – qui battait déjà plus vite et fort dès l'annonce du combat – s'emballe désormais, mon regard devient soudainement fuyant. Mon adversaire lève le pouce pour indiquer qu'il est prêt [à lancer le match], j'en fais de même. A partir du moment où l'affrontement commence, ma gêne s'estompe. Plus que lors de rencontres en freeplay, je me concentre sur le fait de battre mon adversaire. Je remporte le match. Mon opposant (qui est par ailleurs un des organisateurs de la manifestation) me félicite : « Bien joué ! Hey ! En fait il est bon ! » (...) Je ne termine pas dans le haut du classement, mais suis plutôt satisfait d'être parvenu à vaincre plusieurs adversaires et d'avoir été complimenté pour mes victoires, même si elles résultent de mon point de vue d'une combinaison de « mashage » de boutons, de chance et de restes de quelques années de pratique sur d'antérieurs titres de la licence. La satisfaction que je ressens dans ce contexte m'apparaît plus intense que lors d'affrontements informels.

Interprétation

Par cette note de terrain, est relevée comment pratique du jeu vidéo de combat sur scène, filmée, commentée et retransmise en ligne – première expérience de ce type en ce qui me concerne à cet instant – peut, davantage que les matchs informels, provoquer des sensations de malaise, états d'anxiété et par là même conduire à l'accélération du rythme cardiaque. Dès l'instant où le combat commence, les gênes ressenties s'estompent cependant pour laisser place à une intense concentration. Est aussi mise en lumière la façon dont remporter des matchs (en particulier lorsque disputés dans le cadre de tournois) mais surtout la reconnaissance et appréhension de remarques gratifiantes subséquentes d'individus spécialisés dans le jeu vidéo de combat peut conduire à des états avancés de satisfaction.

4.4.4. Reconsidération/Regret

Reconsidération/Regret

L'item se rapporte essentiellement aux relations qui peuvent se manifester entre remises en cause, en question et regrets relatifs aux engagements dans la pratique des disciplines, et les états émotionnels des individus. Sont particulièrement mis en lumière les rapports entre ces reconsidérations/regrets, les performances, ainsi que l'accès à (et la gestion) d'états particulier de fatigue, de nervosité, d'appréhension, de doute, de stress, de désappointement, de décontenance, de déstabilisation, d'interrogation, de ressassement, de frustration, de contrariété, de déception mais aussi d'isolement, de recentrement, de relâchement, de décompression, de détermination, d'excitation, d'exaltation, de satisfaction et de bien-être.

Extrait n°1

Entretien 12 (Marc) : « quand typiquement tu as pas réussi [à se ressaisir lors d'un combat et l'emporter] ça te laisse avec des regrets tu es là... mais c'est ce genre de défaite qui va te... qui t'apprend pour la suite (...) parce que là d'un coup ton match il est très visible dans ta tête. C'est-à-dire ce que tu as perdu dans ta tête tu le revois exactement. Tu revois cette séquence en boucle et tu te dis « mais j'aurais dû faire ci, ça, ça », et donc ça, ça va te rester pour les prochaines fois en te disant « plus jamais je refais ça, plus jamais ». Ou alors là ça veut dire quand tu rentres chez toi tu t'entraînes ben soit ce jour-là ou un autre jour sur ce truc spécifique. Tu es là « ok ça, ça ne m'arrivera plus je vais faire gaffe à ça ».

Interprétation

Ne pas parvenir à se ressaisir, reprendre possession de ses moyens, envisager la victoire et « rentrer » dans le match en situation désavantageuse de combat peut conduire l'interviewé à éprouver certains regrets. Ce type de défaite le poussant à ressasser ces situations de jeu (il explique en effet « revoir en boucle » et « de manière très visible dans sa tête » le match et les séquences d'erreurs), il peut néanmoins s'avérer bénéfique et instructif dans la mesure où ces ressassements offrent une vision continue de l'affrontement et en fournissent simultanément des outils d'analyse. La remémoration de ces erreurs favorisant en ce sens leur compréhension, leur correction et l'intégration de ces corrections – de plutôt « faire ceci », « faire gaffe à ça pour que ça n'arrive plus » ou « ne plus jamais refaire ça » selon ses mots – pour les combats ultérieurs, elle lui permet par là même de s'entraîner, de travailler sur ces situations spécifiques après la rencontre.

Extrait n°2

Entretien 17 (Quentin) : « on a l'adrénaline dans tous les cas (...) avant le combat, on essaye de la dompter parce qu'elle peut nous faire faire n'importe quoi durant le combat et il y a toujours cette remise en question perpétuelle : « je n'aurais pas dû faire ça », « j'aurais dû faire ça ». Et on rentre vraiment dans des trucs limite des fois philosophiques sur notre être et notre condition mentale à ce moment-là (...) sur le mental euh là vraiment j'essaie de savoir à l'avance ce qui va se passer, de comprendre mon adversaire et quand je perds et que des fois ça se joue à rien (...) on a toutes ces questions-là qui nous viennent en tête, c'est « pourquoi est-ce que j'ai fait ça ? », ou inversement « pourquoi je n'ai pas fait ça ? », mais c'est trop tard, donc ce qui nous vient plus comme sensation c'est cette espèce de volonté d'avoir une DeLorean et de (...) revenir en arrière et dire « mais non je devais mettre ma garde à ce moment-là ». C'est ça mais c'est trop tard, c'est terminé c'est fini, c'est derrière nous. Donc on a le mélange de culpabilité et d'adrénaline ».

Interprétation

Selon l'interviewé, la pratique compétitive du jeu vidéo de combat provoque systématiquement la sécrétion d'adrénaline. Cette dernière étant à même d'influer négativement sur les performances durant les affrontements (« faire faire n'importe quoi » selon ses termes), il s'efforce de garder un certain contrôle sur les états particuliers d'excitation, d'exaltation et/ou d'appréhension auxquels il peut accéder, « dompter » cette adrénaline avant le début du match. Il explique en effet éprouver des regrets lorsqu'il effectue des erreurs, au point de ressasser certaines situations de jeu et parfois même porter une réflexion « philosophique sur son être et sa condition mentale » lors de ces dernières (il parle de « remise en question perpétuelle »). S'évertuant par ailleurs à anticiper le déroulement des combats et à saisir, comprendre le jeu de ses adversaires, perdre l'affrontement de justesse provoque outre la réapparition et le renforcement de ces questionnements, une sensation particulière résultant du désir de remonter le temps pour se donner lui-même les indications à suivre afin d'éviter ces erreurs et remporter le match. La frustration provoquée par l'impossibilité de faire marche arrière (que ce soit « trop tard », « terminé », « fini », « derrière lui ») ainsi que le « mélange de culpabilité et d'adrénaline » qu'il ressent accentue dès lors ce sentiment de contrariété.

Extrait n°3

Entretien 13 (Hugo) : « je n'ai enchaîné que des erreurs ou que des conneries [lors d'un match de tournoi sur scène retransmis en ligne] (...) au moment où je faisais le truc... je me suis dit « mais pourquoi j'ai fait ça ? », « mais pourquoi j'ai ouvert ma garde ? », « mais pourquoi j'ai sauté ? » (...) on le voit à mon visage parce que mon visage est filmé aussi, ça se voit que je suis dépité de ma prestation au fur et à mesure et ça me dérange pas d'avoir été battu, moi j'ai pas du tout d'égo par rapport à ça (...) mais par contre ne pas donner le meilleur de moi-même je déteste ça (...) je préfère perdre en ayant donné le meilleur de moi-même que gagner parce que l'autre était pas à fond ou parce que j'ai gagné sur une erreur ou parce que ma manette déconnait (...) ça me fait chier d'avoir gagné dans ces conditions là

parce que c'est une victoire que j'ai volé (...) J'ai besoin de gagner ou de perdre avec mes propres capacités, c'est quelque chose qui est important pour moi. »

Interprétation

Lors d'un match de tournoi se déroulant sur scène et retransmis en ligne, l'interviewé explique avoir effectué plusieurs « conneries ». S'interrogeant – au moment de les déclencher – sur les raisons l'ayant poussé à effectuer ces mouvements et actions inadaptés, il accède à un état particulier de contrariété. Filmé durant le combat, l'analyse de l'enregistrement vidéo (et donc de manifestations corporelles visibles) lui aura permis d'observer, sur son propre visage, le « dépit » progressif éprouvé à chacune de ses erreurs. L'apparition de cet état de contrariété ne résulte cependant pas du fait d'avoir perdu le combat (il explique en effet « ne pas avoir du tout d'égo » lorsque confronté à la défaite) mais parce que sa « prestation » ne correspondait pas à son niveau habituel de compétences. Affirmant en ce sens « détester ne pas donner le meilleur de lui-même » lorsqu'il perd un combat, les victoires illégitimes, « volées » (en raison d'une action non intentionnelle de sa part, d'un engagement moindre de l'opposant ou d'une anomalie liée à la manette par exemple) sont également à même, par leurs conditions, de lui faire éprouver ce sentiment (de « lui faire chier » selon ses mots). Il considère en effet essentiel, nécessaire de « gagner ou perdre avec ses propres capacités ».

4.5. Ensemble 5 : L'engagement et ses implications

4.5.1. Conditionnement

Conditionnement

L'item se rapporte essentiellement aux façons dont les perceptions sensorielles peuvent – par réponses, automatismes relevant d'une forme de conditionnement – aussi bien faire prendre conscience aux individus des situations dans lesquelles ils évoluent, que de les mener à des états d'esprit particuliers à même de les stimuler davantage.

Observation de terrain 1

« S'éveiller au combat »

Bien que n'ayant pas participé à un Ranking depuis quelques semaines, l'entrée et les déplacements dans l'espace de pratique me font, comme dans le cadre du MMA, instantanément prendre conscience du lieu dans lequel je me trouve et de ce qui s'y déroulera. Je pourrais même l'identifier les yeux fermés. Les odeurs provenant des individus présents (en particulier les relents prononcés de transpirations et d'haleines), de la salle en

elle-même ainsi que la chaleur générée par les machines et les corps – ces perceptions étant intensifiées par l'exigüité des lieux – stimule non seulement des souvenirs de rencontres disputés, mais, sachant que je participerai à un tournoi, me motive même davantage qu'à l'habitude à m'installer à un poste, brancher mon contrôleur et combattre.

Interprétation

L'expérience ici vécue révèle des rapports entre perceptions sensorielles (en particulier visuelles, auditives, olfactives et thermoceptives) et stimulation instantanée de souvenirs d'affrontements¹¹², et ce, même après plusieurs semaines sans assister ou prendre part aux manifestations. Du fait de la perspective de participer à un tournoi, les états de motivation parallèles impulsés par ces perceptions (et par une forme spécifique d'éveil par conditionnement) se voient dans cette situation intensifiés.

4.5.2. Entrave/Excitation

Entrave/Excitation

L'item entrave/excitation se rapporte essentiellement aux situations lors desquelles les perceptions sensorielles (en particulier tactiles, olfactives, gustatives, auditives et visuelles) peuvent conduire les individus à des états particuliers d'ébranlement, de malaise, de trouble, de stress, d'impuissance, d'asservissement et d'incapacité ou à l'inverse d'effervescence, d'engouement et de détermination. Les expériences de ce type sont ainsi susceptibles d'influer tout aussi positivement que négativement sur la volonté, l'engagement dans les situations d'opposition, et, plus généralement, sur la disposition à combattre.

Au regard des perceptions émotionnelles, l'item renvoie de manière générale aux relations existantes entre l'ébranlement et inversement l'effervescence que la pratique des disciplines peut susciter, et les états émotionnels – mais aussi leurs manifestations externes – des pratiquants. Sont notamment présentés des rapports existants entre ces entraves/excitations, les modalités d'affrontements des individus, l'accès et la gestion d'états particuliers d'appréhension, de stress, d'apeurement, de dépossession, de fatigue, d'abattement, de malaise, de faiblesse, d'incapacité mais aussi de repossession, d'agitation et d'engagement

¹¹² Aussi bien dans le cadre du jeu vidéo de combat que du MMA, l'engagement régulier et prolongé dans la discipline peut conduire, par stimulations sensorielles dès l'accès aux espaces de pratiques, à la remémoration immédiate d'expériences antérieures diverses (conversations, plaisanteries, partages, etc.) non-exclusivement liées aux situations d'affrontements. Cette remémoration (et par là même la prise de conscience du cadre environnant et des activités qui s'y rapportent) peut parfois même s'opérer essentiellement par stimulation olfactive sans mobilisation du sens de la vue.

relatifs à certaines situations de combat ainsi que les performances.

Extrait n°1

Entretien 15 (Vladimir) : « dans la compète euh bon on avait évoqué la foule ou les commentateurs euh qui peuvent vraiment euh ben « hyper » mais j'ai envie de dire que ça peut aussi être à double tranchant parce que ceux qui gèrent pas la pression euh des fois ça peut les desservir, il y en a qui se sont retrouvés euh il y a eu des jambes coupées un peu paralysées par toute cette ambiance là mais moi je trouve que ça me galvanise plus qu'autre chose quand tu as du monde qui regarde en live le match ».

Interprétation

Pratiquer le jeu vidéo de combat en compétition peut – notamment par l'environnement sonore et visuel constitué de participants, spectateurs et commentateurs – aussi bien provoquer engouement, « hyper » qu'opposément conduire les individus à des états de pression et de stress susceptibles de les desservir (l'interviewée emploie l'expression « à double tranchant » pour caractériser cette ambivalence). Bien que ce cadre conduise certains compétiteurs dans des états spécifiques d'incapacités (cette forme de stress provoquant notamment tensions, faiblesses musculaires et paralysies à même de « couper les jambes » selon lui), il affecte à l'inverse positivement ses dispositions – particulièrement lorsqu'il se voit visionné en direct – car le mène à un état particulier d'exaltation, le « galvanise ».

Observation de terrain 1

« Décontenancé »

Mon adversaire est certes d'un niveau général supérieur au mien, mais il m'arrive de remporter quelques combats quand je l'affronte lors de certains rankings. Pourtant, je suis en grande difficulté durant toute la première partie du round. Je tombe dans tous les pièges qu'il me tend, tous ses enchaînements passent, je suis complètement décontenancé. Je ne comprends pas ce qu'il se passe. Après avoir été pris dans plusieurs séries d'enchaînements (ma barre de santé est maintenant réduite de trois quarts), je parviens à réinstaurer une distance entre lui et moi. J'essaie de reprendre le contrôle du combat en envoyant quelques coups, mais il me pousse dangereusement vers le mur. Acculé au coin gauche de l'écran, je déclenche un V-Reversal puis tente une contre-attaque pour m'en sortir mais il réussit à maintenir cette pression et me met KO. Deux détails m'interpellent : d'une part, je remarque que cette sensation d'être totalement dominé et « pris » dans les enchaînements de son adversaire au point d'être troublé, confus ou parfois même sonné [l'équivalent du « stun » dans ce jeu] (je repense à un combat de MMA d'il y a quelques semaines lors duquel mon opposant – pourtant de niveau équivalent au mien – me fera passer un sale quart d'heure au point où, goût du sang dans la bouche suite à de multiples percussions au visage, je me sentirai dépassé par ses attaques et enchaînements et serai incapable de reprendre le dessus) s'apparente à celle qu'il est possible d'éprouver dans le cadre d'affrontements corporels.

D'autre part, le fait d'être poussé et maintenu dans un coin d'écran, contre un mur, des cordes de ring ou un grillage d'octogone dans ces différentes disciplines provoque le même désagréable ressenti de gêne, d'inconfort, de danger du fait de se sentir davantage vulnérable, « prenable ».

Interprétation

Diamétralement opposée à celle du flow, l'expérience vécue dans le cadre de la pratique du jeu vidéo de combat rapportée ci-dessus montre comment certains affrontements (y compris lorsque les opposants disposent de niveaux rapprochés) peuvent mener à des états d'alerte, d'inconfort, de trouble, de décontenance, voire d'entrave. Dans cette situation précise, c'est le fait de se sentir – essentiellement par l'intermédiaire des perceptions visuelles – pris dans des enchaînements sans parvenir à se protéger, ne pas réussir à cerner le déroulement (ni reprendre le contrôle) du combat et la sensation ressentie lorsqu'accumulé contre un mur qui provoquent ces désagréables sensations de faiblesse, d'ébranlement, d'oppression. Les ressentis éprouvés durant ces phases d'enchaînements, décontenances et confusions – tout comme de vulnérabilité lorsqu'accumulé dans un coin – s'apparentent par ailleurs à ceux expérimentés (la gêne, le trouble, voire l'entrave pouvant s'amplifier par le biais des perceptions nociceptives et gustatives) dans des conditions semblables lors d'affrontements de MMA.

Extrait n°2

Entretien 12 (Marc) : « à force de pratique, en soi par les heures de training euh (...) les premières fois où je faisais de l'entraînement, tu as ta mémoire musculaire mais ben quand tu arrives en situation de match, le stress te fait tout oublier. Donc tu rates. (...) il est là d'ailleurs ton premier palier c'est de tenir ce que je sais faire en entraînement, je sais le faire aussi en vrai match. Et après je sais le faire en vrai match avec beaucoup de tension et puis je sais le faire et ainsi de suite. (...) dans les débuts de 3 Hit combo, on avait un gars, un espèce de génie, c'était le professionnel du training mode. (...) [il] faisait des merveilles et par contre dès que tu arrivais en tournoi, il s'est effondré tout seul. Il ratait tout [ses enchaînements] et puis donc il suffisait qu'il rate une fois ou deux et dans sa tête c'était... (...) là il suffisait de le laisser s'autodétruire, il venait s'empaler sur toi, mais c'était typiquement voilà, c'était un espèce de cœur de glace tu vois qui était parfait en exécution, par contre s'il ratait c'était fini quoi. »

Interprétation

Par pratique et entraînement, l'interviewé explique avoir développé une forme de « mémoire musculaire ». Lorsqu'il ne disposait que d'une expérience limitée, les états de stress auxquels il accédait lors d'affrontements formels le conduisait néanmoins à ne pas retrouver, « oublier » ces automatismes et par extension à manquer, « rater » ses exécutions. En ce sens, le premier palier de progression consiste selon lui à parvenir à reproduire en contexte

compétitif (et donc lors de matchs intenses, à haute « tension ») ce qu'il est capable de réaliser lors de sessions d'entraînement, cette progression allant de pair avec l'aptitude à conserver, « tenir » ces dispositions à mesure de l'accroissement des enjeux (et ce qu'ils impliquent) relatifs aux rencontres. Pour illustrer la manière dont le caractère formel des affrontements peut affecter les performances, l'interviewé prend l'exemple d'un des anciens membres de son association, qui considéré comme un « génie », un « professionnel du training mode » car parvenait à effectuer des manipulations successives complexes et précises – il emploie les termes « merveilles » et « exécution parfaite » – lors d'affrontements libres perdait néanmoins ses moyens au point de rater toutes les suivantes et de « s'effondrer tout seul », « s'autodétruire », « s'empaler » sur ses adversaires dès lors qu'il manquait un ou deux de ses enchainements dans le cadre de tournois. Il utilise la métaphore de « cœur de glace » pour caractériser cette décontenance¹¹³.

Observation de terrains 2

« Une « charge » nerveuse »

Je viens juste de remporter un combat en ligne. Les 3 rounds étaient extrêmement serrés. Durant tout le long de l'affrontement, j'étais particulièrement engagé et concentré. Rien d'autre ne comptait autour de moi. Maintenant que le combat est terminé, je me sens fébrile. Mon cœur bat vite et fort et plusieurs parties de mon corps (notamment mes mains et ma mâchoire) tremblent fortement [il me faudra attendre quelques minutes pour « redescendre » puis revenir à un état normal]. Comme si l'excitation, l'exaltation – que je ressens et expérimente comme une sorte de « charge » nerveuse – produite par le combat avait été contenue par cette concentration avancée sur le moment, la fin de l'affrontement semble quant à elle conduire à un relâchement pression. Deux choses m'interpellent. D'abord, je suis étonné d'être aussi (et encore) agité alors que le combat est terminé depuis quelques instants. Ensuite, même si les enjeux sont moindres (le match n'est pas classé, mon adversaire est [tout comme moi] d'un niveau relativement moyen et, étant seul dans mon appartement, aucun public ne m'a observé durant ce combat), l'intensité de cette expérience vécue apparait plus forte que lors des matchs ordinaires de tournois.

Interprétation

La situation présentée via cette note de terrain témoigne de rapports pouvant se manifester entre oppositions de jeux vidéo de combat et expérimentation de formes spécifiques

¹¹³ L'expression « joueurs de canapé » est aussi utilisée pour caractériser les pratiquants – parfois même de niveau professionnel – très performants lorsque combattant dans un environnement familial, confidentiel, sans enjeux mais voyant dans d'autres conditions (par exemple lors de grandes manifestations comme les Capcom Pro Tour ou Evo) leurs performances réduites et donc classements affectés par accès à états de stress. Selon les membres de la structure étudiée, les meilleurs joueurs sont ceux qui en plus de jouir d'un haut niveau de maîtrise, disposent « d'un mental solide », « sont rodés » par expérience avancée dans des tournois, laquelle leur permet d'approcher voire d'atteindre leur niveau réel de pratique en toutes circonstances.

d'excitations. Ici, l'engagement et la concentration intenses dans l'affrontement conduisent d'une part à l'abstraction de tout élément environnant, d'autre part, une fois le combat terminé, à état de fébrilité, accélération du rythme cardiaque, contractions involontaires de muscles et tremblements durant plusieurs minutes. Expérimentés comme des « charges » nerveuses débordant de cette concentration et par ce relâchement de pression dans l'après combat, les états d'excitation et d'exaltation éprouvés apparaissent curieusement plus intenses suite à matchs serrés, difficiles ou à finalité incertaine qu'à forts enjeux et ce quelles que soient les modalités – en ligne ou en présence – d'affrontement. Le vécu de ce type d'expériences s'avère par ailleurs généralement satisfaisant même lorsque l'affrontement se solde par une défaite.

4.5.3. Engagement/Incarnation

Engagement/Incarnation

L'item renvoie aux rapports qui peuvent exister entre les perceptions sensorielles – notamment tactiles, thermoceptives, proprioceptives et vestibulaires –, la mise en tension du corps, l'engagement, l'incarnation dans la pratique, mais aussi l'accès à des états d'esprit particuliers (en particulier d'appréhension, de concentration, de satisfaction et d'exaltation).

Sous l'angle des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte essentiellement aux relations pouvant exister entre mise en tension du corps, engagement, incarnation dans la pratique et expériences émotionnelles des individus. Sont notamment présentées les relations entre ces modalités d'engagement et d'incarnation – y compris les manifestations internes et externes qu'elles peuvent impliquer –, les compétences et performances des pratiquants, ainsi que l'accès à (et l'utilisation) d'états particuliers d'appréhension, de pression, d'apeurement, de détermination, d'énervement, de concentration, d'attention, d'excitation, d'exaltation, d'absorption, d'abstraction, de transcendance, de décompression, d'apaisement, de satisfaction, de contrariété, de découragement ou de fatigue.

Extrait n°1

Entretien 13 (Hugo) : « *tu es un peu dans la zone (...) l'esprit et le corps ne font qu'un [dans la pratique de disciplines de combat physique] et tu as le bon mouvement au bon moment (...) toutes tes capacités sont mises à disposition (...) ce qui se passe à l'intérieur est difficilement racontable (...) c'est presque cinématographique (...) des fois c'est pas là et il y a des phases de découragement surtout en vue de compétition (...) je suis intimement convaincu que c'est le genre de choses que tu dois retrouver dans toutes les disciplines (...) tout (...) passe au ralenti*

et paradoxalement c'est quelque chose qui va très très vite dans la tête et chaque prise de décision se fait dans un laps de temps qui est réellement court (...) on répète pendant des heures et des heures les mêmes mouvements (...) un peu comme dans les combos d'ailleurs quand on fait du jeu de combat, il y a un moment donné où ça va être le moment de placer le truc. Et euh et ça va venir tout seul (...) il y a pas besoin de réfléchir à ce moment-là parce que c'est le corps qui va parler plus que la mémoire du cerveau et ce qui nous laisse toute la place nécessaire pour pouvoir analyser ce qui se passe (...) à côté. Et ce moment-là est vraiment dans la zone parce qu'il y a plus de réflexion (...) il y a une espèce de focale qui se fait (...) la vision périphérique (...) s'agrandit. On voit tout ce qui se passe autour de soi comme si tout d'un coup chaque détail devenait important (...) tout s'enchaîne (...) j'ai réussi à faire peur (...) j'ai battu des gens euh dans le jeu vidéo parce que... (...) ils se sont sentis débordés, pas parce qu'ils étaient moins bons que moi (...) c'est parce qu'il y a un moment donné tu prends l'ascendant et parce que tu es dans leur esprit et que tout ce que tu fais les déstabilise ».

Interprétation

Lorsqu'il pratique des disciplines de combat physique, l'interviewé peut être amené à accéder à ce qu'il qualifie de « zone » : un cadre particulier lors de laquelle son corps et son esprit « s'unissent », l'ensemble de ses compétences est à disposition, et les mouvements et actions qu'il effectue s'accordent pleinement aux situations d'affrontements et favorisent sa prise d'avantage. Bien que les expériences intérieurement ressenties s'avèrent « difficilement racontables », parvenir à cette zone – dans laquelle « tout s'enchaîne » quasi « cinématographiquement » – conduit selon lui à une altération de sa propre perception du temps (il éprouve en effet une impression de « ralentissement » général de ce dernier alors même que le déroulement des situations et de ses prises de décisions se révèlent brèves) mais aussi de l'espace dans la mesure où son champ visuel périphérique lui semble s'élargir (il parle d'une « focale » lui permettant de percevoir les alentours et lui donnant l'impression que « tout détail devienne soudainement important »). Combinés à l'acquisition d'automatismes résultant de la répétition de gestes techniques, ces états d'exaltation peuvent selon lui permettre, sans réflexion ni conscience particulière, d'enclencher les mouvements et actions appropriées au moment opportun (« placer le truc [quand] c'est le moment » et que « ça vienne tout seul ») du fait que son corps agisse, « parle » davantage que sa « mémoire du cerveau », lui laissant la possibilité d'analyser d'autres composantes de l'affrontement. La zone, dont cette « absence » de réflexion est caractéristique pour l'interviewé, peut assurément se manifester dans toute autre discipline selon lui (il rapporte par exemple ces expériences vécues avec celle qu'il expérimente dans le jeu vidéo de combat, notamment à travers l'intégration, la maîtrise et l'application de « combos »). Parvenant à « apeurer », « déstabiliser », « déborder », « introduire l'esprit » au moyen de cette zone, il explique être en mesure de « prendre l'ascendant » sur certains adversaires alors même qu'habituellement non

moins performants que lui. Quand à l'inverse, il ne parvient à accéder à cet état bien qu'il le souhaite (notamment lors de compétitions), il peut être amené à éprouver une certaine forme de contrariété, voire même de découragement.

Extrait n°2

Entretien 12 (Marc) : « *il y a un côté très grisant de... là quand on joue du coup au stick euh d'appuyer sur les touches un peu comme un piano tu vois euh, je trouve que ça rajoute presque au côté esthétique, ça rajoute en tout cas une dimension artistique, on a l'impression d'être un pianiste tu vois là où tu vois, c'est-à-dire que quand tu tapes... (...) Tu vois c'est assez beau comme geste euh voilà. Ça du coup j'aime bien et donc assez souvent on va s'amuser entre potes, même appuyer sur les boutons sur des moments où ça ne nécessite pas, typiquement tu as lancé une furie sur l'adversaire et en fait pendant les coups de la furie, tu continues à taper en rythme alors que c'est pas toi qui déclenche les coups là, ils sont déclenchés.* »

Interprétation

Lorsqu'il effectue certaines manipulations sur son stick arcade, l'individu est à même d'éprouver une forme de satisfaction par l'esthétisme et la connotation artistique dont elles peuvent relever (il fait une analogie entre ces manipulations et celles de touches de piano, l'apparentant à un musicien). Ces manipulations peuvent le conduire à des états d'exaltation, dans lesquels il peut être amené – notamment par amusement – à poursuivre le tapotement de touches en rythme avec les coups que son personnage effectue à l'écran alors même que la phase d'attaque étant enclenchée, il ne présente pas d'utilité¹¹⁴.

Extrait n°3

Entretien 12 (Marc) : « *J'ai remarqué à force d'années que alors en jouant surtout dans des situations de stress, il y a une production de sueur spécifique j'aurais envie de te dire. Euh c'est-à-dire que l'odeur que produit mon corps est différente (...) Je trouve que la transpiration que j'ai quand je transpire du jeu de combat est différente que quand je transpire euh par exemple quand je cours. C'est vraiment c'est pas... c'est un peu différent quoi. (...) c'est un exercice qui fait transpirer clairement, même sans... c'est-à-dire qu'il y a clairement une augmentation je pense enfin de la température du corps, de la température corporelle et qui après va induire ça (...) je pense du stress généré et de cette mise en tension du corps.* »

Interprétation

¹¹⁴ Occasionnellement expérimentée et régulièrement observée chez certains joueurs, cette tendance à poursuivre l'exécution – parfois avec plus de force – alors même que n'ayant plus le contrôle de l'avatar semble aussi bien relever d'états d'exaltation et d'amusement comme dans ce cas précis que de concentration et d'incarnation dans d'autres contextes lors desquels l'engagement est tel que le corps se meut en parallèle « accordément » au personnage comme pour accentuer, souligner la victoire ou inversement corriger ou « rattraper » ses erreurs dans la défaite.

Expérimentant une « mise en tension » de son corps et des situations de stress, le pratiquant observe une augmentation de sa température corporelle ainsi qu'une sécrétion de sueur « spécifique » dans sa pratique du jeu vidéo de combat. Il perçoit en effet – en raison de son expérience avancée – une différence d'odeur de sa propre transpiration selon qu'il pratique cette discipline ou une autre.

Extrait n°4

Entretien 15 (Vladimir) : « *C'est [le jeu vidéo de combat] le sport des doigts mais après certaines... certains affrontements je suis ressorti en sueur, les entraînements je peux te dire que quand tu entraînes ta mémoire musculaire pendant 2-3 heures tu es en sueur après, c'est voilà... moi euh ma compagne quand je reviens de session elle me dit à la douche parce que je sens la transpi et pourtant j'étais assis sur une chaise pendant 4-5 heures. Mais tu te dépenses quand même sans t'en rendre compte et puis c'est une gymnastique des doigts vraiment* ».

Interprétation

Pour l'individu, la pratique du jeu vidéo de combat – aussi bien à l'entraînement que lors d'affrontements – implique d'intenses dépenses et adresses physiques (il parle de « sport », « gymnastique » des doigts et « d'entraînement de sa mémoire musculaire ») et conduit, même si restant en position assise durant plusieurs heures, à la sécrétion de sueur. Cette transpiration est par ailleurs malodorante et perceptible par autrui.

Extrait n°5

Entretien 14 (Paul) : « *euh me mordre les lèvres peut-être par concentration, je pense que quand tu es focus ou alors ça peut être un peu tirer la langue, ça peut être ouvrir de manière plus ou moins grande la bouche ça dépend des gens, moi je pense que c'est plus un peu tirer la langue à mon avis quand je suis vraiment très concentré, très focus.* »

Interprétation

Lors de certaines situations de pratique durant lesquelles il est particulièrement concentré, « très focus », l'individu peut être amené à se mordre les lèvres et effectuer certains mouvements buccaux irréfléchis (notamment ouvrir la bouche de manière plus ou moins grande et tirer la langue).

Extrait n°6

Entretien 12 (Marc) : « *cet exercice est très... est quand même exigeant en termes de concentration. Donc quand tu es fatigué (...) jouer au jeu de combat je trouve ça très compliqué, enfin d'aller au-delà de son niveau ou être dans la zone, donc tu vas être là tes yeux vont piquer, tu vas dire « oh là là j'arrive pas à rentrer dedans » (...) tu es comme dans un espèce de nuage, tu arrives pas à mettre en pratique ce que tu dois faire, tu n'arrives pas à être concentré et à l'inverse effectivement le moment de la zone quand il arrive est hyper*

grisant parce que tu as l'impression ouais que c'est un petit peu au ralenti (...) que tes réflexes sont exactement là où ils ont besoin d'être, que tu amènes l'adversaire ou pas, mais que même si tu l'amènes pas là où il faut, en tout cas tu es très vigilant. Tu es dans un espèce de sixième sens et du coup ça met effectivement aussi une espèce de confiance en soi (...) tu as aussi cet aspect-là, de confiance notamment quand tu as un public contre toi par exemple quand tu joues, tu peux avoir un basculement à un moment te dire « je vais perdre ». Tu vois cette idée de la défaite qui arrive avant que la défaite n'arrive ».

Interprétation

Du fait qu'elle nécessite un niveau avancé de concentration, la pratique du jeu vidéo de combat s'avère difficile pour l'interviewé lorsqu'il éprouve de la fatigue. L'influence négative que cette dernière est à même d'exercer sur ses performances se manifeste notamment par des inconforts oculaires, une difficulté à « rentrer » dans le match (il parle d'être « comme dans un nuage » et de n'être ni en mesure de se concentrer ni d'appliquer ce qui lui permettrait de prendre l'avantage) et ainsi à dépasser son niveau de compétences habituel en accédant à ce qu'il qualifie de « zone ». Accéder à cette zone – expérience qu'il considère « hyper grisante » – peut à l'inverse le mener à des états particuliers de satisfaction et d'exaltation. Lors de ces situations, sa perception du temps peut en effet s'altérer (il parle d'une impression de « ralentissement » de ce dernier), certaines de ses dispositions, notamment ses automatismes (il emploie le terme « réflexes ») se révéler pleinement fonctionnelles et exploitables (« exactement là où ils [elles] ont besoin d'être » selon ses mots), et sa vigilance se voir s'accroître. Il apparente ces expériences – et donc cette zone – à une forme de « sixième sens », laquelle lui procure une certaine confiance en lui. Cette dernière peut par ailleurs lui permettre, dans des situations désavantageuses (il prend l'exemple d'un affrontement lors duquel le public est contre lui), d'anticiper, de ressentir – suite à réalisation soudaine, « basculement » – sa propre défaite avant qu'elle ne survienne.

Extrait n°7

Entretien 15 (Vladimir) : *« les jeux de baston en fait c'est... (...) j'ai l'âme qui brûle quand je joue (...) Je crois que c'est la définition littérale du nekketsu japonais euh qui est un peu le cœur des mangas shônen et c'est un peu voilà partir de rien, n'être personne, et par la force de la passion pour n'importe quel domaine mais là en l'occurrence un jeu de baston, être reconnu par ses pairs en compétition, je pense que ça n'a pas de prix hein de gagner des tournois. Tu es reconnu, susciter un peu l'admiration, c'est plutôt cool (...) le jeu de baston et peut-être le jeu vidéo en général, y'a ce, cette forme un peu de... d'oubli et de soi-même, tu t'incarnes forcément dans les avatars et les personnages que tu joues, donc euh j'allais te dire que t'es un peu l'expérience VR avant l'heure. En fait quand j'affronte quelqu'un sur un jeu de baston, y'a plus rien qui compte autour (...) tu es complètement focus sur le combat. Y'a plus rien qui existe autour si tu veux, c'est vrai que c'est peut-être cette sensation là le plus agréable dans les jeux vidéo au final ».*

Interprétation

Pratiquer le jeu vidéo de combat mène l'individu à un état particulier d'exaltation (il explique en effet « avoir l'âme qui brûle » lorsqu'il est en jeu). Cette expression – qu'il rapporte au « nekketsu » – évoque chez lui l'engagement, la volonté, la détermination, la « force de la passion » qu'il déploie dans jeu vidéo de combat lesquels lui permettent, « à partir de rien », de susciter et développer la reconnaissance de ses pairs, notamment en remportant des compétitions. Gagner des tournois et provoquer ces reconnaissances et admirations n'ayant respectivement « pas de prix » et se révélant « plutôt cool » selon ses mots, c'est son inclination, sa disposition à s'incarner totalement – il parle « d'expérience VR avant l'heure » – dans son avatar lorsqu'il combat (au point de « s'oublier lui-même » et que plus rien « n'existe » ou « ne compte » autour) qu'il considère être la sensation la plus agréable dans la pratique de cette discipline. Ces états d'absorption (provoquant sa « complète focalisation » sur le combat) et d'abstraction auxquels il accède dans ces situations pourraient probablement, selon lui, également se manifester dans la pratique d'autres genres de jeux vidéo.

Observation de terrain 1

« Complètement dedans »

Yanis s'apprête à disputer un match de phase finale dans l'espace principal de pratique. Il paraît fébrile et manifeste des signes de nervosité (mouvements répétitifs des jambes et rongage d'ongles notamment). Quelques secondes avant le lancement du combat, juste après avoir positionné sa chaise à distance souhaitée du moniteur et vérifié ses commandes, ses yeux s'ouvrent grandement et se fixent sur l'écran. Il semble particulièrement concentré et penche son buste vers l'avant comme s'il souhaitait s'introduire dans le jeu. A plusieurs reprises (particulièrement lorsqu'il perd de la santé), je le surprends à grimacer comme s'il souffrait tout autant que son personnage. Je le vois de plus effectuer certains mouvements (en particulier de tête et de buste) raccords avec ceux qu'il fait faire à son avatar et acquiescer d'un signe de tête lorsqu'il touche son adversaire (mais aussi, à quelques reprises, lorsqu'il est pris dans un enchaînement), comme pour « approuver » ses propres actions ou celles de l'opposant. De ma chaise, j'entends les rapides tapotements des boutons de son stick et, en regardant ses lèvres, parviens à lire un « Tiens ! Prends ça dans ta gueule ! » qu'il se chuchote à lui-même avant d'entrouvrir sa bouche quelques instants. L'ensemble de ces observations et la frénésie dont il est pris me donnent vraiment l'impression qu'il expérimente une forme de transe. Il semble possédé. Au moment où le combat [qu'il gagnera] se termine, il continue même à pianoter les touches de son stick pour terminer son action alors qu'il n'a plus le contrôle sur le personnage. Je suis étonné de voir un tel engagement. Je le croise quelques instants plus tard, le félicite pour son combat et lui dis qu'il avait l'air particulièrement concentré. Il me répond avoir en effet été « complètement dedans [dans le match] » et « d'avoir très chaud ».

Interprétation

Par la situation rapportée via cette note de terrain, sont principalement mis en évidence des états d'engagements et d'incarnation particuliers vers lesquels la pratique du jeu vidéo de combat peut conduire. Dans ce cas précis et dans un premier temps, l'enjeu de l'affrontement semble provoquer une certaine fébrilité et nervosité – transparaissant notamment dans les réactions physiques visibles décrites – chez l'individu observé pour ensuite laisser place à un état de concentration avancé. L'engagement et même l'incarnation dont résultent cette concentration se traduisent quant à eux par une inclinaison de buste et de tête, des mouvements corporels et des expressions faciales concordant de manière instantanée avec la condition et la situation dans laquelle se trouve son avatar (ces mouvements suggérant par ailleurs une volonté d'introduire et d'agir directement dans le jeu), mais aussi par acquiescements de la tête, chuchotements et mouvements buccaux irréfléchis fonctions du déroulement du match. Visuellement et auditivement perceptibles de l'espace spectateurs, ses rapides, bruyantes et frénétiques manipulations du périphérique de contrôle (qu'il poursuivra alors même que n'ayant plus le contrôle de son personnage) ainsi que l'ensemble des précédentes observations dénotent l'expérimentation d'une forme de transe, de « possession », d'incarnation¹¹⁵. Du fait que cette note ait été consignée dans les premiers temps de l'étude, prendre conscience de la possible expérimentation – mais aussi l'observation – d'un tel état

¹¹⁵ On peut rapporter ces différentes observations au postulat de Crick (2010) selon lequel, inversement aux discours de la désincarnation, le jeu vidéo contemporain (en particulier de première et troisième personne) est une activité totalement incarnée, sensuelle et charnelle et dont l'espace peut être parcouru et expérimenté comme le monde physique. Au cours des expériences phénoménologiques vécues, les frontières entre monde physique et numérique sont d'ailleurs à même d'être traversées par les joueurs qui mêlés aux dispositifs de contrôle, forment un organisme capable d'agir directement sur et dans le monde vidéoludique. Lorsque ces périphériques de contrôle – fonctionnant comme extension de la base corporelle consciente du joueur – sont maîtrisés, incorporés dans le schéma corporel (notamment par expérience), le contrôle de l'avatar et plus généralement le jeu tend alors à s'opérer sans pensée consciente, réflexion ou analyse intellectuelle. L'augmentation du niveau d'expertise du joueur conduit également au développement d'autres formes d'appréhensions et expérimentations instantanées des informations fonctionnelles (comme les éléments, indices et données quantifiables) apparaissant à l'écran via l'interface de jeu et conditionnant ses options, possibilités d'action et décisions. Le décodage régulier et conscient de ces informations s'opère alors sans affecter négativement l'attention du joueur (ici principalement dirigée sur l'avatar adverse), ces dernières constituant plutôt des éléments favorisant – à l'image du périphérique de contrôle – les interactions et l'agencement au jeu. Référant à O Riordan (2001) et Swalwell (2008), Crick souligne de plus d'une part que cette familiarité, habitude aux contrôles et mouvements de l'avatar connecté par relation physique affective, intersubjectivité et même empathie sensorielle et émotionnelle le joueur (et son corps) à l'action qui se déroule à l'écran. D'autre part que par identification à l'avatar, engagement fluide et incarnation dans le jeu, les joueurs peuvent parallèlement se voir être portés par des réponses kinesthésiques particulières au point même de mouvoir intuitivement leur corps en accord avec la direction vers laquelle ils souhaitent déplacer leur personnage. Les réflexions phénoménologiques de Merleau Ponty (1962) – révélant le caractère holistique des expériences vécues chez les individus ordinaires ainsi que, notamment par transplantation ou inversement incorporation liée à l'expérience, une habitude aux objets et à l'environnement – ponctuent ces différentes observations d'une part à la lumière de l'expérimentation de perceptions aussi bien imaginées (propres à l'espace numérique) que non imaginées (relevant du monde physique) par engagement, intégration et incarnation analogues dans la pratique du jeu, d'autre part au regard de la capacité des joueurs – par ces expériences – à s'ouvrir au monde vidéoludique et s'adapter, s'approprier de nouveaux outils ou technologies incarnés.

d'engagement et de concentration¹¹⁶ dans la pratique du jeu vidéo de combat suscite grand étonnement chez l'ethnologue. Un bref échange avec le joueur observé suite à ce match confirme la profondeur de cet engagement et rapporte une expérience thermoceptive intense.

Observation de terrain 2

« En phase »

J'affronte Charly en combat informel. Deux éléments m'interpellent du début à la fin du match. D'une part, j'ai l'impression d'être « connecté », « accordé » au personnage. Tous les mouvements et actions s'enclenchent naturellement. Je n'ai pas comme à l'habitude besoin de réfléchir. L'interface me séparant de l'avatar semble s'estomper et constituer une « voie », comme si moi-même agissais dans le monde vidéoludique. Je ressens de plus curieusement – même si faiblement – les sensations précisément associées aux mouvements et aux coups distribués et reçus par mon personnage. D'autre part, toutes les actions, tous les enchaînements que j'entreprends « passent ». Je « vois » différemment le jeu, parviens à lire tout ce qu'il se passe à l'écran et anticipe, devine tout ce qu'entreprend l'adversaire. Tout ralentit, se goupille, se conjugue parfaitement, me donnant l'impression d'être « entré dans la tête » de mon opposant et de « suivre un fil », un chemin me menant vers la victoire [cette dernière est écrasante]. Penché vers l'avant, je me surprends même acquiescer d'un signe de tête (comme pour « valider », « féliciter » mes propres actions) à chaque fois que mes enchaînements le touchent. Durant tout le long du combat, je suis totalement concentré, absorbé, impliqué, « dans mon monde ». Je n'ai non seulement porté aucune attention à ce qui m'entourait, mais n'ai surtout perçu aucun bruit, son ou tout autre stimulus environnant. Quelques secondes après la fin du combat, je suis comme sur un petit nuage, presque euphorique. Il m'arrive très rarement d'accéder, d'expérimenter ce type d'état dans la pratique du jeu vidéo.

Interprétation

A travers cette note de terrain, sont présentés – même si dans le cadre d'un simple affrontement informel – la connexion, « l'accordance », le transfert voire l'unité qui peuvent se manifester entre joueurs de jeux vidéo de combat et personnages incarnés. Par une forme spécifique d'engagement, s'estompent ici effectivement les frontières entre ces derniers pour laisser place à enclenchements naturels et intuitifs d'actions et mouvements directs, mais aussi à appréhension et ressenti des sensations liées aux déplacements et coups distribués et reçus par le personnage. L'expérience vécue conduit en ce sens à une altération, voire exaltation des perceptions sensorielles (en particulier visuelles, temporelles mais aussi tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, thermoceptives et nociceptives) améliorant les

¹¹⁶ Bien que fréquemment observables chez de nombreux joueurs, les réactions physiques suscitées par cette concentration, ces engagements et incarnations (dont certaines apparaissent plus intenses lors de matchs à forts enjeux ou à finalité incertaine) peuvent à l'inverse s'avérer inexistantes chez des joueurs impassibles et ce, quelle que soit la situation de jeu expérimentée.

dispositions à combattre et ce particulièrement – dans une forme d’attention – par anticipation, lecture de l’adversaire (ainsi que de ses intentions) et par facilité à l’atteindre et le dérouter de manière fluide, naturelle presque irréfléchie. La concentration, l’incarnation et même l’absorption ici rapportées se manifestent par ailleurs par inclinaisons de buste, acquiescements de tête et auto-félicitations raccords au déroulement de l’affrontement, mais aussi par non-attention de l’environnement de pratique, en particulier des stimuli auditifs. Rarement expérimentés, ces états sont à même provoquer, une fois l’affrontement terminé, une certaine satisfaction voire d’euphorie perdurant quelques instants.

4.5.4. Absorption/Abstraction

Absorption/Abstraction

L’item se rapporte aux modalités d’immersion, d’implication, d’absorption ainsi que d’isolement et d’abstraction inhérentes aux disciplines. Au croisement de perceptions sensorielles (notamment visuelles et auditives), d’états émotionnels (particulièrement d’appréhension et de satisfaction) de même que de l’expérience et des performances des individus, sont notamment présentés leur manière d’accéder et d’expérimenter ces types de situations par engagement dans la pratique.

Extrait n°1

Entretien 16 (Hector) : « *quand t’es online y’a pas beaucoup de bruit, tu peux comment dire tu peux gérer ton espace, enfin ton environnement, ça c’est bien. Et quand tu as pas trop le choix par exemple pendant les tournois, ben il faut faire avec euh, une salle remplie de bruits de sticks et de conversations, y’a forcément les casques et euh mais en général pendant les phases de poules, ben forcément y’en a pas forcément des casques et je pense qu’il faut prendre l’habitude aussi de jouer avec tout ça, avec tout ça comment dire dans les oreilles quoi. (...) même si tu mets le son à fond, tu vas pas l’entendre trop (...) toi et l’adversaire vous êtes dans le même bateau, pour le son ça va être cuis, va falloir faire avec quoi. Et donc euh ouais je pense que c’est plus dur de se concentrer mais euh mais il faut se forcer à jouer de cette manière. »*

Interprétation

La pratique jeu vidéo de combat en ligne permet à l’interviewé d’organiser et gérer son espace de jeu en plus de combattre dans un environnement calme. Lors des tournois, les concurrents – « tous dans le même bateau » selon ses mots – sont à l’inverse généralement soumis aux bruits ambiants de la salle (comme ceux résultant de la manipulation des périphériques de contrôle ou des conversations), ces derniers étant à même d’influer négativement sur leurs

performances (notamment lors des phases de poules, lorsqu'ils n'ont la plupart du temps pas la possibilité d'utiliser de casques audio et sont dans l'obligation de s'y accommoder, de « faire avec »). La moindre (voire non) perception des sons du jeu rendant plus difficile sa concentration, l'interviewé témoigne de l'importance de s'entraîner et s'habituer à pratiquer dans ces conditions particulières.

Extrait n°2

Entretien 15 (Vladimir) : « *je pense qu'au bout d'un moment on fait abstraction euh bon il y en a qui ont plus de mal que d'autres hein, parce que maintenant en mode e-sport il y en a beaucoup qui mettent le casque pour pas être déconcentré, moi j'ai toujours refusé ça, donc même dans les grandes finales ou les phases finales, ça participe un peu à l'ambiance, mais quand je suis concentré sur le jeu, je me... après c'est peut-être des années de pratique qui font que je me laisse pas déconcentrer par la foule ou les commentateurs, mais ouais c'est je sais pas, tu t'incarnes dans ton personnage, tu es vraiment concentré, enfin j'ai jamais été autant concentré que lors de matchs importants* ».

Interprétation

Constatant que certains pratiquants y éprouvent des difficultés et usent de casques audios pour y remédier, l'individu, notamment grâce à son expérience dans la discipline, est quant à lui capable de faire abstraction et de ne pas être perturbé, déconcentré par l'environnement de pratique – notamment le public et les commentateurs – durant les tournois. Il estime ne jamais avoir été aussi concentré que lors d'affrontements notables et explique « s'incarner » dans son personnage. La perception de cette ambiance sonore lui apportant par ailleurs satisfaction, c'est aussi par choix qu'il refuse de s'équiper de récepteur durant les combats.

Observation de terrain 1

« Comme dans une bulle »

A l'appel de mon pseudo, j'éprouve une excitation particulière. Mon rythme cardiaque s'accélère. Je serre la main de mon adversaire et m'installe au poste de combat sur la grande scène. Plus qu'à l'habitude, je ressens une sensation de chaleur et remarque que certains de mes muscles (particulièrement du visage et des mains) se contractent involontairement sous l'effet du stress, je sais que ce combat et mon visage seront filmés et retransmis en ligne. Utilisé quelques secondes auparavant, le périphérique de contrôle m'ayant été prêté est recouvert de transpiration et dégage encore la chaleur de son précédent utilisateur. Je n'y prête rapidement plus attention. Le combat commence. Mon regard est fixé sur l'écran, je scrute chaque information. Ma barre de vie diminue, je sens mon cœur battre de plus en plus vite et fort. À l'approche de ma défaite que je « sens » venir, je me surprends à comprimer ma manette et à appuyer sur les boutons de plus en plus fort, tout en bougeant légèrement mon corps comme pour esquiver les attaques du personnage adverse dans le jeu. Au moment où le « KO » final s'affiche sur l'écran, je me sens nerveux et frustré. Je comprime la manette avec main gauche, serre mon poing droit et contracte mes muscles abdominaux ainsi

que ma mâchoire. Je salue mon adversaire et le félicite. Après le combat, je m'étonne de ne pas avoir prêté attention à tout ce qui se passait autour de moi, notamment aux bruits ambiants de la salle. J'étais comme dans une bulle. Seuls comptaient l'écran, le personnage adverse et la manette.

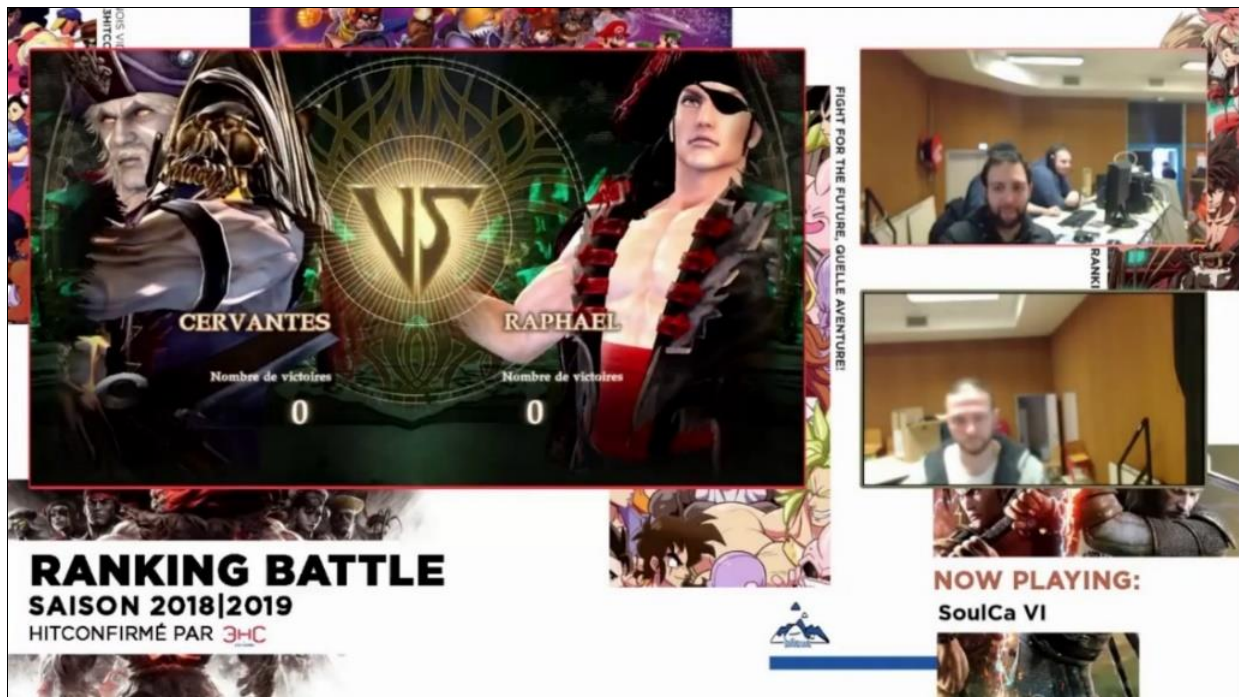
Interprétation

La note de terrain ci-dessus présente non seulement la façon dont peuvent être stimulées et/ou altérées les perceptions sensorielles (en particulier auditives, thermoceptives, visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales) dans la pratique du jeu vidéo de combat, mais aussi des états d'excitation, de stress, d'engagement, d'incarnation, d'absorption, d'abstraction, de nervosité et de frustration vers lesquels peuvent être menés les individus par cette dernière. Dans cette situation, c'est l'invitation orale à monter sur scène lors d'un match de tournoi et le fait de se savoir observé, filmé, retransmis en ligne et commenté qui dans un premier temps provoque une excitation particulière, une accélération du rythme cardiaque, une sensation de chaleur plus intense qu'à l'habitude, la contraction involontaire de muscles ainsi que tremblements. Une fois le combat lancé, la concentration (notamment portée à l'écran) et l'engagement de l'ethnographe le conduisent à ne plus porter attention, voire même faire abstraction d'éléments et détails extérieurs au combat tels que la transpiration et chaleur perçues à la saisie du périphérique de contrôle lui ayant été prêté. A l'approche et/ou lors de la défaite, l'excitation, l'engagement, l'incarnation, l'absorption, la nervosité et la frustration sont tels qu'il voit croître davantage son activité cardiaque, parvient à pressentir la finalité du match par développement d'une forme d'anticipation, comprime et manipule son périphérique de contrôle avec plus de force tout en se mouvant concordément aux actions qu'il souhaite accomplir avec son avatar puis serre ses poings et contracte vigoureusement certains de ses muscles. L'appréhension globale de l'expérience vécue – en particulier la non-attention, abstraction des bruits environnants voire isolement et concentration exclusivement portée sur l'écran, l'avatar adverse et la manette¹¹⁷ par état d'absorption¹¹⁸ lors du match – suscite, lorsqu'arrivée à son terme, l'étonnement chez l'ethnographe.

¹¹⁷ L'engagement, l'immersion et la sensation d'unité entre l'ethnographe, le périphérique de contrôle et le jeu expérimentés dans cette situation se rapporte d'ailleurs directement au concept « ploystar » développé par Goto-Jones (2016b).

¹¹⁸ Dans certaines situations expérimentées au fil de notre étude (par exemple, lors de sessions de jeu prolongées à mon domicile), des états semblables d'engagement, d'absorption et d'abstraction ont pu conduire à temporairement masquer, en plus d'éléments constitutifs de l'environnement de pratique de ce type, des sensations de douleur – notamment aux mains et poignets par la manipulation des périphériques de contrôle, au dos par le maintien de mauvaises postures et céphaliques suite à stimulations visuelles et auditives intenses et étendues –, de fatigue, ou même à altérer la perception (voire faire perdre la notion) du temps au point même, à plusieurs reprises, d'irraisonnablement en consacrer au jeu. L'engagement peut parfois être tel qu'il amène

Figure 139. Instants précédant un combat sur scène, observation de terrain « Comme dans une bulle »



4.6. Ensemble 6 : Les rapports aux disciplines

4.6.1. Evocation

Evocation

L'item renvoie ici essentiellement aux représentations et souvenirs associés aux disciplines. Ce sont en particulier les perceptions olfactives qui, en plus de provoquer de la nostalgie et conditionner à la pratique, peuvent à elles-seules conduire les individus à des états particulier de satisfaction.

Extrait n°1

Entretien 14 (Paul) : « j'ai rarement ressenti des bonnes odeurs euh si si les odeurs de certaines jaquettes, de certains jeux euh d'un stick neuf, ouais je pense que c'est l'odeur du... parce que ça à mon avis c'est relié aux souvenirs (...) je pense que ça me rappelle certains souvenirs que t'as plus jeune et en soi ça peut être super cool des fois ».

Interprétation

même à ne pas ressentir et oublier de subvenir à des besoins corporels. C'est en sortant de cette « zone » – « expérience optimale » ou « flow » – et par reprise de conscience de mon corps, de ces sensations et de l'environnement de pratique que je réalisais m'être totalement engagé dans l'affrontement.

N'ayant été que rarement exposé à d'agréables odeurs dans sa pratique du jeu vidéo de combat, l'individu apprécie celles liées à certaines jaquettes de jeu et sticks neufs, notamment car elles stimulent des souvenirs de jeunesse. Ces expériences – qu'il considère être « super cool » – le mènent ainsi à des états particuliers de satisfaction.

4.6.2. Considération

Considération

L'item renvoie à l'estime, à la sensibilité accordée par les individus à la discipline, à son cadre, à sa pratique. Sont notamment présentées les relations à même de se manifester entre les perceptions visuelles, sonores et auditives et l'accès à des états particuliers de satisfaction ou inversement de contrariété.

Du point de vue des perceptions émotionnelles, l'item se rapporte à la sensibilité qui peut être accordée à la discipline (ainsi qu'aux modalités constitutives de sa pratique) par les individus. Sont particulièrement mises en avant des relations se manifestant entre états particuliers d'engouement et de satisfaction et certaines expériences d'engagements et nociceptives.

Extrait n°1

Entretien 18 (Antoine) : « *le jeu de combat c'est déjà... c'est une œuvre en soi (...) avec des personnages, avec un chara-design, avec une DA, avec de la musique, avec du sound effect, avec du visuel, avec des graphismes etc. (...) il y a beaucoup de joueurs qui jouent aux jeux de combat uniquement pour le plaisir aussi des yeux et des sensations, sans vouloir se... sans vouloir rentrer dans la discipline. (...) avoir une bonne musique c'est aussi super important. Et ça joue aussi énormément sur les ambiances que tu peux donner aussi aux jeux de combat. Mais c'est deux problématiques différentes (...) moi en tant que... en tant que pratiquant de la discipline jeux de combat soit je coupe les musiques, soit je préfère avoir des musiques que je peux oublier. Mais après en tant que joueur de jeux de combat lambda comme ça, j'aime bien aussi avoir des musiques sympas si c'est pour y jouer une fois de temps en temps quoi.* »

Interprétation

Pour le pratiquant, l'architecture du jeu de combat – notamment son habillage visuel et sonore – constitue « une œuvre en soi ». Dans la mesure où cette architecture peut se suffire à elle-même, il considère non négligeable l'influence qu'elle peut avoir sur les sensations (il parle par exemple de « plaisir des yeux »), et, sans qu'ils aspirent nécessairement à « y entrer¹¹⁹ »,

¹¹⁹ L'expression « entrer dans le jeu » renvoie ici au fait de non plus appréhender – et donc de concevoir, considérer – le jeu comme un loisir mais une discipline compétitive spécifique. Ce transfert nécessite

sur l'attrait de nombreux joueurs envers la discipline. Il considère en ce sens essentiel, « super important » l'environnement sonore – particulièrement la musique – du jeu vidéo de combat, car participe selon lui directement à son ambiance. En tant que pratiquant de la « discipline » jeux vidéo de combat, il juge cependant cette musique d'intérêt moindre, au point de préférer la désactiver ou être à même de l'oublier. Lorsqu'il pratique comme joueur occasionnel, « lambda », il apprécie à l'inverse être en mesure de profiter d'ambiances sonores « sympas ».

Extrait n°2

Entretien 14 (Paul) : *« le bruit du stick, le bruit des boutons ça j'aime bien sur les bornes je trouve ça très sympa. Euh les voix des perso, les coups des perso et notamment les francisations des coups des perso de quand on était gamin et même de maintenant euh j'adore ça (...) par exemple Honda dans Street 4, il dit un truc en jap que j'ai jamais su ce que c'était, mais si on écoute bien en français il dit « super petit déj' » (...) Sagat dans 2X « ta gueule » il dit « tiger uppercut » mais vraiment on entend « ta gueule Robocop », donc le son des jeux me plaît beaucoup plus euh plus ces bruits-là et leur traduction dans différentes langues, je trouve ça vachement cool. »*

Interprétation

En plus de différents bruits issus de manipulations de contrôleurs lors de la pratique du jeu vidéo de combat (particulièrement ceux provenant des joysticks et boutons de bornes d'arcade), l'individu prend plaisir, « trouve très sympa », « vachement cool », « adore » percevoir certains sons issus des jeux comme les répliques émanant des personnages qui généralement informent sur les actions qu'ils déclenchent. Ce sont notamment les traductions et ludiques francisations – résultant d'interprétations biaisées des jeunes joueurs de l'époque – de ces répliques énoncées en langues étrangères qui conduisent l'interviewé à des états de satisfaction et d'amusement.

Extrait n°3

Entretien 14 (Paul) : *« j'ai plaisir de voir des salles d'arcade, ben le fait que ce soit 2X mon jeu préféré et Breakers forcément ça se joue sur borne et j'adore ça, euh les consoles sont un*

engagement et entraînement intensifs, soutenus pour en maîtriser les subtilités et conduit à la construction de nouveaux regards sur et dans le jeu. Cette idée de « jeu dans le jeu » transparait clairement dans les propos tenus par Marc (entretien 12) : « à l'époque (...) [on jouait] différemment (...) [jouer de façon] compétitive c'est venu encore après. Mais le fait de dire : « tu vois Street Fighter, là c'est plus juste taper n'importe comment pour essayer de battre l'adversaire, c'est vraiment comprendre le jeu, c'est le décortiquer » (...) c'est des choses qui sont arrivées progressivement (...) t'avais des finales comme ça de grands tournois américains, japonais, avant que Youtube n'existe, et donc ces vidéos circulaient (...) on se disait : « Oh là là, là-bas y jouent un autre jeu finalement », alors qu'on jouait à la même chose, et ça poussait à comprendre le jeu (...) [des copains] m'avaient appris en fait à jouer de façon sérieuse ou en tout cas différente à ces jeux-là, auxquels je jouais de façon assez basique (...) le concept de « combo », celle de « cross up », enfin tout ça (...) Donc effectivement au début quand je l'ai retrouvé [un pratiquant moins entraîné], finalement je l'ai bien poutré (...) lui n'était pas encore à ce niveau-là (...) moi j'étais dans la « voie du kung-fu » (...) lui il découvrirait la voie du kung-fu. Donc il a fallu qu'il rattrape un peu le retard, donc avec des sessions d'entraînement ».

univers qui me plaît bien donc ça me plaît aussi, voir des PC allumés ça me plaît beaucoup moins, beaucoup moins mais c'est parce que c'est pas mon truc quoi tout simplement. Et le public euh je trouve ça génial, j'ai eu la chance de disputer pas mal de finales sur scène au Stunfest, d'en gagner quelques-unes aussi, (montre ses trophées) voilà j'ai regroupé je sais pas si tu vois quelques trophées ».

Interprétation

La vision de salles d'arcade – en particulier du fait que deux de ses titres favoris soient originellement issus de bornes de ce type – et de consoles de jeux en marche conduit l'individu à un état de satisfaction. Il éprouve ce même type de sentiment à la vue du public en disputant des matchs sur scène lors de tournois (dont il présente, durant l'interview, les trophées exposés personnellement remportés). Moins sensible à cette forme de support, il se déplaît cependant à percevoir les installations informatiques quand elles sont déployées et utilisées dans un cadre vidéoludique.

Observation de terrain 1

« Un espace « vivant » »

Après une pause d'une quinzaine de minutes à l'extérieur du bâtiment (j'ai décidé de prendre l'air et de me dégourdir les jambes en longeant quelques rues voisines), je retourne dans l'espace principal de pratique. En plus de la différence de température (beaucoup plus haute à l'intérieur), je remarque qu'une véritable ambiance règne dans la salle. Même si les bruits et sons provenant des machines, des individus qui discutent et encouragent – à très haute voix voire en criant pour certains – les joueurs, des commentateurs, de la manipulation des périphériques de contrôle et des jeux (musiques, effets sonores, répliques de personnages) sont intenses, l'atmosphère sonore que forme leur combinaison mais aussi la vue des différents espaces, écrans, affrontements, affiches, totems et autres décorations m'apparaissent agréables, satisfaisantes. La salle semble presque « vivante ». Je m'y sens curieusement à l'aise, bien.

Interprétation

La situation rapportée par cette note de terrain montre d'une part la façon dont peuvent être stimulées les perceptions sensorielles (en particulier thermoceptives, auditives et visuelles) par la participation à manifestations et/ou pratique du jeu vidéo de combat, d'autre part comment l'appréhension générale de ces perceptions – et de leur combinaison – peut provoquer une forme de satisfaction chez les individus. Ici, c'est notamment la différence marquée entre l'atmosphère calme et froide extérieure et celle fortement animée et chaleureuse régnant dans l'espace de pratique qui conduit non seulement l'ethnographe à prendre conscience des caractéristiques propres à cet environnement mais aussi, à son

étonnement, à remarquer que ces dernières contribuent au fait qu'il s'y trouve à l'aise et y apprécie sa présence.

5. Interprétations croisées

5.1. Des interactions complexes

Par l'analyse de ces 21 items, on observe aussi bien une porosité, une fluidité des frontières séparant les différents regroupements établis, que plus largement de multiples interactions et inter-influences entre les perceptions sensorielles et émotions dans les expériences vécues des pratiquants de MMA et de jeu vidéo de combat. Les catégorisations constituées ayant servi de première approche pour appréhender les implications relevant des engagements dans ces disciplines, la modélisation suivante (schéma X) apporte dès lors une vision élargie des connexions potentielles qui peuvent s'établir dans le cadre de leur pratique. On découvre au final une forme sociale en train de se faire – au sens formel (Simmel, 1908) –, à savoir des pratiques prenant sens et appui sur la vie sensible (émotions, sensations, sentiments, images mentales et motrices) de ceux qui pratiquent et de leurs interactions. Comme le souligne Michel Maffesoli le moyen de comprendre les formes vivantes est l'analogie (1985). C'est précisément dans le pluralisme émergent des pratiques que se joue le sport vivant, le sport institué étant condamné alors à disparaître si l'on suit la formule de Georg Simmel (1993) : toute culture porte en elle les germes de sa destruction. De quoi est faite cette forme ?

5.2. Les images et imaginaires liés aux pratiques médiatiques

Tout d'abord on peut constater en préalable que le MMA et le JVC rassemblent un ensemble de mythologies issues de bassins imaginaires épars. Sur le plan du MMA nos ethnographies rappellent en arrière fond ce bruit des images tantôt puisées dans le cinéma, le jeu vidéo, la publicité, l'histoire des arts martiaux, mais surtout alimentées en permanence par des chaînes de télévision, des émissions spécialisées, les sites et plateformes dédiés, les réseaux sociaux, affiches, flyers, tee-shirts floqués... Y sont convoquées différentes figures : Bruce Lee, The Rock, Ronda Rousey, Conor McGregor... qui a elles seules montrent le métissage d'époques et de pratiques qui trouvent ici une nouvelle synthèse.

Le constat est décuplé pour le JVC qui convoque des univers mythiques bien installés. Ainsi pour la franchise Super Smash Bros se mélangent les personnages très présentables de l'univers joué de Mario et Kirby avec d'autres plus sombres issus de la fiction (Tony Bogard) ou de la fantasy (Byleth). Notons qu'en ce qui les concernent les frontières devenues friables

entre l'animé, le manga, le cinéma, la publicité et le jeu vidéo. Il en va de même avec les univers Marvel et Disney qui proposent aujourd'hui un paysage bigarré de différentes franchises issues du cinéma, du comics book, du dessin animé ou des comic con. Certains jeux comme Fortnite savent parfaitement les combiner aux superstars du panthéon sportif comme celui de la NBA par exemple. Pourtant ce que dévoile notre travail c'est que cette iconophilie omniprésente dans nos vies et qui s'hybride avec le sport (Laval, 2017) n'est qu'une ambiance de façade pour les pratiquants de JVC ou de MMA. Ces derniers s'évertuent à se créer une bulle les protégeant du flux d'images externes pour faire émerger un flux qui leur est propre d'images internes.

Pour le jeu vidéo on peut repérer l'écoute fine des périphériques ou messages sensoriels venant des supports de jeux qui organisent cette émergence (Andrieu, 2020). Les vibrations, les techniques de mindgame, le zoning, le recovery disent l'expertise du dedans permettant à un sens expert du jeu d'émerger. A l'inverse le manque d'expérience, la défaite démontrent un recentrement sur les personnages et la victoire des flux de l'écran sur le joueur qui n'est plus capable de s'en détacher.

Pour le MMA cette émergence (Andrieu, 2018) qui permet d'accéder à un flow se fait par une grammaire corporelle de recherche de bonne distance avec son adversaire, de bonne écoute avec son coach, de bonne durée entre les matchs, de bonne excitation... autant de paramètres permettant d'accéder à une lucidité dans le combat où les images mentales de l'action précèdent les gestes et les coups.

Le tableau qui suit propose de récapituler les sollicitations sensorielles et leur traitement par les organes des sens, mais aussi leur capacité à faire émerger des émotions, des sentiments et des images

Figure 140. La division du travail des sens et l’englobement par le toucher

SENS	MMA	JVC
VUE	Évanouissement, champ de vision limité, flou, vue trouble, œil qui pleure, néons	Ecran, personnages, barre de vie, jauges de jeu, points d’impact, fatigue oculaire
ODORAT	Gants, salle, transpiration, dégoût, flatulences	Bouffe, odeurs humaines de la salle, odeurs d’adolescents, transpiration
OUÏE	Timer, bruit sourd des coups portés, cris, éveil des sens par le bruit du chronomètre, ambiance de la salle	Jeu à l’oreille, musique, salle, nostalgie des sons et musiques d’anciens jeux, son d’arcade
GOUT	Sang, sueur, poils, agnosie, protège dents, eau régénératrice	Excitants nutritionnels, boisson énergisante
TOUCHER	Vibrations du sol, respiration de l’autre, toucher ambivalent/sexuel, jambes chancelantes, torse, étranglement, brûlures	Manette, boutons, poignée de mains, gymnastique des doigts, pression des commandes, vibrations des joystick
INTERNE	Vestibulaire, point de rupture, mémoire des coups et des viscères	Footwork, zoning, footsies, recovery, migraines, empathie sensorielle, mystique du personnage, mindgame

On peut tout d’abord relever une homologie sensorielle importante entre MMA et JVC. Dans les jeux vidéo l’équipement matériel vient prolonger très clairement le corps dans ses messages sensoriels qui semblent de natures identiques. Les ambiances des salles dans lesquelles on retrouve un halo enveloppant d’odeurs, de cris tumultueux, de signaux, et d’éclairages montrent là aussi d’importantes similitudes qui favorisent une consommation nomade pour le spectateur. La circulation des humeurs et fluides corporels est notable dans les deux cas et favorise les représentations négatives des deux pratiques. Enfin il est remarquable

d'assister dans la pratique du JVC comme celle du MMA à une mise en abîme des sens qui par sursollicitation ou saturation offrent une descente au fond de son corps passant de manière quasi systématique par la douleur. L'agnosie, le KO, la fatigue oculaire, le dégoût d'inhalation, les coups reçus, les migraines, les brûlures... disent une telle descente qui in fine revivifie l'individu. Les picotements et voiles de la vision, la privation de la vue par protection des mains ou réflexe, le combat en aveugle... montrent comment les combattants s'isolent des flux sensoriels qui les assaillent en permanence. Les bruits sourds des gants et des chocs au sol, des chutes, des insistances pianistes sur les consoles, des bris de matériels par dépit, les alarmes sonores vibratoires nous dévoilent un toucher englobant des sens. Ce dernier passe par les ambiances des lieux et des équipements, mais également par les échanges de fluides et de peaux. A cet égard, le tact gustatif et olfactif de la salle, les effluves et flatulences, l'ingestion du sang, des poils et de la sueur dévoilent une cosmologie inversée d'un ventre dévorant comme le suggérait en son temps Gilles Deleuze (1969). La métaphore nous rappelle le retour à un dispositif sensoriel ignoble ou primaire dans les classifications où l'on mise sur la noblesse des sens. Semble se rejouer une lutte des bonnes mœurs (celle hygiénisée des règlements sportifs) avec la gargantuesque débauche sensorielle étudiée par Lucien Febvre (2003) ou sa résolution magique par le rituel des écrouelles étudié par Marc Bloch (1983). Loin de ces clichés, notre travail montre que cette descente sensorielle est caractéristique d'une esthétique (aesthesis) caractéristique d'un vivre ensemble (éprouver en commun) et d'une autre manière d'appréhender le sport (notamment par l'accès à l'intimité de l'autre).

On peut repérer tout au long des ethnographies présentées un processus de violence qui fait souvent le yoyo entre contrôle et décontrôle. Surtout le processus violent engendre une descente en soi qui est génératrice d'un sentiment de se sentir vivant où l'épreuve de la douleur semble obligatoire. Nous pouvons regrouper ces observations dans le tableau ci-dessous.

Figure 141. Derrière la violence, la résurgence d’Eros et Thanatos

Indices de violence	MMA	JVC
Engagement incarné	Adrénaline, envie d’en découdre, weight cutting, insomnie	Faire tomber dans le piège, adrénaline, manque de sommeil, céphalées, diète
Brutalités	Blessure, KO, plaies, soumettre, étrangler, tuer, faire mal à l’autre, envoyer les coups, rage, tripes	Casser le matériel, péter la gueule, orthèse, tuer, faire déjouer, casser le rythme, auto insulte, frapper, se blesser, se chauffer
Malaise	Excitation, stress, pubis et entrejambe, inter âge, palpitations sommeil	Excitation, stress, sortir de ses gonds, décontenance, déstabilisation, fièvre
Peurs	Perversité, douleur, invalidité, KO, intégrité, se faire péter la gueule	Sidération, privation, scène, perdre la face, dégradation, se faire déglusser
Engendrement dans la douleur	Eveil inconscient, instinct animal primaire, régénérant, reconnexion par la douleur, se sentir vivant, instinct de survie, sensation magique	Affinité ludique, resserrement du top classement, pleine expression de ses capacités, victoires volées

Les formes d’expression de la violence telles que décrites par les pratiquants oscillent entre pulsion de mort et pulsion de vie, entre figuration de Thanatos et Eros. Le constat n’est pas sans rappeler la belle analyse de Bernard Jeu sur le sport et sa charge émotionnelle (1977). On le voit ici les peurs de se faire casser la gueule dans la cage ou de se faire déglusser devant les caméras sur scène rappellent ces pulsions de vie et de mort amplifiées dans un espace-temps à la fois contraint et dilaté dans l’éternité du moment. Les engagements et brutalités exprimés par des désirs de mises à mort, comme les sorties de match laissant place à une émotion corporelle de vivant en témoignent.

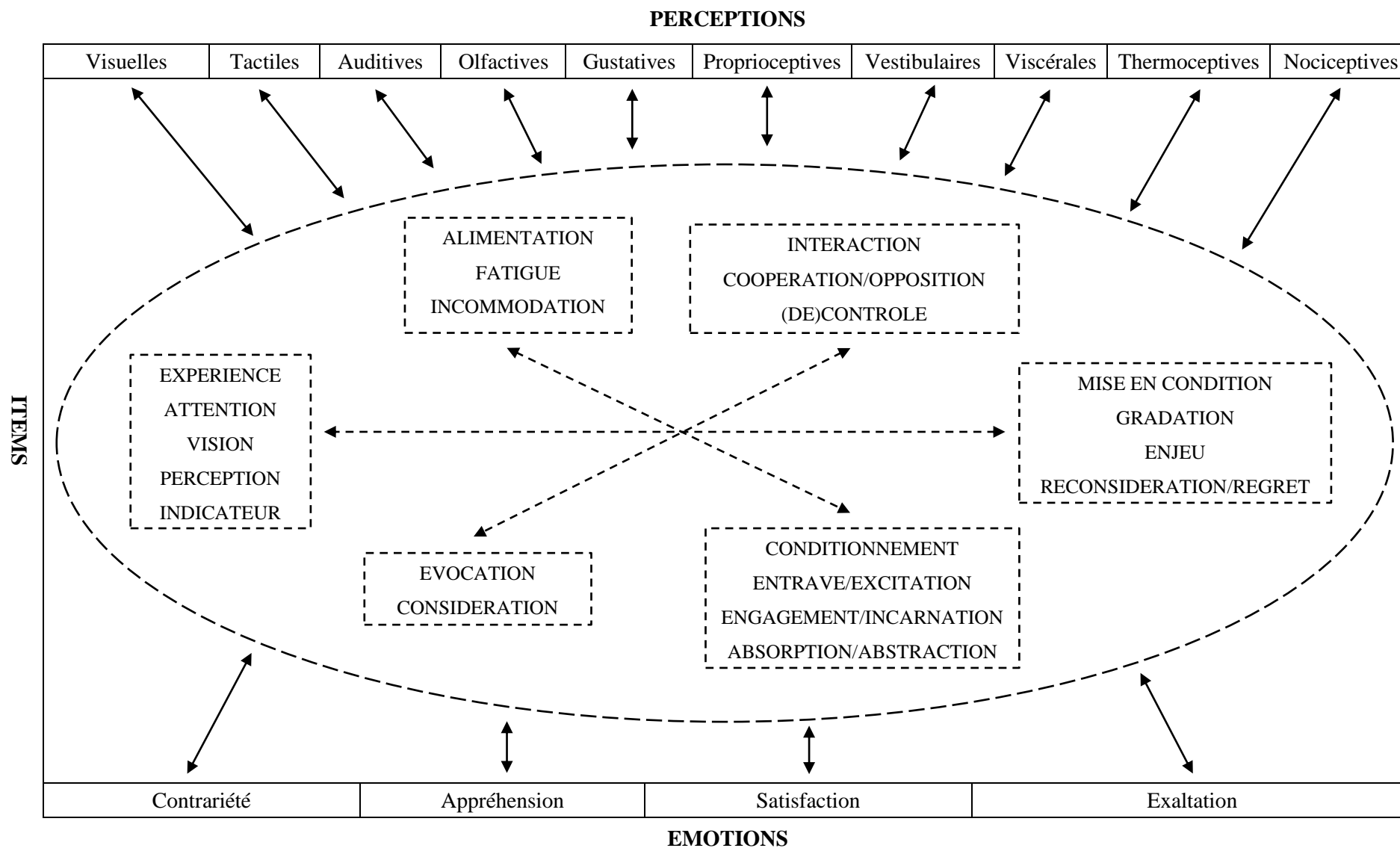
Cependant cette issue qui passe par le tiraillement incessant d’émotions contraires possède son chemin, ses obligations de malaise et de brutalisation. Les psychologues (voir notamment

Apter, 1992 ; Zuckerman, 2009) du sport ont montré cette caractéristique propre aux athlètes qui repose sur le renversement ou le shoot d'adrénaline. L'expression de ces sentiments contraires sont magistralement évoqués dans les verbatims par les frustrations liées à la répétition qui se solde par des échecs relatifs, les positions équivoque de soumission, la mise en scène carcérale de certains événements ou salles, la sensation équivoque des mains qui fouillent les sensations corporelles, le déversement des odeurs indésirables et des fluides qui inspirent le dégoût de retour chez soi.

Illustré par les travaux entre autres de Gilles Deleuze, Georges Bataille et Bernard Jeu, par-delà douleur et dégoût se sentir vivant devient jubilatoire. Ce sentiment qui succède au processus de descente aux enfers, révèle en creux la logique émotionnelle du combat et sa forme de vie. A l'instar des analyses de Bernard Andrieu (2023), se joue ici une émersionologie du vivant où par la souffrance et la douleur émerge la vivacité du sportif.

Face à la labilité de ces images inconscientes, se mettent en place des images sensorielles où odeurs et sons renvoient à une boîte à souvenirs vivants de moments complices, situations limites au sens où elles n'ont pas de gamme d'expression connue du corps (nous renvoyons ici aux travaux de Plessner, 1995), de combats épiques et indécis. A ces madeleines de Proust s'ajoutent des images plus visibles et tenaces qui passent par un marquage des corps, incarnés dans les cicatrices, blessures, déformations qui sociabilisent les combattants.

Figure 142. Perceptions et émotions dans la pratique du MMA et du JVC



Au-delà de rendre possible l'identification et la catégorisation d'items, l'analyse conduite permet de mettre en lumière la complexité des interactions qui peut se manifester et s'articuler entre ces éléments et regroupements, lesquels s'activant par et/ou stimulant – parfois par combinaisons – les perceptions et émotions des individus aussi bien en fonction de leur profil individuel, des disciplines de combat et titres précisément pratiqués ou joués que des situations spécifiques expérimentées. Les multiples et diverses liaisons constituant ce réseau ne sont par ailleurs pas unidirectionnelles mais agissent plutôt comme des feedbacks par allers-retours constants qui actualisent, de manière instantanée, ces expériences vécues. Le maillage présenté ne peut néanmoins être considéré comme complet, fini et admis car les disciplines sont ici appréhendées aussi bien au prisme de nos observations ethnographiques que de nos propres interprétations des éléments constitutifs de nos terrains (y compris des échanges informels tenus et entretiens menés dans le cadre l'étude). Il fait néanmoins émerger certaines tendances résultant des engagements dans la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat.

PARTIE 4. ANALYSES

QUESTIONNAIRES : PRATIQUES ET REPRESENTATIONS

1. Outils, corpus et méthode

Diffusés via Google Form, les deux questionnaires (identiques mais séparément distribués à des pratiquants de Pancrace/MMA et des joueurs de jeux vidéo de combat – cf. Annexe 27) comptabilisent un total de 500 réponses.

Les questionnaires ont été passés en 2020-2021. Les répondants ont été contactés par l'intermédiaire des réseaux sociaux (Facebook, Discord, Twitter, Instagram notamment) de clubs et associations de pratiquants (jeux vidéo de combat et combattants de disciplines de combat physiques). Aussi bien concernant le MMA que le JVC, a été effectué en amont une recherche sur Google et sur Facebook (mots clés : « club de MMA », « association jeu vidéo de combat ») de l'ensemble des structures, associations et groupes proposant la pratique de ces disciplines sur le territoire Français. Concernant le MMA, une liste de club affiliés à la FMMAF (accessible via son site officiel) aura permis de compléter le premier référencement. Lorsque possible, le premier contact avec les organisateurs pour présentation du travail et autorisation de diffusion fut faite par téléphone, sinon par mail. Les organisateurs des trois terrains étudiés ont autorisé cette diffusion. Les questionnaires sont restés actifs plusieurs mois et ont régulièrement été relancés par les organisateurs. Suite à la diminution du nombre de répondants même après relances passé ces quelques mois et récolte de 500 réponses, les questionnaires ont été désactivés pour être analysés.

Ce mode de recueil de données peut entraîner des biais potentiels, notamment la possible sur ou sous-représentation d'une catégorie de répondants – par exemple, les femmes –, du fait de la sollicitation (ou non) de proche à proche spécifique du fonctionnement de ces réseaux. La difficulté – l'impossibilité – de faire un redressement provient du caractère disparate des données nationales sur ces deux pratiques ne permettant pas d'avoir une vision précise de la population globale concernée.

Les réponses obtenues ont été exportées dans Excel puis dans Modalisa, logiciel avec lequel l'étude statistique a été conduite. En vue d'analyser les données issues des questionnaires (tris

à plat en annexe 28), différents outils ont ainsi été mobilisés. D'un point de vue statistique, il s'agissait notamment de mettre en évidence des liens (ou leur absence) entre les variables constitutives de ces derniers. Dans cet objectif, deux indices principaux ont été utilisés : la valeur du Khi2 et le Pourcentage de l'Ecart Maximum (PEM). A l'image du Khi2, le PEM permet d'estimer la force de liaison (ou l'indépendance) entre deux variables. La spécificité du PEM est qu'il rend possible, lorsque significatif, le repérage de liens – plus précisément d'attractions et/ou répulsions (et donc des directions) – existants entre différentes modalités de variables que l'on croise. Son deuxième intérêt (en particulier lorsque l'échantillon est limité) est d'être peu sensible aux variations d'effectifs. Dès lors, en fonction du nombre de réponses, de leur répartition, leur dispersion et des modalités de catégorisation, des Khi2 moins forts mais plus significatifs (du fait d'un pourcentage à l'écart maximal plus exprimé (Cibois, 1993)) peuvent être mis en évidence par la logique du PEM dans la lecture des tableaux présentés dans ce chapitre.

2. Résultats

2.1. Constitution de profils types

Afin d'établir une typologie de pratiquants, nous avons dans un premier temps conduit une analyse factorielle de correspondances (AFC) suivie d'une analyse postfactorielle en ascendance hiérarchique à centre mobile (APAHCM)¹²⁰. L'intérêt de cette méthode est de permettre l'agrégation des individus ayant le moins de différences dans les comportements constatés (analyse de dissimilarité) pour constituer des types les plus homogènes possibles (Foucart, 1997, 171-184). Les types ainsi élaborés peuvent être considérés comme une variable qui permet de décrire les comportements qui leur sont associés.

Trois types ont émergé de la mobilisation de cette méthode pour les interprétations de nos données : les praticiens de disciplines de combat physique (type 1 : « Combattants ») ; les joueurs de jeux vidéo de combat (type 2 : « Joueurs ») ; les pratiquants de disciplines de combat physique et de jeux vidéo de combat (type 3 : « Combattants-Joueurs »). Chaque type est défini par quatre composantes (à savoir « profil de pratiquant » ; « représentation de la violence » ; « appréhension des sports » ; « modalités de consommation ») auxquelles les

¹²⁰ Conformément aux règles conventionnelles des sciences sociales, la valeur p est inférieure ou égale à 0,05 pour la totalité des Khi2 retenus dans le cadre de ces deux analyses. Pour l'ensemble des analyses statistiques présentées dans le cadre de ce travail, ont néanmoins systématiquement été privilégiées – en prenant l'indice le plus significatif (Khi2 ou PEM) – les informations les plus spécifiques à la compréhension de la population étudiée, et ce aussi bien dans la construction et révision des tableaux de contingence que dans sélection et exploitation des données.

variables propres à chaque item sont corrélées de manière plus ou moins fortes. Pour préciser cette typologisation, une analyse de tris croisés – spécifiquement basée sur le croisement des trois profils émergents à l’intégralité des variables constitutives du questionnaire, avec lorsque nécessaire et possible des regroupements davantage génériques mais rendant possible l’exploitation globale des tableaux et la mises en relief de grandes tendances propres à la population étudiée – a été effectuée. Dans les tableaux récapitulatifs construits en point 2.1.4, les variables en italique et surlignées en vert correspondent à ces informations issues de ces tris croisés qui n’apparaissent pas directement dans l’analyse factorielle de correspondances ni dans l’analyse postfactorielle en ascendance hiérarchique à centre mobile mais qui permettent de compléter les premiers repères façonnant cette typologisation. Pour des questions de clarté et de lisibilité, ces tris croisés sont intégrés en annexe 29 précédés du titre du tableau récapitulatif correspondant et sous la même unité (Khi2).

2.1.1. Profil émergent : « Combattants »

Description des pratiquants

Le premier groupe (Combattants, 23,6% de la population enquêtée) correspond par définition à des pratiquants de disciplines de combat physique (notamment les « Gladiator Entertainment » et donc les disciplines de type MMA ou pancrace et les « Martial Sports/Combat sports » comme le kick-boxing, le muay thaï, la boxe anglaise ou française) se voyant pratiqués dans des structures multi-

activités de combat (dont MMA ou pancrace), et ce depuis 14 ans et plus. Lié au genre féminin, il cumule différentes classes d'âge dans une plus large celle de « 45 ans et plus »¹²¹. On y relève en outre une

adhésion associative et affiliation fédérale des individus. Les cadres de pratique s'articulent aussi bien autour du professionnalisme, de l'amateurisme que de la participation à diverses manifestations (stages, galas, compétitions, ...). Dans ce groupe, la pratique de la discipline de combat physique n'incite pas les individus à s'engager dans le jeu vidéo de combat.

Figure 143. Profil : « Les combattants »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Féminin	39,703	53%	...
45 ans et plus	37,554	58%	...

Figure 144. Pratique du JVC : « Les combattants »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Je ne joue à aucun jeu-vidéo de combat	757,48	96%	...

Représentations de la violence

Pour aller au-delà des items du questionnaire interrogeant la perception de la violence dans les disciplines étudiées (questions 33-34 et 39-40), afin d'avoir une vision synthétique de celle-ci, des « indices de violence » ont été élaborés.

De manière parallèle et au même titre que pour le MMA, des indices de violence (indice « adjectifs » et indice « comportements ») ont été constitués pour analyser le rapport à la violence des questionnés en ce qui concerne le jeu vidéo de combat. A chaque item (Pas du tout d'accord ; Pas d'accord ; D'accord ; Tout à fait d'accord) associé par les répondants aux adjectifs apparaissant dans les questions 33 et 39 (à savoir « Beau à voir » ; « Impressionnant » ; « Choquant » ; « Dangereux » ; « Sanguinaire »), nous avons attribué, via une grille de

¹²¹ Nous considérons 2020 à 2021 comme période de passation du questionnaire. De ce fait, l'ensemble des classes d'âge sont construites sur la base de l'année 2020. Bien que les différentes analyses conduites laissent apparaître plusieurs classes d'âge pour chacun des types émergents de pratiquants (la totalité de ces classes apparaissent dans le tableau récapitulatif « Tableau récapitulatif : Profil des individus (Khi2) »), seule la plus significative a chaque fois été sélectionnée puis mobilisée dans l'appréhension et la présentation des différents profils constitués.

correspondance, des valeurs positives ou négatives (respectivement -2 ; -1 ; +1 ; +2) et additionné l'ensemble des résultats des 5 adjectifs, pour une échelle allant donc de -10 à +10 (une inversion de valeur a néanmoins été effectuée pour les adjectifs dépréciatifs). Nous avons ensuite créé, en fonction des totaux, des classes équivalentes entre MMA et jeu vidéo de combat. De valeur la plus négative à la plus positive, émergent de l'analyse les indices « MMA non violent », « MMA violent » pour le MMA et « JVC plutôt violent », « JVC pas violent », « JVC pas du tout violent » pour le jeu vidéo de combat. A chaque item (Pas du tout d'accord ; Pas d'accord ; D'accord ; Tout à fait d'accord) attribué par les individus aux comportements figurant dans les questions 34 et 40 (soit « Attire des individus aux comportements violents », « Développe des comportements violents », « Canalise des comportements violents », « Réduit des comportements violents », « N'a pas de lien avec la violence »), nous avons de même attribué des notes allant respectivement de 1 à 4 avec, comme pour les adjectifs, une inversion de valeur lorsque la considération est négative pour une échelle allant ainsi de 5 à 20. Des classes équivalentes entre MMA et jeu vidéo de combat constituées en fonction des totaux et de nos analyses, se dégagent – de la valeur la plus négative à la plus positive – les indices « MMA comportements violents », « MMA comportements peu violents », « MMA comportements pas violents » pour le MMA et « JVC comportements violents », « JVC comportements peu violents », « JVC comportements pas violents » pour le jeu vidéo de combat.

Les adjectifs à connotation négative « Sanguinaire », « Choquant », « Dangereux » ainsi qu'un attrait et une influence négatifs aux comportements (« Attire des individus aux

Figure 145. Représentations de la violence du MMA : « Les combattants »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Sanguinaire	Pas du tout d'accord	15,657	29 %	***
Choquant	Pas du tout d'accord	6,838	21 %	***
Dangereux	Pas d'accord	6,208	16 %	***
Beau à voir	Tout à fait d'accord	4,936	13 %	***
Choquant	Pas d'accord	4,367	21 %	***
Indice de violence « adjectifs »	MMA non violent	12,808	26 %	***
Développe des comportements violents	Pas du tout d'accord	5,944	20 %	***
Réduit des comportements violents	D'accord	3,639	21 %	***
Indice de violence « comportements »	MMA cpt pas violent	7,248	25 %	***

comportements violents » ; « Développe des comportements violents ») (cf. figure 145) sont opposés au MMA dans les représentations des individus issus de ce groupe, à l'inverse de l'adjectif à sens positif « Beau à voir » et de relations bénéfiques aux comportements violents (« Canalise des comportements violents » ;

« Réduit des comportements violents »). Les indices de violence « adjectifs » et « comportements » constitués révèlent en ce sens une représentation globale non-violente de la discipline.

Au contraire (cf. figure 146), sont attribués au jeu vidéo de combat les adjectifs dépréciatifs « Dangereux »¹²², « Choquant » et des rapports aux comportements violents (« Attire des individus aux comportements violents » ; « Développe des comportements violents »). Les adjectifs appréciatifs et de spectacularité « Beau à voir » et « Impressionnant » ainsi que les rapports bénéfiques et neutre aux comportements recensés (« Canalise des comportements violents » ; « Réduit des comportements violents », « N'a pas de lien avec la violence ») se voient quant à eux aux opposés au jeu vidéo de combat dans les représentations. Les indices de violence « adjectifs » et « comportements » dévoilent ainsi une représentation globale violente de la discipline.

¹²² Au sein de ce groupe, l'adjectif « dangereux » se voit aussi opposé aux jeu vidéo de combat, laissant apparaître deux tendances quant à la dangerosité perçue de la discipline.

Figure 146. Représentations de la violence du JVC : « Les combattants »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Impressionnant	Pas d'accord	94,688	59 %	***
Beau à voir	Pas du tout d'accord	75,272	96 %	***
Beau à voir	Pas d'accord	40,081	56 %	***
Impressionnant	Pas du tout d'accord	69,871	86 %	***
Impressionnant	Pas d'accord	35,619	44 %	***
Dangereux	D'accord	13,842	36 %	***
Dangereux	Pas d'accord	11,888	24 %	***
Indice de violence « adjectifs »	JVC Plutôt violent	72,985	54 %	***
Développe des comportements violent	D'accord	27,414	35 %	***
Développe des comportements violents	Tout à fait d'accord	23,174	89 %	***
Canalise des comportements violents	Pas du tout d'accord	21,689	28 %	***
Réduit des comportements violents	Pas du tout d'accord	17,607	25 %	***
Attire des individus aux comportements violent	Tout à fait d'accord	18,361	87 %	***
Attire des individus aux comportements violent	D'accord	5,339	18 %	***
N'a pas de lien avec la violence	Pas du tout d'accord	12,099	26 %	***
Indice de violence « comportements »	JVC cpt violent	50,205	58 %	***

Représentation des sports

Pour les individus formant ce premier groupe, le jeu vidéo de compétitif de combat ne peut pas être assimilé à une discipline sportive dans la mesure où il ne mobilise que peu (voire pas) de ressources et compétences physiques. Appréhendé comme un simple jeu, il ne dépasse en ce sens pas le statut de loisir. L'analyse complémentaire prolonge cette idée au motif de faibles mobilisation et développement de compétences et de travail et d'une absence de certaines composantes propres au sport. Concernant l'idée d'un développement compétitif de cette discipline en France, deux directions émergent (cf. figure 147) : l'une – plus fortement corrélée – défavorable en raison du désintérêt que suscitent et susciteraient ces manifestations, de l'influence négative que le jeu vidéo de combat peut avoir sur la santé mentale (notamment en rapport à la violence et au stress) et des difficultés à contrôler les dérives qu'elles pourraient occasionner, l'autre favorable considérant que des compétitions sont déjà organisées, développées, reconnues, aisément mises en place et répondent à la demande de communautés, joueurs et spectateurs. Ici, l'item « Bon pratiquant » de jeu vidéo de combat se voit associé aux individus battant des scores. S'agissant du MMA (cf. figure 148), le fait qu'il regroupe par principe un ensemble de disciplines sportives justifie sa qualité de sport, bien qu'une absence de corrélation se manifeste dans cette considération générale. Dans ce groupe, le développement des compétitions en France se voit légitimité par les attraits, bienfaits physiques et techniques qu'offre la discipline.

Figure 147. Représentations du JVC et sport : « Les combattants »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Développer compétition JVC en France	Non	52,651	60 %	***
JVC compétitif sport ?	Non	41,035	66 %	***
JVC pas Sport Pourquoi ?	(Non) Car il mobilise, développe peu (voire pas) pas de ressources et compétences physiques	65,748	42 %	***
JVC pas Sport Pourquoi ?	(Non) Il diffère du sport car c'est un jeu, un loisir	21,363	36 %	***
Développement Compétitions JVC ?	(Non) Car je n'en vois pas (et elles ne susciteraient pas) d'intérêt	30,124	73 %	***
Développement Compétitions JVC ?	(Non) Car le jeu vidéo peut influencer négativement sur la santé mentale (violence, stress, etc.) et les possibles dérives sont difficilement contrôlables	21,517	75 %	***
Développement Compétitions JVC ?	(Oui) Car des compétitions de divers jeux vidéo sont déjà organisées, développées, reconnues et sont simples à mettre en place	10,688	42 %	***
Développement Compétitions JVC ?	(Oui) Pour répondre à la demande de communautés, joueurs et spectateurs	9,744	18 %	***

Figure 148. Représentations du MMA et sport : « Les combattants »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
(Oui) Pour les attraits bienfaits physiques et techniques de la discipline	7,107	36 %	***
(Oui) Car il regroupe différentes disciplines sportives	3,715	17 %	**

Habitudes de consommation

De ce premier groupe, se dégage une tendance à la consommation des disciplines MMA et pancrace – à hauteur de « 1 à 7h par semaine »¹²³ pour chacun – au moyen des supports « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur », « Presse magazine ». Apprendre et/ou développer des techniques constitue une notable finalité dans l'utilisation de la télévision, du smartphone, de la tablette et de l'ordinateur. Dans cet ensemble, l'ordinateur et le smartphone sont parallèlement utilisés au service de la consommation d'autres disciplines sportives. A l'inverse, s'y affiche une correspondance entre le jeu vidéo de combat et la consommation nulle en termes d'heures par semaine sur les supports « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur », « Console de jeu » et « Presse magazine » (cf. figure 149).

Figure 149. Consommation du MMA et du Pancrace : « Les combattants »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Smartphone	MMA	35,343	41 %	***
Smartphone	Pancrace	16,597	40 %	***
Ordinateur	MMA	31,993	35 %	**
Ordinateur	Autres sports	20,405	20 %	***
Ordinateur	Pancrace	14,500	28 %	***
Télévision	Pancrace	14,943	46 %	***
Télévision	MMA	14,261	31 %	***
Presse magazine	MMA	10,472	34 %	***
Tablette	MMA	8,873	33 %	***
Consommation MMA Smartphone	de 1h à 7h par semaine	24,302	41 %	***
Consommation MMA Télévision	de 1h à 7h par semaine	7,593	18 %	***
Consommation MMA Presse magazine	de 1h à 7h par semaine	6,639	24 %	***
Utilisation supports MMA Télévision	Pour apprendre et ou développer des techniques	5,088	29 %	***
Utilisation supports MMA Smartphone	Pour apprendre et ou développer des techniques	2,915	16 %	***
Consommation JVC Console de jeu	0h par semaine	90,621	90 %	***
Consommation JVC Ordinateur	0h par semaine	70,180	97 %	***
Consommation JVC Smartphone	0h par semaine	25,057	87 %	***
Consommation JVC Télévision	0h par semaine	6,557	89 %	***
Consommation JVC Tablette	0h par semaine	1,202	92 %	***

¹²³ Contrairement à la sélection unique des classes d'âge les plus significatives effectuée dans cette description des profils types de pratiquants, les amplitudes temporelles dans leur totalité – y compris lorsque moins exprimées en termes de Khi2 – concernées par la consommation d'image y seront regroupées dans la mesure où celles-ci permettent de mettre en évidence des rapports différenciés aux médias et aux disciplines propres aux trois ensembles constitués. Chaque fois que possible, l'ordre (croissant ou décroissant) de présentation de ces amplitudes sera conditionné à la force des Khi2 relevés.

Combattants

En résumé, les « Combattants » réfèrent à des individus plutôt féminins, âgés de 45 ans et plus et de catégorie « Retraités » s'adonnant à la pratique professionnelle, amateur et de manifestations (et donc associative et affiliée) des « Gladiatorial Entertainment » et « Martial Sports/Combat sports » dans des structures multi-activités de combat (dont MMA ou pancrace) depuis 14 ans et plus.

En plus d'un non-engagement et d'une non-incitation à sa pratique par l'exercice de disciplines de combat physique, des associations négatives – notamment de violence – au jeu vidéo de combat en termes d'images et de comportements sont caractéristiques de ce groupe, inversement du MMA.

Pour ces individus, le jeu vidéo de combat compétitif relève du loisir et ne peut être considéré comme un sport notamment du fait de faibles mobilisation et développement de compétences et travail puis d'une absence de certains aspects spécifiques au sport. La tendance la plus exprimée concernant le développement compétitif du jeu vidéo en France apparaît défavorable aux motifs de son inintérêt perçu et des dérives et influences négatives inhérentes à sa pratique (celle favorable légitimant cette impulsion par l'existence et la simplicité de mise en œuvre de manifestations semblables d'une part, et visant à répondre à la demande des communautés joueurs et spectateurs d'autre part). A l'inverse, le MMA est ici considéré comme un sport légitime (en particulier car regroupant différentes disciplines sportives) et mérite d'être développé sur le territoire français en raison de ses attraits et bienfaits physiques et techniques. Pour les membres de ce groupe, battre des scores est révélateur du niveau des pratiquants de jeu vidéo de combat. Les grands jeux, séries de jeux de combat et ce qui les englobent sont par ailleurs considérés comme des figures emblématiques historiques ayant marqué la discipline.

L'ensemble des supports médiatiques sont ici mobilisés – à hauteur de 1 à 7h par semaine – pour la consommation du MMA et du pancrace. L'une des particularités de ce groupe repose sur le fait que cette consommation consiste principalement en l'apprentissage et le développement de techniques. Quel que soit le support, aucune heure à la consommation du jeu vidéo de combat n'y est cependant observée.

2.1.2. Profil émergent : Les « Joueurs »

Portrait des pratiquants

Le deuxième type (Joueurs, 51,2% de la population enquêtée) renvoie à des individus masculins (cf. PEM local, figure 150) de catégories principales exercées

« Etudiants » et « Chômeurs ou sans activité professionnelle », titulaires du diplôme national du Brevet et s'adonnant à la pratique du jeu vidéo de

combat – particulièrement les « Platform Fighters » comme Super Smash Bros. ou Rival of Aether, « 2D Air » comme Dragon Ball ou Guilty Gear et « 2D Ground » comme Street Fighter ou Mortal Kombat – plus de 10 à 5h par semaine, et ce depuis 6 à 15 années (cf.

figure 152). Dans ce groupe déployant différentes classes d'âge (dont la plus significative est « 15 à 29 ans »), on observe une adhésion associative et une pratique notamment tournée vers la compétition et l'apprentissage technique. Les cadres d'exercice se structurent autour de la participation à diverses manifestations (compétitions, parties classées, ...), de la pratique licenciée

association et du loisir sans licence.

Ici, jouer au jeu vidéo de combat n'encourage pas à la pratique de disciplines de combat physique. Logiquement, cet ensemble est associée à une non-

adhésion associative et une non affiliation fédérale en ce qui concerne ces dernières.

Figure 150. Profils émergents et genre

PEM local	Les Combattants	Les Joueurs	Les Joueurs-Combattants
Féminin	53%		
Masculin		49%	59%
Khi2=58,7 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,343			

Figure 151. Profil : « Les joueurs »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
De 15 à 29 ans	9,781	30%	***
Etudiants	5,584	33%	***
Chômeurs /Sans activité professionnelle	3,945	45%	***

Figure 152. Cadres et modalités de pratique du JVC : « Les joueurs »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Platform (Super Smash Bros., Rivals of Aether, Brawlhalla)	12,738	50%	***
10 h et plus/semaine	8,804	64%	***
Oui (adhérent association)	5,811	66%	***
de 5 à moins de 10 h/semaine	2,882	41%	***
de 6 à moins de 15 ans	2,827	33%	***
2D Air (Dragon Ball, Guilty Gear, BlazBlue, GFV, UNI-B, Skullgirls, Marvel vs. Capcom, Vampire Savior: The Lord of Vampire, Them's Fightin' Herds, Arcana Heart, Melty Blood, Persona, Darkstalkers, Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes)	2,648	23%	***
2D Ground (Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou: M.O Wolves, Killer Instinct, Injustice, Fatal Fury, Power Rangers: Battle for the Grid, Art of Fighting, The Last Blade, Karnov's Revenge, Akatsuki Blitzkampf)	2,154	18%	***
Pour la compétition	1,443	35%	***
Pour l'apprentissage technique	1,197	30%	**

Représentation de la violence

Les adjectifs dépréciatifs « Choquant », « Sanguinaire » et « Dangereux » tout comme des relations aux comportements violents (« Développe des comportements violents »¹²⁴ ; « Attire des individus aux comportements violents ») sont associés au MMA dans les représentations des individus, inversement à l'adjectif de sens positif « Beau à voir » et à des rapports bénéfiques et neutre **Figure 153. Représentations de la violence du MMA : « Les joueurs »**

aux comportements (« Réduit des comportements violents » ; « Canalise des comportements violents », « N'a pas de lien avec la violence »). Les indices de violence « adjectifs » et « comportements » mettent en lumière une représentation globale violente de cette activité (cf. figure 153).

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Beau à voir	Pas d'accord	19,379	60 %	***
Beau à voir	Pas du tout d'accord	5,920	52 %	***
Choquant	D'accord	10,204	34 %	***
Choquant	Tout à fait d'accord	3,983	44 %	***
Sanguinaire	Tout à fait d'accord	8,863	64 %	***
Dangereux	Tout à fait d'accord	8,392	41 %	***
Indice de violence « adjectifs »	MMA violent	31,014	63 %	***
N'a pas de lien avec la violence	Pas du tout d'accord	6,637	39 %	***
Développe des comportements violents	D'accord	6,195	49 %	***
Canalise des comportements violents	Pas d'accord	4,410	38 %	***
Attire des individus aux comportements viol	D'accord	3,721	23 %	***
Attire des individus aux comportements violents	D'accord	3,721	23 %	***
Réduit des comportements violents	Pas d'accord	12,982	39 %	***
Indice de violence « comportements »	MMA cpt violent	11,157	45 %	***

A l'inverse (cf. figure **Figure 154. Représentations de la violence du JVC : « Les joueurs »**

154), sont opposés au jeu vidéo de combat les adjectifs à connotation négative « Dangereux » et « Sanguinaire » ainsi que sa liaison à comportements violents (« Développe des comportements violents » ; « Attire des individus aux comportements violents »). Pour sa part, l'adjectif de sens positif « Beau à voir » de même

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Beau à voir	Tout à fait d'accord	19,866	46 %	***
Impressionnant	Tout à fait d'accord	11,851	38 %	***
Impressionnant	D'accord	8,786	74 %	***
Dangereux	Pas du tout d'accord	5,777	31 %	***
Indice de violence « adjectifs »	JVC Pas du tout violent	14,574	51 %	***
Indice de violence « adjectifs »	JVC Pas violent	5,220	31 %	***
Développe des comportements violents	Pas du tout d'accord	8,920	30 %	***
Attire des individus aux comportements violent	Pas du tout d'accord	3,063	18 %	***
N'a pas de lien avec la violence	Tout à fait d'accord	6,227	33 %	***
Canalise des comportements violents	D'accord	8,771	32 %	***
Canalise des comportements violents	Tout à fait d'accord	2,655	49 %	**
Sanguinaire	Pas d'accord	1,243	11 %	**
Réduit des comportements violents	D'accord	4,468	26 %	***
Réduit des comportements violents	Tout à fait d'accord	2,562	51 %	**
Indice de violence « comportements »	JVC cpt pas violent	11,496	39 %	***

¹²⁴ Une autre direction – toutefois moins fortement corrélée – émerge néanmoins dans ce deuxième ensemble en raison d'une opposition également existante entre cet item « Développe des comportements violents » et la représentation de la violence associée à la discipline.

que les rapports bénéfiques et neutre aux comportements relevés (« Canalise des comportements violents » ; « Réduit des comportements violents » ; « N'a pas de lien avec la violence ») s'y trouvent associés dans les représentations. En ce sens, les indices de violence « adjectifs » et « comportements » dénotent une représentation globale non-violente de la discipline. Dans ce groupe, l'adjectif de spectacularité « Impressionnant » se voit aussi bien apparenté au MMA qu'au jeu vidéo de combat, bien que l'analyse complémentaire révèle une seconde corrélation très faiblement supérieure opposant le MMA à cet item.

Représentation des sports

Dans ce deuxième ensemble, les individus appréhendent le jeu vidéo de combat compétitif comme un sport légitime et ce, pour plusieurs raisons (cf. figure 155). Sont notamment mises en avant ses inclinations **Figure 155. Représentations du JVC et sport : « Les joueurs »**

à mobiliser et développer des ressources et compétences physiques, à partager plusieurs (voir tous) les aspects des autres sports, à conduire à l'organisation de manifestations, compétitions et à

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Tc Kf lor
JVC compétitif sport ?	Oui	16,917	46 %	***
Bon pratiquant JVC ?	Un pratiquant endurant	4,583	49 %	***
JVC Sport Pourquoi ?	Car il mobilise, développe des ressources et compétences physiques	4,042	54 %	***
Développement Compétitions JVC ?	Pour sensibiliser, dédramatiser, crédibiliser et légitimer la pratique	3,994	86 %	***
Développement Compétitions JVC ?	Car les communautés favorisent le rassemblement, l'échange, le partage, la bienveillance entre individus diversifiés	3,430	57 %	***
JVC Sport Pourquoi ?	Car il partage plusieurs (voire tous) les aspects des autres sports	2,443	40 %	**
Développement Compétitions JVC ?	Pour ses attraits visuels (spectacle, performance, prestations, manifestations)	2,427	51 %	**
Développement Compétitions JVC ?	Oui	2,385	77 %	***
Développement Compétitions JVC ?	Pour rattraper le retard de la France et y développer ce type de discipline (démocratisation, visibilité, compétiteurs, professionnalisation)	2,302	31 %	***
JVC Sport Pourquoi ?	Car il donne lieu à des manifestations, compétitions et classements	2,267	43 %	**
JVC Sport Pourquoi ?	Car il implique l'apprentissage et la maîtrise de diverses techniques	1,729	47 %	**

l'établissement de classements ainsi qu'à impliquer l'apprentissage et la maîtrise de diverses techniques. L'analyse complémentaire renforce ces directions par l'idée plus globale de mobilisation et implication de diverses compétences et de travail propres à cette pratique. En ce qui concerne les perspectives de développement de compétitions de la discipline en France, les membres de ce deuxième groupe s'y positionnent favorablement à finalité de sensibiliser, dédramatiser, crédibiliser et légitimer sa pratique, mais aussi du fait que les communautés favorisent le rassemblement, l'échange, le partage et la bienveillance entre individus diversifiés. Les attraits visuels en termes de spectacle, de performance, de prestations et de manifestations ainsi que l'aspiration à rattraper le retard de la France et y développer ce type de discipline (notamment en ce qui concerne la démocratisation, la visibilité, les compétiteurs

et la professionnalisation) constituent des arguments allant dans le même sens. Dans ce groupe, l’item « Bon pratiquant » de jeu vidéo de combat se voit corrélé aux pratiquants faisant preuve d’endurance d’une part, et d’adaptation et « lecture » de l’adversaire d’autre part. Les variables plus globales résultant de l’analyse secondaire « Grands pratiquants de jeux vidéo et leur image » et « Grandes entreprises, manifestations et ambassadeurs du milieu » sont pour leur part associés aux figures emblématiques historiques ayant marqué cette discipline.

Bien qu’ils conçoivent le MMA comme une activité sportive (cf. figure 156) – on relève toutefois une absence de corrélation dans cette considération générale –, particulièrement du fait qu’il donne lieu à des compétitions et qu’il implique l’affrontement d’individus et la désignation d’un vainqueur, les « Joueurs » se montrent défavorables au développement de compétitions de cette discipline en France particulièrement en raison de sa dangerosité et du désintérêt qu’elle suscite et susciterait.

Figure 156. Représentations du MMA et sport : « Les joueurs »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Développer les compétitions de MMA ?	Non	14,311	72 %	***
Compétitions de MMA ?	(Non) Je n'en vois (et elles ne susciteraient pas) d'intérêt	6,087	100 %	***
Compétitions de MMA ?	(Oui) Car il donne lieu à des compétitions	4,160	37 %	***
Compétitions de MMA ?	(Oui) Car il implique l'affrontement d'individus et la désignation d'un vainqueur	3,730	57 %	**
bon pratiquant de MMA ?	Un pratiquant ayant de la force	2,740	23 %	**

Pratiques de consommation

Au sein de cette deuxième structure, on observe une corrélation entre le MMA et la consommation nulle d’heures par semaine sur les supports « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur », « Presse magazine » (lorsque néanmoins existante, l’utilisation du smartphone et de l’ordinateur est corrélée à la modalité « Pour les retransmissions », et la télévision, le smartphone et la tablette à la modalité « Pour les films/séries/animés »). Inversement, se manifeste une propension des individus à la consommation du jeu vidéo de combat au moyen des outils « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur », « Console de jeu »¹²⁵ et « Presse magazine » sur des plages respectives de « Plus 7h par semaine », « 1 à 21h par semaine », « 1 à 7h par semaine », « 1 à 35h par semaine », « Plus de

¹²⁵ Du fait de la redondance et précision relative – et donc éventuelle incompréhension des répondants – caractéristique de la question 29 « Si vous consommez du JEU VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports ? » (elle rend effectivement possible le croisement d’éléments aussi bien liés au visionnage qu’à la pratique de la discipline en elle-même et mêle donc deux modes distincts de consommation), nous n’avons pas conservé les données récoltées via la variable « Console de jeu » lorsque croisée avec l’item « Utilisation supports JVC » dans cette analyse.

7 à 1h par semaine » et « Plus de 1h par semaine ». Les retransmissions vidéo constituent la tendance principale de l'utilisation des supports « Smartphone » et « Tablette », là où le visionnage de films et séries et/ou animés se fait par l'intermédiaire de la télévision. En parallèle, la consommation « d'Autres jeux vidéo » est dans ce groupe corrélée aux outils « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur » et « Presse magazine », celle « d'Autres sports » l'étant au support « Télévision » (cf. figure 157).

Figure 157. Consommation du JVC : « Les joueurs »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Smartphone	Jeu-vidéo de combat	24,485	54 %	***
Smartphone	Autres jeux-vidéo	18,306	52 %	***
Ordinateur	Jeu-vidéo de combat	14,940	47 %	***
Ordinateur	Autres jeux-vidéo	7,768	40 %	***
Presse magazine	Autres jeux-vidéo	14,458	68 %	***
Presse magazine	Jeu-vidéo de combat	8,270	53 %	***
Télévision	Autres jeux-vidéo	10,126	42 %	***
Télévision	Jeu-vidéo de combat	5,615	24 %	***
Télévision	Autres sports	3,305	20 %	***
Tablette	Jeu-vidéo de combat	5,625	45 %	***
Tablette	Autres jeux-vidéo	4,200	40 %	***
Consommation MMA Smartphone	0h par semaine	34,726	71 %	***
Consommation MMA Télévision	0h par semaine	13,706	70 %	***
Consommation MMA Ordinateur	0h par semaine	8,832	49 %	***
Consommation MMA Presse magazine	0h par semaine	2,113	88 %	***
Consommation MMA Console de jeu	0h par semaine	1,813	52 %	***
Utilisation supports MMA Smartphone	Pour les retransmissions	5,716	17 %	***
Utilisation supports MMA Ordinateur	Pour les retransmissions	4,105	14 %	***
Consommation JVC Ordinateur	+ de 7h par semaine	25,128	79 %	***
Consommation JVC Console de jeu Borne d'arcade	+ de 7h par semaine	24,600	73 %	***
Consommation JVC Ordinateur	de 1h à 7h par semaine	18,208	46 %	***
Consommation JVC Smartphone	de 1h à 7h par semaine	14,616	44 %	***
Consommation JVC Console de jeu	de 1h à 7h par semaine	5,058	23 %	***
Consommation JVC Smartphone	+ de 7h par semaine	4,085	47 %	***
Consommation JVC Tablette	de 1h à 7h par semaine	3,790	42 %	***

Joueurs

De manière synthétique, la classe « Joueurs » regroupe des individus plutôt masculins âgés de 15 à 29 ans, étudiants et/ou chômeurs/sans activité professionnelle, titulaires du diplôme national du Brevet notamment engagés dans la pratique de manifestations, licenciée en association et loisir sans licence des « Platform Fighters », « 2D Air » et « 2D Ground » à hauteur de plus de 10h à 5h par semaine depuis 6 à 15 ans. Tournée vers la compétition et l'apprentissage technique, la pratique du jeu vidéo de combat n'incite sous aucune forme à l'engagement dans les disciplines de combat physique.

Dans ce groupe, le MMA est négativement représenté – particulièrement en termes de violence – en ce qui concerne les images et les comportements, contrairement au jeu vidéo de combat.

Ici, le jeu vidéo de combat est considéré comme sport légitime en raison des compétences et du travail qu'il mobilise et implique, du fait qu'il partage les mêmes aspects que les autres disciplines sportives, puis qu'il conduise à l'organisation de manifestations, compétitions et à l'établissement de classements. Les individus sont favorables au développement des compétitions en France à finalité de dédramatiser, légitimer, développer sa pratique, pour ses qualités fédératrices ainsi que pour ses attraits visuels. Bien que le MMA soit conçu comme une activité sportive (en particulier car donnant lieu à des compétitions et impliquant l'affrontement d'individus puis la désignation d'un vainqueur), les membres de ce groupe se montrent défavorables au développement des compétitions en France compte tenu de son inintérêt et sa dangerosité perçus. Pour ces « Joueurs », l'endurance et l'aptitude à s'adapter aux adversaires et les lire sont révélateurs du niveau des praticiens de jeux vidéo de combat. Par ailleurs, les grands pratiquants de jeux vidéo et leur image ainsi que les grandes entreprises, manifestations et ambassadeurs du milieu sont considérés comme des figures emblématiques historiques ayant marqué cette dernière discipline.

Aucune heure n'est consacrée à la consommation générale du MMA sur l'ensemble des supports médiatiques étudiés (apparaissent toutefois des corrélations secondaires entre les variables « Pour les retransmissions » et « Pour les films/séries/animés » et les groupes respectifs d'items « Smartphone/Ordinateur » et « Télévision/Smartphone/Tablette »). A l'inverse, la totalité des supports sont mobilisés pour la consommation du jeu vidéo de combat et d'autres jeux vidéo sur des créneaux allant de 1h à 35h par semaine. L'utilisation des supports « Tablette » et « Smartphone » à des fins de retransmissions et « Télévision » pour le visionnage de films, séries et/ou animés – tendances de fait également observées dans leurs modalités de consommation du MMA – constitue une autre spécificité des membres de ce groupe.

2.1.3. Profil émergent : Les « Combattants-joueurs »

Caractéristiques des pratiquants

La troisième agrégation (Combattants-joueurs, 25,2% de la population enquêtée) regroupe des individus masculins (cf. PEM local, *supra*, figure 158) – dont la classe

d'âge, l'activité principale exercée et le niveau d'étude sont respectivement corrélés aux modalités « 30 à 44 ans », « Vie active » et « CEP, BEP, ... » – pratiquant à la fois des

Figure 158. Profil : « Les combattants-joueurs »

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
CAP, BEP, ...	5,75	31%	***
Entre 30 et 44 ans	4,889	22%	***
Vie Active	3,656	44%	***

Figure 159. Cadres et modalités de pratique des DCP : « Les combattants-joueurs »

disciplines de combat physique (notamment les « Martial Sport/Combat Sports », les « Gladiatorial Entertainment » et les « Martial Arts » comme le judo ou différentes formes de karatés et jiu-jitsus) et ce, 5h et plus par semaine depuis 1 à 13

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Loisir sans licence	14,359	32%	***
Licencié amateur	13,004	22%	***
Evènements (stages, galas, compétitions, ...)	8,655	26%	***
Oui (adhérent association)	5,734	24%	***
5 h et plus/semaine	5,583	25%	***
Oui (affiliation fédération)	4,4	18%	***
Fédérations de Karaté, de Wushu, de Nunchaku, de Taekwondo et de disciplines associées (FFKDA, FFKAMA, FWDA, FINCA, WT)	3,409	27%	***

années, ainsi que le jeu vidéo de combat (particulièrement les « Combat Sports Simulation » comme UFC, Fight Night, MMA et les « 3D Close Combat » comme Tekken, SoulCalibur ou

Figure 160. Cadres et modalités de pratique du JVC : « Les combattants-joueurs »

Dead or Alive) moins de 2h par semaine, et ce depuis 15 ans et plus (cf. figures 159, 160) Les cadres de pratique s'articulent autour du loisir sans licence, de la pratique licenciée amateur et de la participation à diverses manifestations

Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Combat Sports Simulation (UFC, Fight Night, MMA)	28,492	76%	***
Pour le jeu	9,768	17%	***
Moins de 2 h/semaine	7,878	22%	***
15 ans et plus	7,096	24%	***
3D Close Combat (Tekken, SoulCalibur, Dead or Alive, Virtua Fighter, Project Justice, Def Jam)	4,173	11%	***
Non (adhérent association)	2,722	64%	***

(stages, galas, compétitions, ...) pour les disciplines de combat physique, et du loisir sans licence pour le jeu vidéo de combat, la finalité d'engagement dans cette dernière activité résidant notamment dans la pratique du jeu pour le jeu. Aussi, on observe une adhésion associative et une affiliation fédérale (particulièrement aux fédérations de Karaté, de Wushu, de Nunchaku, de Taekwondo et de disciplines associées) dans les disciplines de combat physique et une absence d'adhésion associative dans la discipline jeu vidéo de combat (cf

figures 159, 160) Dans cet ensemble, on constate que la pratique aussi bien de disciplines de combat physique que de jeux vidéo de combat a pu inciter à la pratique de l'autre, même si les non-incitations apparaissent plus fortement corrélées.

Représentations de la violence

Les adjectifs à connotation négative « Dangereux », « Choquant », « Sanguinaire » ainsi que des relations aux comportements violents (« Attire des individus aux comportements violents » ; « Développe des comportements violents ») sont opposés aux MMA dans les représentations des individus constituant ce troisième ensemble, contrairement aux adjectifs appréciatif et de spectacularité « Beau à voir » et « Impressionnant » et à des rapports bénéfiques et neutre aux comportements (« Réduit des comportements violents » ; « Canalise des comportements violents » ; « N'a pas de lien avec la violence »). Les indices de violence « adjectifs » et « comportements » révèlent une représentation globale non-violente de la discipline (cf. figure 161).

Figure 161. Représentations de la violence du MMA : « Les combattants-joueurs »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Beau à voir	Tout à fait d'accord	51,415	45 %	***
Dangereux	Pas du tout d'accord	7,048	40 %	***
Choquant	Pas du tout d'accord	6,456	22 %	***
Impressionnant	Tout à fait d'accord	6,585	34 %	***
Dangereux	Pas d'accord	6,186	17 %	***
Indice de violence « adjectifs »	MMA non violent	15,072	27 %	***
Réduit des comportements violents	Tout à fait d'accord	16,864	34 %	***
Canalise des comportements violents	Tout à fait d'accord	7,799	20 %	***
Attire des individus aux comportements violent	Pas du tout d'accord	7,447	19 %	***
Développe des comportements violents	Pas du tout d'accord	7,370	21 %	***
N'a pas de lien avec la violence	Tout à fait d'accord	3,066	16 %	**
Indice de violence « comportements »	MMA cpt pas violent	11,892	31 %	***

En ce qui concerne le jeu vidéo de combat, l'analyse ne met pas en lumière des corrélations significatives.

Représentation des sports

Au sein de ce troisième ensemble, deux tendances apparaissent en ce qui concerne l'appréhension du jeu vidéo compétitif de combat comme discipline sportive : l'une le considérant tout aussi légitime notamment car comportant plusieurs (voire tous) les aspects du e-sport, **Figure 162. Représentations du JVC et sport : « Les combattants-Joueurs »**

l'autre distinguant cette activité du sport puisque ne dépassant pas le statut de simple jeu, de loisir et car

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Figures emblématiques JVC	Jeux et séries de jeux (notamment "Street Fighter", "Tekken", "Mortal Kombat", "Dragon Ball"). Leur innovations, technique, style, personnages (et attaques), histoires, tournois, produits dérivés	21,312	40 %	***
JVC Sport Pourquoi ?	(Oui) Car il est tout aussi légitime et comporte plusieurs (voire tous) les aspects du e-sport	6,187	40 %	***
Bon pratiquant JVC ?	Un pratiquant battant des scores	3,838	21 %	**
JVC Sport Pourquoi ?	(Non) Il diffère du sport car c'est un jeu, un loisir	3,124	24 %	**

mobilisant et développant peu de compétences et de travail (cf. figure 162). Une absence de corrélation

Figure 163. Représentations du MMA et sport : « Les combattants-joueurs »

dans cette considération générale

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Bon pratiquant de MMA ?	Un pratiquant ayant un bon palmarès	4,108	34 %	**
Développer les compétitions de MMA ?	Oui	1,490	87 %	***

émerge toutefois de l'analyse et ce aussi bien dans le cas du jeu vidéo compétitif de combat que du MMA (cf. figures 162, 163). Concernant cette dernière discipline, les individus s'avèrent être néanmoins favorables au développement des compétitions en sur le territoire français. En outre, se manifeste une parenté entre « Bon pratiquant » de jeu vidéo de combat et les variables « Un pratiquant battant des scores » et un « Bon pratiquant » de MMA et la variable « Un combattant disposant d'un bon palmarès » dans leurs représentations. L'item « Figures emblématiques historiques ayant marqué le jeu vidéo de combat » se voit par ailleurs corrélé aux variables « Jeux et séries de jeux (notamment « Street Fighter », « Tekken », « Mortal Kombat », « Dragon Ball ») ainsi que leur innovations, technique, style, personnages (et attaques), histoires, tournois, produits dérivés » et « Grands courants martiaux. Grandes organisations, figures historiques, figures du cinéma/animé de combat et de jeux vidéo de combat. Leurs images ».

Attitudes de consommation

L'analyse de ce troisième ensemble révèle une correspondance entre la consommation du MMA et du pancrace et les supports « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur » et « Presse magazine » à hauteurs respectives de « 1 à 7h », « 1 à 7h », « 1 à plus de 7h » et « 1 à 7h » par semaine. Ici, apparaît une relation entre la mobilisation des outils « Télévision » et « Smartphone » et l'item « Pour films/séries/animés ». En ce qui concerne le jeu vidéo de combat, sont tous deux mobilisés à hauteur de 1 à 7h par semaine – on observe toutefois une absence de corrélation entre cette discipline et la consommation générale des disciplines – les supports « Télévision » et « Console de jeu », ce premier, l'étant plutôt à finalité informative. S'affiche parallèlement une corrélation entre le jeu vidéo de combat et la consommation nulle d'heures par semaine sur le support « Ordinateur » (cf. figure 164).

Figure 164. Consommation du MMA et du Pancrace : « Les combattants-joueurs »

Variable	Modalité	Khi2	PEM	Test Khi2 local
Console de jeu	MMA	39,131	90 %	***
Ordinateur	MMA	24,377	28 %	***
Ordinateur	Pancrace	6,357	34 %	***
Smartphone	MMA	12,525	21 %	***
Smartphone	Pancrace	3,068	22 %	**
Tablette	MMA	6,435	35 %	***
Télévision	MMA	5,477	17 %	***
Presse magazine	MMA	6,426	31 %	***
Consommation MMA Console de jeu	de 1h à 7h par semaine	53,315	63 %	***
Consommation MMA Télévision	de 1h à 7h par semaine	32,460	37 %	***
Consommation MMA Smartphone	+ de 7h par semaine	22,043	59 %	***
Consommation MMA Ordinateur	de 1h à 7h par semaine	20,769	30 %	***
Consommation MMA Smartphone	de 1h à 7h par semaine	18,945	35 %	***
Consommation MMA Presse magazine	de 1h à 7h par semaine	13,766	36 %	***

Combattants-joueurs

En substance, l'ensemble « Combattants-joueurs » rassemble des individus masculins âgés de 30 à 44 ans, appartenant à la classe « salariés », de niveau d'étude « CAP, BEP, ... » aussi bien engagés dans la pratique de disciplines de combat physique (particulièrement des « Martial Sport/Combat Sport », « Gladiator Entertainment » et « Martial Arts ») que dans celle du jeu vidéo de combat (notamment des « Combat Sports Simulation » et des « 3D Close Combat »). Ici, la pratique des disciplines de combat physique s'articule aussi bien autour du loisir sans licence, de la pratique licenciée amateur – une tendance à l'adhésion associative et à l'affiliation aux fédérations de Karaté, Wushu, Nunchaku, Taekwondo et disciplines associées est effectivement observée – que de la participation à des manifestations à hauteur de 5h et plus par semaine depuis 1 à 13 ans. L'engagement dans le jeu vidéo de combat ne relève quant à lui par d'adhésion associative mais s'exerce plutôt dans le cadre du loisir sans licence au motif « du jeu pour le jeu », et ce à hauteur de moins de 2h à moins de 5h par semaine depuis 15 ans et plus. Bien que l'absence d'incitations constitue la tendance la plus significative, la pratique de disciplines de combat physique ainsi que celle de jeux vidéo de combat ont toutes deux pu inciter à la pratique de l'autre.

Dans ce groupe, le MMA est positivement représenté à l'égard de la violence dans ses associations aux images et aux comportements, tandis qu'une quasi-absence de corrélations entre le jeu vidéo de combat et les items constitutifs de cette thématique y apparaît. Ces non-corrélations – et donc hypothétiques absences de considération, sensibilité, degrés de tolérance à l'égard de cette violence – pourraient dès lors soulever, du fait de la pratique mêlée des disciplines de combat physique et du jeu vidéo de combat, la question de la construction d'un rapport au combat différent témoignant d'une transformation de l'appréciation de cette dernière. Plus précisément, la pratique du combat sous ces deux formes occasionnerait la construction d'un autre rapport à la violence – notamment une distanciation des représentations de la violence associée aux images qu'elle diffuse au travers le jeu vidéo – et par conséquent une autre appréhension des affrontements corporels et numériques, du « réel » et du « virtuel ». En raison d'une plus grande propension des membres constituant ce groupe à pratiquer le genre de jeux de combat « Combat Sports Simulation » (et donc des simulations de disciplines de combat physique) et d'une absence parallèle de positionnement (et de justification) directifs quant à la considération (ou non) du jeu vidéo de combat comme discipline sportive à part entière, on pourrait également suggérer que la distanciation de la perception et du regard porté à la violence dans le jeu

vidéo de combat résulterait de leur caractère accessoire, complémentaire, voire « extensionnel » aux disciplines de combat physiques¹²⁶.

De cet ensemble « Combattants-joueurs », le jeu vidéo de combat peut effectivement aussi bien être considéré comme sport légitime (notamment car comportant différents aspects du e-sport), que comme simple pratique de loisir car ne mobilisant et développant que peu de compétences et de travail. Les membres de ce groupe sont en outre favorables au développement des compétitions de MMA en France. Pour ces individus, disposer d'un bon palmarès dans le cas du MMA, puis battre des scores ou connaître et maîtriser plusieurs personnages dans le jeu vidéo de combat est révélateur du niveau des pratiquants. Les grands jeux, séries de jeux de combat et ce qui les englobent ainsi que ce qui se rapporte aux grands courants martiaux, aux grandes organisations, figures historiques du cinéma, de l'animé de combat et du jeu vidéo de combat constituent par ailleurs des figures emblématiques historiques ayant marqué le jeu vidéo de combat.

Au sein de ce groupe, la totalité des outils médiatiques sont mobilisés sur des créneaux allant de 1 à 21h par semaine pour la consommation du MMA et du pancrace. L'utilisation de la télévision et du smartphone est ainsi corrélée à la consommation de films, séries et/ou animés. Concernant le jeu vidéo de combat, 1 à 7h par semaine sont consacrées à l'utilisation du média « Télévision » et ce, à finalité informative.

2.1.4. Tableaux récapitulatifs : Typologisation des pratiquants

Dans chacune des cases constituant l'ensemble des tableaux récapitulatifs qui suivent, nous avons classé les variables par ordre décroissant (en termes de Khi2) de manière à prioritairement mettre, dans leur lecture, en évidence les données les plus significatives.

¹²⁶ En ce sens, Loyer suggère que la pratique des jeux de simulation, dont le gameplay se veut de plus en plus réaliste, contribue au renouvellement des sensations des pratiquants de MMA. L'attrait pour ces jeux résulterait dès lors, du fait de leur nature hybride, de logiques d'identifications aux combattants virtuels qu'ils peuvent personnaliser à leur image, incarner à l'écran et faire évoluer dans une quête de l'exploit, mais aussi de renforcements et développements par la possibilité d'expérimenter de manière répétée des techniques propres à la discipline réelle sans se voir être restreint par les limites de leur corps ni s'exposer aux risques induits par sa pratique.

Figure 165. Tableau récapitulatif : Profil des individus (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants-joueurs	
Genre	- Féminin (39,53)	- Masculin (1)	- Masculin (0,7)	
Age	- 45 ans et plus (37,6) - Moins de 1985 (23,092) - 50-54 ans (21,836) - 45-49 ans (7,818) - 40-44 ans (3,053)	- 15 à 29 ans (9,8) - 1992 à moins de 1998 (5,589) - 1998 et plus (4,203) - 25-29 ans (3,49) - 20-24 ans (3,436) - 15-19 ans (3,192)	- 30 à 44 ans (4,9)	
PCS	- Retraités (4,5)	- Etudiants (5,584) - Chômeurs/Sans activité professionnelle (3,945)	- Salariés (3,7)	
Niveau d'étude	∅	- Diplôme national du Brevet (2,1)	- CAP, BEP, ... (5,75)	
Incitation pratique discipline sur l'autre	- Pas d'incitation DCP vers JVC (8,87)	- Pas d'incitation JVC vers DCP (7,813)	- Pas d'incitation entre DCP et JVC (45,295)	
			- Incitation DCP vers JVC (14,839)	
			- Incitation JVC vers DCP (7,99)	
DCP	Pratiquées	- Gladiator Entertainment (37,966) - Martial Sports/Combat Sports (18,14)	∅	- Martial Sports/Combat Sports (13,481) - Gladiator Entertainment (7,676) - Martial Arts (5,4)
	Heures pratique/semaine	∅	∅	- 5 et plus (5,583)
	Années de pratique	- 14 ans et plus (1,9)	∅	- 1 à 13 ans (0,9)
	Cadre de pratique	- Professionnel (19,186) - Licencié amateur (15,066) - Manifestations/Évènements (10,255)	∅	- Loisirs sans licence (14,359) - Licencié amateur (13,004) - Manifestations/Évènements (8,655)
	Finalités de pratique	∅	∅	∅
	Adhésion association	- Oui (42,891)	- Non (36,254)	- Oui (5,734)
	Affiliation fédération	- Oui (41,082)	- Non (25,294)	- Oui (4,4) - FFKDA, FFKAMA, FWDA, FINCA, WT (3,1)
	Structure de pratique	- Structures multi-activités de combat (dont MMA ou Pancrace) (2,405)	∅	∅
JVC	Pratiqués	∅	- Platform (12,738) - 2D Air (2,6) - 2D Ground (2,2)	- Combat Sports Simulation (28,492) - 3D Close Combat (4,173)
	Heures pratique/semaine	∅	- 10 et plus (8,804) (8,8) - 5 à moins de 10 (2,882) (2,9)	- Moins de 2 (7,878) (7,9) - 2 à moins de 5 (1,9)
	Années de pratique	∅	- 6 à moins de 15 (2,827)	- 15 et plus (7,096)
	Cadre de pratique	∅	- Manifestations/Évènements (23,662) - Licencié en association (2,679) - Loisir sans licence (2,1)	- Loisir sans licence (16,46)
	Finalités de pratique	∅	- Compétition (1,443) - Apprentissage technique (1,197)	- Pour le jeu (9,768)
	Adhésion association	∅	- Oui (5,811)	- Non (2,722)

Figure 166. Tableau récapitulatif : Représentation de la violence (Khi2)

		Combattants	Joueurs	Combattants-joueurs
MMA	Impressionnant	∅	- Pas d'accord (3,1) - D'accord (2,952)	- Tout à fait d'accord (6,585) - D'accord (0,1)
	Beau à voir	- Tout à fait d'accord (4,936)	- Pas d'accord (19,379) - Pas du tout d'accord (5,92)	- Tout à fait d'accord (51,415)
	Choquant	- Pas du tout d'accord (6,838) - Pas d'accord (4,367)	- D'accord (10,204) - Tout à fait d'accord (3,983)	- Pas du tout d'accord (6,456)
	Dangereux	- Pas d'accord (6,208)	- Tout à fait d'accord (8,392) - D'accord (1,152)	- Pas du tout d'accord (7,048) - Pas d'accord (6,186)
	Sanguinaire	- Pas du tout d'accord (15,657) - Pas d'accord (7,9)	- Tout à fait d'accord (8,863) - D'accord (2,569)/(7,3)	- Pas d'accord (1,8)
	Indice de violence « adjectifs »	- MMA Non-violent (12,808)	- MMA Violent (31,014)	- MMA Non-violent (15,072)
	Attire des individus comportements violents	- Pas d'accord (0,8)	- D'accord (3,721)/(3,6)	- Pas du tout d'accord (7,447) - Pas d'accord (1,1)
	Développe des comportements violents	- Pas du tout d'accord (5,944)	- D'accord (6,195) - Pas d'accord (2,743)	- Pas du tout d'accord (7,37)
	Canalise des comportements violents	- D'accord (0,4)	- Pas d'accord (4,41)/(5,7)	- Tout à fait d'accord (7,799) - D'accord (0,7)
	Réduit des comportements violents	- D'accord (3,639)	- Pas d'accord (12,982) - Pas du tout d'accord (2,317)	- Tout à fait d'accord (16,864)
	N'a pas de lien avec la violence	∅	- Pas du tout d'accord (6,637)	- Tout à fait d'accord (3,066)
	Indice de violence « comportements »	- MMA Comportements pas violents (7,248)	- MMA Comportements violents (11,157) - MMA Comportements peu violents (2,76)	- MMA Comportements pas violents (11,892)
JVC	Impressionnant	- Pas d'accord (35,619)/(94,7) - Pas du tout d'accord (69,871)	- Tout à fait d'accord (11,851) - D'accord (8,8)	- D'accord (0,6)
	Beau à voir	- Pas d'accord (40,081)/(107,6) - Pas du tout d'accord (75,272)	- Tout à fait d'accord (19,866) - D'accord (8,8)	- D'accord (1,2)
	Choquant	- D'accord (3,131)	∅	∅
	Dangereux	- D'accord (6,628)/(13,8) - Pas d'accord (11,888)	- Pas du tout d'accord (5,777) - Pas d'accord (0,7)	∅
	Sanguinaire	∅	- Pas d'accord (1,243)/(1,6)	- D'accord (3,1)
	Indice de violence « adjectifs »	- JVC Plutôt violent (72,985)	- JVC Pas du tout violent (14,574) - JVC Pas violent (5,22)	∅
	Attire des individus comportements violents	- Tout à fait d'accord (18,361) - D'accord (5,339)	- Pas du tout d'accord (3,063)	∅
	Développe des comportements violents	- D'accord (27,414) - Tout à fait d'accord (23,174)	- Pas du tout d'accord (8,92)	∅
	Canalise des comportements violents	- Pas du tout d'accord (21,689) - Pas d'accord (9,6)	- D'accord (8,771)/(11,2) - Tout à fait d'accord (2,655)	- Pas d'accord (0,9)
	Réduit des comportements violents	- Pas du tout d'accord (17,607)	- D'accord (4,468) - Tout à fait d'accord (2,562)	∅
	N'a pas de lien avec la violence	- Pas du tout d'accord (12,099) - Pas d'accord (3,58)	- Tout à fait d'accord (6,227)	∅
	Indice de violence « comportements »	- JVC Comportements violents (50,205)	- JVC Comportements pas violents (11,496) - JVC Comportements peu violents (3,09)	∅

Figure 167. Tableau récapitulatif : Représentation des sports (Khi2)

		Combattants	Joueurs	Combattants-joueurs
MMA	MMA Sport ?	∅	∅	∅
	Pourquoi ?	- (Oui) Il regroupe différentes disciplines sportives (3,715)	- (Oui) Il donne lieu à des compétitions (4,16) - (Oui) Il implique l'affrontement d'individus et la désignation d'un vainqueur (3,73)	∅
	Développer compétition en France ?	- Oui (0,6)	- Non (14,311)	- Oui (1,49)
	Pourquoi ?	- (Oui) Ses attraits et bienfaits physiques et techniques (7,107)	- (Non) Car la discipline est inintéressante et trop dangereuse (7,9) - (Non) Elles n'ont et ne susciteraient pas d'intérêt (6,087)	∅
	Bon pratiquant	∅	∅	- Un pratiquant ayant un bon palmarès (4,108)
	Figures emblématiques historiques	∅	∅	∅
JVC	JVC compétitif sport ?	- Non (41,035)	- Oui (16,917)	∅
	Pourquoi ?	- (Non) Il mobilise et développe peu de compétences et de travail (69,8) - (Non) Il mobilise et développe peu/pas de ressources et compétences physiques (65,748) - (Non) C'est un jeu, un loisir (21,363) - (Non) Certains aspects manquent pour qu'il puisse être défini comme tel (21,3)	- (Oui) Il mobilise/implique diverses compétences et du travail (6,6) - (Oui) Il partage plusieurs (voire tous) les aspects des autres sports (2,443)/(6,4) - (Oui) Il mobilise et développe des ressources et compétences physiques (4,042) - (Oui) Il donne lieu à des manifestations, compétitions et classements (2,267) - (Oui) Il implique l'apprentissage et maîtrise de diverses techniques (1,729)	- (Oui) Il est tout aussi légitime et comporte plusieurs/tous les aspects du e-sport (6,187) - (Non) C'est un jeu, un loisir (3,124) - (Non) Car il mobilise et développe peu de compétences et de travail (2,9)
	Développer compétition en France ?	- Non (52,651)	- Oui (2,385)	∅
	Pourquoi ?	- (Non) Elles n'ont et ne susciteraient pas d'intérêt (30,124) - (Non) Il peut influencer négativement sur la santé mentale et ses dérives sont difficilement contrôlables (21,517) - (Oui) Des compétitions de divers jeux vidéo sont déjà développées, reconnues et sont simples à mettre en place (10,688) - (Oui) Répondre à la demande de communautés, joueurs et spectateurs (9,744)	- (Oui) Sensibiliser, dédramatiser, crédibiliser et légitimer la pratique (3,994) - (Oui) Les communautés favorisent le rassemblement, l'échange, le partage, la bienveillance entre individus diversifiés (3,43) - (Oui) Ses attraits visuels (spectacle, performance, prestations, manifestations) (2,427) - (Oui) Rattraper le retard de la France et y développer la discipline (démocratisation, visibilité, compétiteurs, professionnalisation) (2,302)	∅
	Bon pratiquant	- Un pratiquant battant des scores (6,5)	- Un pratiquant endurant (4,583)/(3,1) - Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires, les "lisant" (0,6)	- Un pratiquant battant des scores (3,838)/(5,8) - Un pratiquant connaissant et maîtrisant plusieurs personnages (4,6)
	Figures emblématiques historiques	- Jeux et séries de jeux (notamment "Street Fighter", "Tekken", "Mortal Kombat", "Dragon Ball"). Ce qui les englobe (2,4)	- Grands pratiquants de jeux vidéo et leur image (1,9) - Grandes entreprises, manifestations et ambassadeurs du milieu (0,9)	- Jeux et séries de jeux (notamment "Street Fighter", "Tekken", "Mortal Kombat", "Dragon Ball"). Ce qui les englobe (21,312) - Grands courants martiaux. Grandes organisations, figures historiques, figures du cinéma/animé de combat et du jeux vidéo de combat. Leurs images. (10,3)

Figure 168. Tableau récapitulatif : Consommation DCP/Sports/JV (Khi2)

		Combattants	Joueurs	Combattants-joueurs
Discipline consommées	Télévision	- MMA/Pancrace (24,9) - Pancrace (14,943) - MMA (14,261)	- Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo (14,6) - Autres jeux vidéo (10,126) - Jeu vidéo de combat (5,615) - Autres sports (3,305)/(3,3)	- MMA (5,477) - MMA/Pancrace (5)
	Smartphone	- MMA (35,343) - Pancrace (16,597) - Autres sports (3,151)	- Jeu vidéo de combat (24,485) - Autres jeux vidéo (18,306)	- MMA (12,525) - Pancrace (3,068)
	Tablette	- MMA/Pancrace (17,8) - MMA (8,873)	- Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo (9) - Jeu vidéo de combat (5,625) - Autres jeux vidéo (4,2)	- MMA (6,435) - MMA/Pancrace (5,6)
	Ordinateur	- MMA (31,993) - Autres sports (20,405) - Pancrace (14,5)	- Jeu vidéo de combat (14,94) - Autres jeux vidéo (7,768)	- MMA (24,377) - Pancrace (6,357)
	Presse magazine	- MMA/Pancrace (21,9) - MMA (10,472)	- Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo (19,4) - Autres jeux vidéo (14,458) - Jeu vidéo de combat (8,27)	- MMA (6,426) - MMA/Pancrace (6,1)
Consommation MMA	Télévision	- 1 à 7h par semaine (7,593)	- 0h par semaine (13,706)	- 1 à 7h par semaine (32,46)
	Smartphone	- 1 à 7h par semaine (24,302)	- 0h par semaine (34,726)	- 1 à 7h par semaine (18,945) - 8 à 21h par semaine (18,173)
	Tablette	- 1 à 7h par semaine (3,65)	- 0h par semaine (1,535)	- 1 à 7h par semaine (17,654)
	Ordinateur	- 1 à 7h par semaine (2,578)/(2,6)	- 0h par semaine (8,832)/(8,8)	- 1 à 7h par semaine (20,769) - Plus de 7h par semaine (3,1)
	Presse magazine	- 1 à 7h par semaine (6,639)	- 0h par semaine (2,113)	- 1 à 7h par semaine (13,766)
Consommation JVC	Télévision	- 0h par semaine (6,557)/(6,6)	- Plus de 7h par semaine (2,1)	- 1 à 7h par semaine (14,549)/(14,5)
	Smartphone	- 0h par semaine (25,057)	- 1 à 7h par semaine (14,616) - 8 à 21h par semaine (2,366)	∅
	Tablette	- 0h par semaine (1,202)	- 1 à 7h par semaine (3,79)	∅
	Ordinateur	- 0h par semaine (70,2)	- Plus de 7h par semaine (25,1) - 8 à 21h par semaine (18,217) - 1 à 7h par semaine (18,208)/(18,2) - 21 à 35h par semaine (5,582)	- 0h par semaine (2,934)/(2,9)
	Console de jeu	- 0h par semaine (90,6)	- Plus de 7h par semaine (24,6) - 1 à 7h par semaine (5,1)	- 1 à 7h par semaine (6,511)/(6,5)
	Presse magazine	- 0h par semaine (0,9)	- Plus de 1h par semaine (1,4)	∅
Utilisation supports MMA	Télévision	- Pour apprendre et/ou développer des techniques (5,088)/(4,3)	- Pour les films/séries/animés (1,7)	- Pour les films/séries/animés (1,3)
	Smartphone	- Pour apprendre et/ou développer des techniques (2,915)/(3,1)	- Pour les retransmissions (5,716)/(6,6) - Pour les films/séries/animés (2,7)	- Pour les films/séries/animés (1,7)
	Tablette	- Pour apprendre et/ou développer des techniques (1,0)	- Pour les films/séries/animés (1,8)	∅
	Ordinateur	- Pour apprendre et/ou développer des techniques (3,752)	- Pour les retransmissions (4,105)	∅
	Presse magazine	∅	∅	∅
Utilisation supports JVC	Télévision	∅	- Pour les films/séries/animés (2,689)	- Pour les informations (2,943)
	Smartphone	∅	- Pour les retransmissions (1,117)	∅
	Tablette	∅	- Pour les retransmissions (1,93)	∅
	Ordinateur	∅	∅	∅
	Presse magazine	∅	∅	∅

2.2. Profils de variables et tris croisés

En parallèle à ces approches, une seconde analyse de tris croisés¹²⁷ visant d'une part à compléter le travail de typologisation, d'autre part à faire ressortir les tendances significatives spécifiques aux individus questionnés – et donc élargir l'appréhension globale de cette population – au regard de diverses variables, a été conduite. Dès lors, c'est au croisement du genre, de l'âge et de la pratique qu'ont été identifiées ces inclinations dominantes, chacune figurant dans les tableaux qui suivent¹²⁸.

2.2.1. Les effets de genre

2.2.1.1. Genre et pratique

Figure 169. DCP et JVC pratiqués/Genre (%Khi2)

<u>DCP pratiquées/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	54,5	6,3	60,8
Tous genres de disciplines de combat physique	35,0	4,2	39,2
Total	89,5	10,5	100,0

Khi2=5,19 ddl=1 p=0,022 (Significatif) V de Cramer=0,096

	Féminin	Masculin	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	22,9	2,7	25,6
Autres genres de disciplines de combat physique	48,1	5,7	53,8
Martial Arts (notamment Karatés, Jiu-jitsus, Judo)	18,4	2,2	20,6
Total	89,4	10,6	100,0

Khi2=13,6 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,156

<u>JVC pratiqués/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Tous genres de jeu vidéo de combat	10,1	0,8	10,9
Aucun genre de jeu vidéo de combat	82,0	7,1	89,1
Total	92,1	7,9	100,0

Khi2=53,9 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,227

¹²⁷ En plus de celles présentées dans ce point, un nombre non-négligeable de corrélations secondaires au vu de nos questionnements de recherche – raison pour laquelle nous avons décidé de ne pas les y intégrer – ont été identifiées lors de nos analyses.

¹²⁸ Ces grandes tendances sont symbolisées par les cases surlignées en vert. Ces cases correspondent à un PEM positif, ce qui signifie comme précédemment indiqué que même si le Khi2 est faible, il est significatif. Pour une meilleure lisibilité, l'unité « %Khi2 » est utilisée dans le cadre de cette analyse de tris croisés.

Au vu du nombre de réponses dispersées, nous avons effectué des regroupements de différents genres de disciplines de combat physique et de jeux vidéo de combat initialement catégorisés, ce qui aboutit aux trois tableaux proposés. Cette opération permet non seulement de rendre exploitables les tableaux dans leur totalité, mais aussi de mettre en évidence une tendance à la différenciation masculin/féminin dans l'engagement – ici, la globale non-pratique de disciplines de combat physique (néanmoins orientée vers les Martial Arts lorsqu'existante) et pratique de jeu vidéo de combat chez les individus masculins, l'inverse chez leurs homologues féminins – dans ces disciplines.

2.2.1.2. Genre et représentation de la violence

Figure 170. Indices de violence JVC/Genre (%Khi2)

<u>Indice de violence « adjectifs » JVC/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
JVC Violent	64,4	8,8	73,2
JVC Pas violent	23,7	3,1	26,8
Total	88,1	11,9	100,0

Khi2=37,4 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,274

<u>Indice de violence « comportements » JVC/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
JVC Comportements violents	57,4	7,8	65,2
JVC Comportements pas violents	30,8	4,0	34,8
Total	88,2	11,8	100,0

Khi2=18,7 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,193

Du fait que les variables associées aux items « Indice de violence « adjectifs » JVC » et « Indice de violence « comportements » JVC » soient ordinales, différents regroupements sous de mêmes qualificatifs – même si davantage génériques – ont été possibles et effectués. En plus de rendre exploitables les deux tableaux dans leur totalité, ces fusionnements permettent de mettre en lumière une distinction genrée dans les représentations de la violence associées au jeu vidéo de combat. Se manifeste effectivement, à l'inverse des hommes, une représentation violente de la discipline, de ses images et des comportements s'y rapportant chez les individus féminins. Il est donc possible de relever que même si les femmes pratiquent une activité de combat physique, les représentations genrées du rapport à la violence sont toujours à l'œuvre, le rejet de la confrontation physique étant associée au traditionnellement féminin (Héritier, 1996, 2002).

2.2.1.3. Genre et représentation des sports

Figure 171. Considérations JVC et MMA sport/Genre (%Khi2)

<u>Considération JVC comme sport/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Non	50,2	6,8	57,0
Oui	38,1	4,9	43,0
Total	88,3	11,7	100,0

Khi2=3,87 ddl=1 p=0,046 (Significatif) V de Cramer=0,088

<u>Raisons considération MMA comme sport/Genre (%Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Car il mobilise/implique diverses compétences et du travail	19,1	2,5	21,5
Car il partage plusieurs (voire tous) les aspects des autres sports	38,3	4,9	43,2
Car il est complet et évolutif	29,1	6,1	35,3
(Non) Car il est trop violent en raison de sa limitée (voire absente) réglementation			
Total	86,5	13,5	100,0

Khi2=15,9 ddl=3 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 3) V de Cramer=0,154

Dans la même logique, la lecture du premier tableau de ce point met en évidence, inversement au genre masculin, une relation entre le genre féminin et la non-considération du jeu vidéo de combat comme discipline sportive.

Non exploitable en tant que tableau total (valeurs théoriques inférieures à 5 supérieur à 0), le second tableau permet toutefois, par le p local (par case) significatif et l'indice du PEM, de mettre en évidence des corrélations entre le genre et les raisons pour lesquelles le MMA peut être (ou non) considéré comme un sport chez les répondants. Ainsi, la mobilisation et l'implication de compétences diverses et de travail puis sa nature complète et évolutive justifie cette qualification chez les individus féminins. Concernant les hommes, c'est le fait de partager plusieurs voire tous les aspects des autres sports qui lui permet d'être considéré comme tel.

Figure 172. Figures emblématiques historiques MMA/Genre (%Khi2)

	Féminin	Masculin	Total
Grands combattants de MMA et leur image	0,1		0,2
La famille Gracie et ce qu'elle a apporté au MMA	21,5	2,1	23,6
Pratiquantes de MMA et leur image (notamment Ronda Rousey)	60,7	9,0	69,7
Figures emblématiques (combattants, personnages fictifs) du monde combat, du jeu vidéo de combat et du manga	5,4	0,5	5,9
Organisations de MMA (notamment UFC et Pride FC)	0,3	0,3	0,6
Total	88,0	12,0	100,0

Khi2=20,1 ddl=4 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 2) V de Cramer=0,235

Partageant les mêmes caractéristiques que le tableau précédent, celui-ci permet de mettre en exergue des relations entre le genre et les figures emblématique historique ayant marqué le MMA. Ainsi, les pratiquantes de MMA et leur image (en particulier la combattante Ronda Rousey) se voient considérées comme telles par les individus féminins, tandis que la famille Gracie et ce qu'elle a apporté à la discipline y est associé pour les individus masculins. Autrement dit, les femmes s'identifient davantage à un modèle féminin, alors qu'à l'inverse les hommes à un modèle masculin (en dehors de Kyra Gracie).

2.2.1.4. Genre et consommation

Figure 173. Consommation Disciplines support/Genre (%Khi2)

<u>Télévision</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	47,2	5,6	52,9
Autres sports	35,7	4,3	39,9
MMA/Panrace	6,4	0,8	7,2
Total	89,3	10,7	100,0

Khi2=13,8 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,165

<u>Smartphone</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	43,2	4,8	48,0
Autres sports	26,0	2,9	28,9
MMA/Panrace	20,7	2,3	23,0
Total	89,9	10,1	100,0

Khi2=8,37 ddl=2 p=0,015 (Significatif) V de Cramer=0,118

<u>Ordinateur</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	20,7	1,8	22,5
Autres sports	70,4	6,2	76,5
MMA/Panrace	0,9	0,1	0,9
Total	91,9	8,1	100,0

Khi2=19,6 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,161

Les regroupements effectués sur les trois tableaux ci-dessus permettent de mettre en évidence une relation entre le genre et la mobilisation de différents supports pour la consommation de disciplines spécifiques. Des corrélations apparaissent effectivement entre la consommation de jeux vidéo de combat et d'autres types de jeux vidéo et le genre masculin sur les supports « Télévision », « Smartphone » et « Ordinateur ». Le genre féminin se voit quant à lui associé à la consommation d'autres sports sur les supports « Télévision » et « Ordinateur ». Le comportement féminin semble moins focalisé sur le jeu vidéo, de combat ou pas, plus ouvert à d'autres pratiques.

2.2.1.5. Genre et temps de consommation

Figure 174. Heures par semaine consommation JVC support/Genre (%Khi2)

<u>Télévision</u>				<u>Smartphone</u>						
	Féminin	Masculin	Total		Féminin	Masculin	Total			
0h par semaine	19,9	2,6	22,5	0h par semaine	35,2	4,7	39,9			
Plus de 1h par semaine	68,8	8,7	77,5	Plus de 1h par semaine	53,2	6,8	60,1			
Total	88,7	11,3	100,0	Total	88,5	11,5	100,0			
Khi2=9,03 ddl=1 p=0,003 (Très significatif) V de Cramer=0,135				Khi2=13,9 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,167						
<u>Tablette</u>				<u>Ordinateur</u>						
	Féminin	Masculin	Total		Féminin	Masculin	Total			
0h par semaine	8,5	1,1	9,7	0h par semaine	47,3	6,2	53,5			
Plus de 1h par semaine	80,7	9,6	90,3	1 à 7h par semaine	22,9	3,0	25,9			
Total	89,2	10,8	100,0	Plus de 7h par semaine	18,2	2,4	20,6			
Khi2=4,61 ddl=1 p=0,03 (Significatif) V de Cramer=0,096				Total				88,4	11,6	100,0
				Khi2=35,8 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,268						
<u>Console de jeu</u>										
	Féminin	Masculin	Total							
0h par semaine	52,8	6,9	59,8							
1 à 7h par semaine	17,0	2,2	19,3							
Plus de 7h par semaine	18,5	2,4	21,0							
Total	88,4	11,6	100,0							
Khi2=34,0 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,261										

Produits de fusions de variables ordinales – opérations ayant permis de rendre chacun d’entre eux exploitables dans leur totalité tout en conservant pour les items « Ordinateur » et « Console de jeu » une plage horaire (et donc information) supplémentaire –, l’ensemble des tableaux regroupés ci-dessus mettent en lumière des relations entre genre et temps consacré à la consommation de jeu vidéo de combat. Alors qu’une absence de consommation d’heures est observée sur les médias « Télévision », « Smartphone », « Tablette », « Ordinateur » et « Console de jeu » chez les femmes, l’ensemble de ces outils se voit mobilisé 1 à 7h par semaine par les individus masculins (une deuxième corrélation apparaît de plus entre ces deux derniers supports et la variable « Plus de 7h par semaine », confirmant cette tendance). De nouveau, les raisons de cette opposition de mode de consommation du jeu vidéo est probablement à rechercher dans les fondements genrés de nos sociétés, qui font que le temps

de loisir chez les femmes est moindre que chez les hommes (INSEE, enquête emploi du temps, 2010).

2.2.2. L'influence de l'âge

2.2.2.1. Age et représentation des sports

Figure 175. Considération JVC comme sport/Age (%Khi2)

	45 ans et plus	30 à 44 ans	15 à 29 ans	Total
Non	21,8	10,6	25,4	57,7
Oui	15,9	7,7	18,6	42,3
Total	37,7	18,3	44,0	100,0

Khi2=26,7 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,231

Ici, la mobilisation des trois classes d'âges émergeant de l'analyse typologique des répondants (et donc respectivement les « Combattants », « Joueurs-Combattants » et « Joueurs » dans ce tableau) au croisement de la considération du jeu vidéo de combat comme discipline sportive suggère une non-association entre sport et jeu vidéo de combat pour ces deux premiers profils, à l'inverse du troisième. Bien que le tableau soit significatif et exploitable dans sa totalité, doit néanmoins être opéré de l'appréhension de l'information n'apparaissant pas dans nos analyses initiales des trois types décelés (à savoir, le rapport de cette discipline au sport pour les « Joueurs-Combattants ») un certain recul dans la mesure ou la typologie ne se limite de fait pas aux classes d'âges constituées mais doit être considérée dans sa complexité.

2.2.3. L'incidence de la pratique

2.2.3.1. Pratique et représentation des sports

Figure 176. JVC pratiqués/Considération JVC comme sport (%Khi2)

	Non	Oui	Total
Tous genres de jeux vidéo de combat	6,6	3,7	10,4
Aucun genre de jeu vidéo de combat	56,9	32,7	89,6
Total	63,5	36,5	100,0

Khi2=96,5 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,303

	Non	Oui	Total
2D Ground	2,4	1,3	3,7
2D Air	1,4	0,8	2,3
3D Close Combat	1,0	0,6	1,6
Platform	2,7	1,5	4,3
Aucun genre de jeu vidéo de combat	50,7	28,6	79,3
Arena	0,8	0,4	1,2
Combat Sports Simulation	4,9	2,7	7,6
Total	63,9	36,1	100,0

Khi2=112,0 ddl=6 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,327

	Non	Oui	Total
Autres genres de jeux vidéo de combat	8,1	4,6	12,7
Aucun genre de jeu vidéo de combat	50,9	28,7	79,7
Combat Sports Simulation	4,9	2,7	7,6
Total	63,9	36,1	100,0

Khi2=111,6 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,326

Exploitable dans leur totalité, les tableaux ci-dessus mettent en lien la considération (ou non) du jeu vidéo de combat comme discipline sportive au regard des jeux de combat auxquels les répondants s'adonnent. Trois tableaux ont été générés car apportent chacun des informations spécifiques à cette population. Le premier tableau met en évidence une corrélation générale entre la pratique effective du jeu vidéo de combat et sa considération comme discipline sportive (et inversement lorsque non pratiquée). Le deuxième tableau suit ces mêmes tendances mais précise que les joueurs de « Combats Sports Simulation » (généralement rattachés au type « Combattants-joueurs »), spécifiquement opposés aux pratiquants de « 2D Ground », « 2D Air » et « Platform » (se rapportant principalement à la classe « Joueurs ») sur ce point, ne considèrent pas le jeu vidéo de combat comme un sport. Enfin, le troisième

tableau révèle, tous pratiquants de jeux de combat confondus, que seuls ceux engagés dans les « Combat Sports Simulation » contestent en fait cette qualification.

Figure 177. DCP pratiquées/Considération JVC comme sport (%Khi2)

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	33,6	26,4	60,0
Tous genres de disciplines de combat physique	22,3	17,7	40,0
Total	55,9	44,1	100,0

Khi2=65,3 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,342

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	29,2	23,1	52,3
Martial Sports/Combat Sports	12,0	9,5	21,5
Gladiator Entertainment	14,3	11,3	25,6
Martial Arts			
Close Combat	0,3	0,2	0,5
Total	55,8	44,2	100,0

Khi2=76,3 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,37

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	29,3	23,2	52,5
Martial Sports/Combat Sports	12,0	9,5	21,6
Gladiator Entertainment	14,3	11,4	25,7
Autres genres de disciplines de combat physique	0,2	0,1	0,3
Total	55,8	44,2	100,0

Khi2=76,1 ddl=3 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,369

Complétant les observations précédentes, trois tableaux exploitables dans leur totalité ont une fois de plus été générés car mettent en évidence un lien général entre pratique de discipline de combat physique – plus spécifiquement des « Martial Sports/Combat Sports » et « Gladiator Entertainment » au regard des deux derniers tableaux – et, en opposition aux pratiquants s’y engageant, non-considération du jeu vidéo de combat comme sport légitime.

Figure 178. JVC pratiqués/Développer compétitions JVC en France (% Khi2)

	Non	Oui	Total
Tous genres de jeux vidéo de combat	10,0	0,9	10,9
Aucun genre de jeu vidéo de combat	81,7	7,5	89,1
Total	91,7	8,3	100,0

Khi2=98,2 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,306

	Non	Oui	Total
Autres genres de jeux vidéo de combat	11,8	1,0	12,8
Aucun genre de jeu vidéo de combat	77,0	6,6	83,6
Combat Sports Simulation (UFC, Fight Night, MMA)	3,2	0,4	3,7
Total	91,9	8,1	100,0

Khi2=114,4 ddl=2 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,33

Dans cette même logique, les tableaux ici présentés révèlent l'existence de relations entre les genres de jeux vidéo de combat pratiqués et le positionnement favorable (ou non) au développement de compétitions de jeux vidéo de combat en France. Exploitable dans sa totalité, le premier rapporte une tendance générale allant à l'encontre de ce développement chez les non-pratiquants, inversement aux joueurs. Bien que comportant une valeur théorique inférieure à 5 (et donc rendu globalement non-exploitable), le deuxième tableau met toutefois en évidence, par PEM significatifs, une correspondance unique entre pratiquants d'un type spécifique de jeux vidéo de combat (à savoir, les seuls engagés dans les « Combat Sport Simulation ») et ce positionnement négatif.

Figure 179. DCP pratiquées/Développer compétitions de JVC en France (% Khi2)

	Non	Oui	Total
Aucun genre disciplines de combat physique	53,1	7,4	60,5
Tous genres de disciplines de combat physique	34,5	5,0	39,5
Total	87,6	12,4	100,0

Khi2=28,9 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,227

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	39,5	5,7	45,1
Autres genres de disciplines de combat physique	2,6	0,4	3,0
Gladiator Entertainment	45,4	6,5	51,9
Total	87,5	12,5	100,0

Khi2=40,0 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,268

Concernant ce même rapport au développement de jeux vidéo de combat en France cette fois-ci croisé aux disciplines de combat physique pratiquées, les deux tableaux ci-dessus, exploitables dans leur totalité, révèlent – en opposition aux pratiquants et spécifiquement ceux engagés dans les « Gladiator Entertainment » – une inclination globale des non-praticiens à légitimer ce développement.

Figure 180. DCP pratiquées/Développer compétitions MMA en France (%Khi2)

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	52,9	6,3	59,2
Tous genres de disciplines de combat physique	36,7	4,2	40,8
Total	89,6	10,4	100,0

Khi2=29,5 ddl=1 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,23

	Non	Oui	Total
Aucun genre de disciplines de combat physique	47,5	5,5	53,0
Martial Sports/Combat Sports	15,7	1,8	17,5
Gladiator Entertainment	26,0	3,0	29,0
Autres genres de disciplines de combat physique	0,5	0,1	0,6
Total	89,6	10,4	100,0

Khi2=35,4 ddl=3 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,252

Tous deux globalement exploitables, les tableaux ci-dessus exposent des relations entre la pratique de disciplines de combat physique et la propension des individus à se positionner ou non favorablement au développement de compétitions de MMA en France. Le premier met en lien l'engagement dans ces disciplines et, inversement à la non-pratique, la tendance générale à légitimer ce développement. Le deuxième tableau met précisément en lumière les genres de disciplines de combat physique (à savoir les « Martial Sports/Combat Sports » et « Gladiator Entertainment ») concernées par ces dernières orientations.

Figure 181. JVC pratiquées/Développer compétitions MMA en France (% Khi2)

	Non	Oui	Total
Tous genres de jeux vidéo de combat	8,7	1,2	10,0
Aucun genre de jeu vidéo de combat	79,4	10,7	90,0
Total	88,1	11,9	100,0

Khi2=7,62 ddl=1 p=0,006 (Très significatif) V de Cramer=0,085

	Non	Oui	Total
Autres genres de jeux vidéo de combat	11,7	1,6	13,3
Aucun genre de jeu vidéo de combat	51,3	7,2	58,5
Combat Sports Simulation	24,2	4,0	28,2
Total	87,2	12,8	100,0

Khi2=12,7 ddl=2 p=0,002 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,11

Des rapports semblables émergent du croisement de ce même item aux jeux vidéo de combat pratiqués par les questionnés. De la lecture des deux tableaux constitués, tous deux globalement exploitables, apparaît d'une part une relation générale entre pratique de jeux vidéo de combat et volonté de ne pas voir se développer le MMA en compétition en France (une direction inverse se manifeste chez les non-praticiens de jeu vidéo de combat), d'autre part par une approche plus précise que tous pratiquants de jeux de combat confondus, seuls ceux engagés dans les « Combat Sports Simulation » se montrent en fait favorables à ce développement.

2.2.3.2. Pratique et représentation de la violence

Figure 182. Indices de violence MMA/Ancienneté pratique DCP (%Khi2)

<u>Indice de violence « adjectifs » MMA/Ancienneté pratique DCP (%Khi2)</u>				
	Moins de 1 an	1 à 6 ans	7 ans et plus	Total
MMA Violent	44,8	1,1	14,9	60,8
MMA Plutôt non-violent	0,1	1,9	1,1	3,1
MMA Non-violent	21,1	0,3	14,7	36,0
Total	66,0	3,3	30,7	100,0

Khi2=19,2 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,181

<u>Indice de violence « comportements » MMA/Ancienneté pratique DCP (%Khi2)</u>				
	Moins de 1 an	1 à 6 ans	7 ans et plus	Total
MMA Comportements violents	38,2	2,9	36,7	77,8
MMA Comportements peu violents	0,2		0,2	0,4
MMA Comportements pas violents	11,0	0,7	10,1	21,8
Total	49,4	3,6	47,0	100,0

Khi2=9,55 ddl=4 p=0,048 (Significatif) V de Cramer=0,128

Par regroupements de variables ordinales (ici, temporelles), les deux tableaux ci-dessus peuvent non seulement être appréhendés dans leur globalité, mais permettent en outre d'apprécier les effets de l'ancienneté de la pratique de disciplines de combat physique sur les représentations de la violence associée aux MMA. Ainsi, cette discipline se voit appréhendée comme violente en termes d'images et de comportements lorsque pratiquée depuis moins d'un an, cette tendance s'inversant à partir de 7 ans de pratique. L'intervalle « 1 à 6 ans » a été conservé car n'affecte ni la lecture, ni la significativité des tableaux constitués, mais suggère de plus l'existence d'un espace de transition neutre dans ces représentations.

Figure 183. Indices de violence JVC/Ancienneté pratique JVC (%Khi2)

<u>Indice de violence « adjectifs » JVC/Ancienneté pratique JVC (%Khi2)</u>			
	Moins de 6 ans	6 ans et plus	Total
JVC Violent	1,7	0,8	2,5
JVC Pas violent	1,3	0,6	1,9
Total	3,0	1,4	4,4

Khi2=4,44 ddl=1 p=0,033 (Significatif) V de Cramer=0,106

<u>Indice de violence « comportements » JVC/Ancienneté pratique JVC (%Khi2)</u>			
	Moins de 6 ans	6 ans et plus	Total
JVC Comportements violents	24,8	11,8	36,7
JVC Comportements pas violents	43,2	20,1	63,3
Total	68,1	31,9	100,0

Khi2=5,02 ddl=1 p=0,024 (Significatif) V de Cramer=0,113

Constitués dans une logique semblable, les deux tableaux présentés mettent en relation les effets de l'ancienneté de la pratique du jeu vidéo de combat et les représentations de la violence associées à cette discipline. Globalement exploitables, ils révèlent ainsi une représentation violente du jeu vidéo de combat en termes d'images et de comportements lorsque pratiqué depuis moins de 6 ans, une direction inverse se manifestant après 6 ans d'engagement. Ici, n'apparaît pas de zone neutre séparant ces deux grandes tendances.

2.2.3.3. Pratique et incitation

Figure 184. Incitation pratiques (%Khi2)

<u>Incitation pratique/DCP pratiquées (% Khi2)</u>				
	Aucun genre de DCP	Autres genres de DCP	Gladiator Entertainment	Total
Je ne pratique aucune de ces disciplines	2,4	1,5	0,4	4,3
Je pratique ces deux disciplines, mais aucune n'a incité la pratique de l'autre	25,1	19,7	3,1	47,8
Je pratique une de ces disciplines, mais elle ne m'incite pas à pratiquer l'autre	18,2	15,8	1,4	35,4
Le jeu vidéo de combat m'a incité à pratiquer le sport de combat physique	1,5	3,8	1,0	6,3
Le sport de combat physique m'a incité à pratiquer le jeu vidéo de combat	2,6	0,4	3,2	6,2
Total	49,8	41,2	9,0	100,0

Khi2=179,4 ddl=8 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,447

<u>Incitation pratique/JVC pratiqués (% Khi2)</u>				
	Autres genres de JVC	Aucun genre de JVC	Combat Sports Simulation	Total
Je ne pratique aucune de ces disciplines	0,1	3,6	1,1	4,8
Je pratique ces deux disciplines, mais aucune n'a incité la pratique de l'autre	0,5	15,6	2,5	18,7
Je pratique une de ces disciplines, mais elle ne m'incite pas à pratiquer l'autre	0,2	17,1	12,6	29,9
Le jeu vidéo de combat m'a incité à pratiquer le sport de combat physique	0,6	10,2		10,8
Le sport de combat physique m'a incité à pratiquer le jeu vidéo de combat	0,7	1,4	33,7	35,8
Total	2,2	47,9	49,9	100,0

Khi2=74,5 ddl=8 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 5) V de Cramer=0,202

Non exploitables dans leur globalité du fait d'un nombre de valeurs théoriques inférieures à 5 supérieur à 0, ces deux tableaux (et leur appréhension croisée) permettent néanmoins, par valeur p par case et PEM significatifs ainsi que regroupements de variables effectué, de mettre en lumière des correspondances entre la forme – vidéoludique ou physique – de discipline de combat pratiquée par les répondants et les incitations (ou absence d'incitations) à s'engager dans l'autre. Parmi les pratiquants de disciplines de combat physique et de jeux vidéo de combat, 3 directions émergent. L'une met en évidence que bien qu'engagés dans ces deux types de disciplines, la pratique d'aucune d'entre elles n'a été incitée par l'autre. Une autre révèle l'influence que la pratique de disciplines de combat physiques a eu sur l'incitation à l'engagement dans le jeu vidéo de combat (c'est le cas des individus s'adonnant aux « Gladiatorial Entertainment » et aux « Combat Sports Simulation »). Enfin, la troisième indique que c'est à l'inverse le jeu vidéo de combat qui a influé sur la volonté de s'engager dans une discipline de combat physique (c'est le cas des individus se rapportant aux

regroupements « Autres genres de disciplines de combat physique » et « Autres genres de jeu vidéo de combat », excluant respectivement les « Gladiator Entertainment » et les « Combat Sports Simulation »).

3. Discussions

L'ensemble des données nous montre un paradoxe de la représentation de la violence dans ces deux pratiques, le MMA et le jeu vidéo de combat. Il repose sur la perception de la représentation de la violence dont on ne compte plus les interpellations dans le monde commun, mais qui n'est pas perçue comme telle par les pratiquants. Ainsi, comme on le relève dans l'analyse quantitative, la violence est perçue par les non-pratiquants : le MMA est violent pour les pratiquants de jeu vidéo, alors que les jeux vidéo le sont pour les pratiquants de MMA. Autrement dit, la violence est dans ce que je ne réalise pas, au sens premier de mise en réel, dans ce que je n'exerce pas. Cependant, les données qualitatives nous montrent que les différents pratiquants subissent des contraintes physiques qui peuvent être assimilées à de la violence, et qui sont retranscrites dans les expressions perceptives émotionnelles de la douleur. Il s'agit désormais de comprendre les dynamiques de représentation qui font rejeter la violence mais accepter la douleur, celle-ci pouvant être considérée comme une violence retournée contre soi (Le Breton, 1995). Pour cela, un principe anthropologique de la structuration des récits peut être sollicité : celui des oppositions sémantiques, qui permettra de « lire » le paradoxe mentionné, en situant d'un côté la violence, et de l'autre la douleur. L'intérêt de cette démarche sera de situer, dans les réseaux sémantiques mobilisés observés dans les données tant qualitatives que quantitatives, les oppositions constitutives d'un univers de signification, pour en extraire les logiques.

Pour situer l'un des termes de l'opposition sémantique cardinale, il nous faut reprendre les six ensembles d'items qui ont émergé de l'analyse qualitative. Le schéma synthétique obtenu nous permet de relever les pôles constructeurs de ces ensembles, qui sont les émotions et les perceptions. Ainsi, de la construction de nouvelles appréhensions par la pratique (ensemble 1) à la transformation des rapports à l'alimentation, à la fatigue et aux différents états d'esprit liés à la performance (ensemble 2), en passant par la valorisation des expériences vécues par des interactions multiples (ensemble 3), à l'incorporation des situations de confrontation (ensemble 4), aux états d'ébranlement du niveau d'engagement (ensemble 5), et à l'action des reminiscences (ensemble 6), nous pouvons observer que la construction du sens se structure par la sollicitation d'éléments internes. Ce constat est conforté par l'approche de Jean-Jacques

Wunenburger (1997, 9-13) qui précise que les images constructrices de signification sont élaborées par les différents sens, de la vision à la sensori-motricité sans oublier l'ouïe, le goût et le toucher. Certes, il est possible d'objecter qu'il s'agit là d'un biais méthodologique, le principe de l'ethnographie sensorielle étend de les valoriser, et que leur primauté dans le recueil des données valorise l'intériorité comme productrice première des significations. Mais l'argument est retournable, puisque l'absence de la prise en compte des sens dans les approches traditionnelles valorise à l'inverse l'extériorité comme créatrice de la signification, occultant ainsi une part prépondérante de la production du sens.

Un deuxième élément renforce l'intériorité comme un des pôles de l'opposition sémantique : la valorisation de la douleur. Si l'on suit l'approche qu'en fait David Lebreton (1995), cette violence contre soi – même lorsqu'elle est produite par autrui, comme dans le cas du MMA – est un élément structurant des significations, et ce, à différents niveaux. Le premier est celui caractérisant la spécificité de l'activité sportive. Comme l'écrit Lebreton : « la douleur est le sacrifice que l'athlète consent dans un échange symbolique visant à le faire figurer en bonne place lors de l'épreuve ou dans l'établissement d'un record » (Lebreton, 1995, 205). Autrement dit, c'est parce que la douleur est productrice de sens, dans cet « échange symbolique », qu'elle permet à l'individu de se situer dans l'univers de pratique. Les perceptions et émotions liées à la douleur sont donc fondatrices de la compréhension de l'extériorité du monde. Le deuxième niveau de la douleur corrobore la primauté de l'intériorité dans la production du sens. La « douleur initiatique » (*ibid.*, 208-216) est celle que l'on finit par partager, après un processus d'intégration dans l'activité, qui aboutit à la reconnaissance de soi comme membre de la pratique. Les nombreux récits autour des blessures et des douleurs qui en découlent sont des signes de reconnaissance au sein du groupe de pratiquants (des différentes ecchymoses du MMA à la « Nitendinite » des jeux vidéo de combat, pour les maux de base...). Le dernier niveau découle des deux précédents et concourt à la primauté de l'intériorité dans l'élaboration du sens. Il s'agit de la « douleur comme ouverture au monde » (*ibid.*, 217-219) qui, comme le souligne David Lebreton, est la prise en compte de la douleur de l'angoisse existentielle. La force de cette dernière est de pousser à l'action, dans l'aspiration à son dépassement. Les pratiques de loisirs sont propices à cette ambition, notamment celles qui proposent une confrontation directe (la virtualisation en étant une reproduction perceptive dans le jeu vidéo). De plus, elles s'inscrivent dans des situations d'effervescence sociale qui autorise la possibilité d'un « devenir autre » (Durkheim 1912, 602-603). Ainsi, la douleur, cette violence contre soi, est un « arrachement à soi [...] un

principe radical de métamorphose, et d'accès à une identité restaurée » (Lebreton, 1995, 218). Il est ainsi possible de confirmer que le trajet de la construction du sens va de soi vers autrui autrement dit de l'intériorité vers l'extériorité. Nous avons là, désormais, les deux pôles de l'opposition sémantique qui permet de « lire » les logiques à l'œuvre dans le MMA et le jeu vidéo de combat.

Cette opposition nous permet, tout d'abord, de situer le rapport au genre observé dans nos deux disciplines étudiées. En effet, si l'on reprend l'approche de Pierre Bourdieu dans « la maison kabyle... » (1972, 45-59) l'extérieur est traditionnellement associé au masculin alors que l'intérieur l'est au féminin. Les indices de violence, relevés dans l'analyse quantitative notamment, mettent en évidence ses rapports et valeurs traditionnellement associés au féminin, la mise à mal de l'intégrité physique – réelle ou virtuelle – étant considérée comme l'expression de la violence. De même, la représentation sportive de ces disciplines ainsi que le rapport à la consommation s'inscrivent dans les cadres traditionnellement associés au féminin.

Ensuite, un certain nombre de déclinaisons sémantiques consécutives de cette opposition intériorité/extériorité concourt à l'interprétation synthétique de l'ensemble de données. La première d'entre elles est celle qui associe de manière contradictoire le stigmatisé et le légitimé. Tout le discours extérieur à nos pratiques étudiées participe de leur stigmatisation par la violence, alors que tout le discours intérieur à celles-ci, par leurs pratiquants, en valorise au contraire l'aspect légitime. Il en découle une autre déclinaison de sens, celle opposant l'illégal au légal, dont on a constaté récemment l'inversion, principalement par l'autorisation des combats de MMA, mais aussi par la mise en spectacle dans des arènes sportives des jeux vidéo de combat. Cette inversion est significative de la transformation des systèmes de valeurs associées à la violence dans notre société. D'un point de vue anthropologique, il est possible d'intégrer ces différentes déclinaisons dans une opposition plus large, celle de la pureté et de la souillure, comme le décrit Mary Douglas (1971), en considérant la violence (physique ou sa représentation) comme tabou dans nos sociétés modernes, son expression relevant de l'ordre de la souillure.

Or, nos deux pratiques étudiées ne sont plus dans le rejet impératif de l'exposition de cette violence, au contraire euphémisée (tout au moins dans son expression par les pratiquants). On relève ainsi un glissement de sens qui renverse l'appréhension moderne de l'opposition sémantique intériorité/extériorité. Si la société moderne s'est construite sur cette opposition en valorisant le pôle « extérieur », celui de l'espace public, du politique, en relativisant celui de

l'intériorité, qui relève du privé, l'analyse du MMA et du jeu vidéo de combat nous montre au contraire une suprématie de l'intériorité pour une distanciation de l'extériorité. C'est donc un au-delà de la modernité qui s'exprime dans l'investissement ces pratiques, où le rapport à la violence et sa représentation sont un indicateur de l'ordre des priorités dans la construction de l'existence contemporaine. La raison dans le rejet de l'émotion a été le propre de la modernité, l'émotion étant considérée comme « la souillure » de l'espace public, et la raison sa pureté, le MMA et le jeu vidéo de combat nous montre que le sens produit par la postmodernité s'appuie prioritairement sur l'émotionnalité. Autrement dit, l'intériorité devient constructrice de l'extériorité, alors qu'antérieurement l'extériorité (le statut ou la position sociale) primait sur l'intériorité. La spectacularisation actuelle de la violence en est un indice.

PARTIE 4. CONCLUSION ET PERSPECTIVES

1. Le développement de nouvelles formes de consommation du sport

Les dernières années témoignent d'un détachement des individus à la pratique sportive en club vers des logiques informelles (CREDOC), libres (L'Aoustet, Griffet, 2000), auto-organisées (Chantelat, Fodimbi, Camy, 1998). Cette moindre adhésion voire délaissement des dynamiques compétitives basées sur le modèle de la modernité révèle une rupture culturelle dans la manière de consommer le sport, aussi bien concernant l'environnement, le corps ou les images. Dans cette transition marquée par le développement des nouvelles technologies, un écart de plus en plus prononcé se dessine en ce sens entre l'élite (alors très minoritaire), son système pyramidal et le reste de la sphère sportive. Le développement d'une multiplicité de supports d'informations connectés conduit par ailleurs à une mutation des rapports entre l'homme et le sport où l'omniprésence, l'abondance voire la saturation d'images détruisent le sens, les significations premières et le discours mythique figés du sport moderne par transformation et renouvellement des récits sportifs. Cette dénaturation (Sirost parle d'une « crise du sport moderne » (2014) et de « fin d'un mythe » (2014)) affecte notamment les représentations des icônes elles-mêmes, la star succédant au héros.

Plus qu'une opposition totale entre « une immobilité des modes de pratique sportive » (renvoyant à une minimisation de l'influence des loisirs au profit de la pratique institutionnelle licenciée) et celle d'une « transformation radicale » (c'est-à-dire au désir d'échapper à tout modèle organisateur, encadré, réglementaire et compétitif) – et donc le passage d'un modèle dépendant à strictement indépendant –, l'évolution des modalités de pratique des activités physiques et sportives suggère en fait l'idée d'une complexification et ambivalence des engagements des individus dans leurs pratiques, ces caractéristiques se régulant par des normes sportives et sociales (Bessy, 2008). Ainsi, par le développement et la diversification constante des loisirs sportifs favorisant la liberté, l'autonomie, la personnalisation de projets individuels et plus généralement l'interpénétration des environnements et modalités de pratiques qui la caractérise (répondant ainsi à la multiplicité et fluidité de leurs attentes), la transformation du sport contemporain permet aux individus soumis au culte de la performance (Ehrenberg, 1991) aussi bien satisfaire leur désir de bien-être et d'excellente corporelle (Vigarello, 2004) que d'assouvir leur quête de risque et de

sensations fortes (Le Breton, 1991). Conformément à la pensée de Camilleri (1998), les modalités d'indentification et d'individualisation relevant de ces formes différenciées d'engagements peuvent par là même être au fondement de construction et stratégies identitaires.

Par sa nature fragmentée, la société postmoderne se compose de multiples tribus formant un agrégat de communautés, qui sélectionnées par les individus pour des motifs émotionnels et affectifs (Maffesoli, 1998), relèvent d'enjeux identitaires multiples. Rompant avec les valeurs de la modernité¹²⁹, la « vague corporéiste » – qui œuvre pour une transformation des rapports au corps lequel n'est plus pensé comme un outil mais se voit réapproprié et réinvesti comme un en-soi au travers toutes les potentialités de son imaginaire (Lacan, 2016) – conduit dans ce contexte les personnes à renouer avec elles-mêmes et se soustraire de la saturation d'une part par engagement dans des pratiques physiques ou spirituelles reposant notamment sur une morale des plaisirs fondée sur le rejet et la transgression des modèles normés des disciplines sportives dominantes institutionnalisées, d'autre part au travers une quête de gestuelles innovantes, de créativité technologique visant l'expérimentation individuelle ou tribale¹³⁰ de sensations et émotions inédites et de risque (Le Pogam, 1997). Ces éléments sont au cœur du MMA et du jeu vidéo de combat. L'étude menée nous a non seulement permis d'observer mais aussi d'appréhender subjectivement la pratique et le sens donné à la pratique de ces deux disciplines. Les interprétations des entretiens et de nos propres observations de terrain soulignent notamment le rôle des sensations et des émotions dans l'engagement et la manière d'expérimenter ces affrontements corporels et vidéoludiques. L'identification de 21 items basée sur l'analyse d'un lexique constitué par analyse des expériences sensorielles et émotionnelles vécues dans la pratique a rendu possible l'élaboration de 6 ensembles se rapportant chacun à la pratique des deux objets. Précisément, il apparaît que l'engagement dans le MMA et le jeu-vidéo de combat conduit au développement de nouvelles formes d'appréhensions – rendu possible par leur nature innovante et potentialité technique illimité dans une forme de « violence créatrice » –, aussi bien dans la pratique en-elle-même que concernant leurs cadres et environnement (ensemble 1). L'alimentation, la fatigue et l'inconfort (en particulier les gênes, inconforts et douleurs) sont en outre autant de

¹²⁹ Cova (1995) souligne à ce sujet qu'inversement au contrôle des émotions caractéristique de la modernité, la postmodernité laisse notamment place à leur valorisation pour devenir des ressources de mobilisation contribuant à la constitution de groupes générateur de cohésion affective et de solidarité.

¹³⁰ En postmodernité, le retour de l'émotionnel et de l'affect conduit effectivement l'individu dans la relation à l'autre et au désir de partage de passions et plaisirs par le biais de communautés multiples auxquelles il peut simultanément appartenir et s'identifier.

facteurs pouvant affecter les expériences physiques et mentales de pratique (ensemble 2). Aussi, les interactions et situations relevant de la maîtrise de soi sont inhérentes aux disciplines, influant directement sur les états des individus tout en participant à la structuration de l'identité (ensemble 3). Par les enjeux multiples qui les caractérisent, elles sont d'ailleurs à même d'agir sur les comportements, attitudes, engagements et dispositions des combattants (ensemble 4). Par engagements plus ou moins profonds dans la pratique, les individus peuvent de même aussi bien accéder à des états particuliers d'ébranlement qu'inversement d'effervescence, d'exaltation, d'incarnation transcendant les simples perceptions sensorielles et émotionnelles dans l'action (ensemble 5). Enfin, ces disciplines sont force d'évocations et de considérations, la sensibilité leur étant accordée pouvant même en ce dernier point mener, dans une quête d'ivresse sensorielle, au plaisir de l'expérimentation de sensations, émotions et états inatteignables au quotidien et même à la recherche volontaire voire affection de situations d'incommodations et/ou à risques (ensemble 6). L'analyse de ces résultats permet en outre de souligner la nature totalement incarnée du MMA et, inversement au discours commun et en accord avec certaines études scientifiques comme celles conduites par Besombes (2016a, 2016b) ou Crick (2010), du jeu vidéo de combat d'une part, d'autre part de rapporter – bien qu'au travers une mobilisation et mise en péril du corps différenciée – l'existence d'analogies (parfois particulièrement prononcées) dans les engagements sensoriels et émotionnels vécus par leur pratique et, plus généralement, dans leur (trans)expérimentation et (trans)conception même en tant que disciplines martiales et support d'incarnation (gamique) orientaliste conformément à la pensée de Maffesoli (1998) et de Goto Jones (2016b). Dans une société où la surréglementation, le confort technique, l'effondrement des repères et le manque de stimulation lassent l'individu, le corps, la quête de sens et d'identité deviennent centres de préoccupations. Répondant à cette quête de sens, de signification et d'identité, l'engagement dans des disciplines telles que le MMA et le jeu vidéo de combat¹³¹ s'accorde à l'affection portée aux liens symboliques, au dépassement et oubli de soi dans l'expérimentation et l'abandon aux sens, aux émotions intenses (notamment à la peur et la douleur paradoxalement agréablement vécues), aux pulsions, aux limites, voire au risque et à la mise en péril de l'intégrité par conduite ordalique (Le Breton, 1991) qui caractérise l'homme postmoderne. Les constats de survalorisation des pulsions, émotions, sensations et de surenchère du sensationnel à l'œuvre par le biais médias et de la société marchande

¹³¹ Bien que le MMA et le jeu vidéo de combat tendent aujourd'hui à s'institutionnaliser sous certaines formes, l'attrait qu'ils ont suscité dès leur apparition et qu'ils suscitent encore de nos jours vient appuyer cette idée dans la mesure où ces disciplines rompent par essence avec un modèle fédéral trop codifié et aseptisé.

(Martin-Juchat, 2003) vérifiant un mécanisme similaire de construction de sens s'affirment d'ailleurs dans les modalités transmédiatiques de consommation, de diffusion et de narration (médias sociaux, communautés en lignes, cinéma, etc.) du MMA et du jeu vidéo de combat par la force évocatrice et sensible que porte ses images.

« Depuis que j'ai 14 ans je rêve de vivre comme les chevaliers de l'époque médiévale (...) comme les chevaliers des contes hein parce que la vraie vie des chevaliers on... voilà on sait qu'elle est un peu moins folklorique. Vivre du fait d'être un combattant et un guerrier c'est vraiment un truc qui m'intéresse, c'est ma philosophie de vie. A 18 ans j'me suis engagé dans les forces spéciales (...) je voulais faire pour faire partie de l'élite guerrière euh... de ce qui se fait de mieux en France euh... armée. Maintenant euh... on essaie de faire partie de ce qui se fait de mieux en France à mains nues. On a l'opportunité de le faire grâce au MMA et puis le MMA c'est une aventure euh... Autonome et indépendante incroyable. Donc euh... C'est que du bonheur. »¹³² Benoit Saint-Denis.

En tant que sport postmoderne, le MMA est animé par différents principes, notamment l'hybridité, la sensorialité, le réenchâtement, les reviviscences archaïques¹³³, la spiritualité ou la prégnance de l'image¹³⁴ (Ramirez, 2016). L'image du MMA est profondément imprégnée d'une culture de la violence. Au fondement même de l'émergence de sa forme contemporaine à travers le PPV dans le début des années 1990, où primaient sur les participants les intérêts d'un public non-initié en quête de sensationnel et d'excitation par transgression de normes sociales (Heilbronn, Bottenburg, 2009), les médias ont été (et sont encore à ce jour) d'ailleurs étroitement liés à cet objet. Sa re-sportivisation au début des années 2000 par l'instauration de réglementations plus strictes aura permis de relégitimer sa pratique et de relégaler les rencontres et leur diffusion alors rendues interdites en raison de la nature « ultraviolente » des manifestations. Originellement fondés sur une glorification de l'ultime, de la cruauté et de la

¹³² Benoît Saint-Denis. Interview Gon – Gi Or No GI. <https://www.facebook.com/reel/234563586103629>. Les propos de ce combattant professionnel rapportent d'ailleurs régulièrement le MMA à la guerre, à l'archaïsme guerrier, à la primitivité dans l'engagement.

¹³³ Le concept se rapporte ici aux phénomènes de résurgences, désirs de renouements avec certaines formes de croyances, valeurs, pensées, comportements, pratiques anciennes ou traditionnelles – s'activant notamment dans des mouvements sociaux, des solidarités communautaires (y compris numériques), des symboles, mythes, rituels collectifs ou expressions de religiosité et spiritualité – au sein de notre société contemporaine répondant à la perte de sens, du lien aux autres par individualisme et fragmentation sociale ainsi qu'à l'hégémonie de la rationalité caractéristiques de la modernité.

¹³⁴ Soulignant sa disposition à rompre avec un quotidien sécuritaire, sa nature extrême par une réglementation réduite, le risque et la fréquence élevée de blessures qu'elle implique, Ramirez rapporte dans cette optique au MMA le concept de dionysiaque postmoderne développé par Maffesoli : « un objet de quête de sensations, d'émotions, d'un usage fonctionnel de la violence, de présentéisme, d'ivresse d'un surplus de vie, quitte à la perdre ».

férocity, les discours et images véhiculés au travers la promotion, la mise en scène, la commercialisation de produits dérivés ou encore les structures (organisations, clubs, etc.) par lesquelles s'est développé le MMA se sont progressivement vus élargis à d'autres représentations – à titre illustratif la guerre, la gladiature, le monde carcéral, le combat de rue, la clandestinité, la primitivité, la sauvagerie, l'animalité mais aussi le manga et le jeu vidéo – par ses différents acteurs (organisateur, équipementier, médias, combattants). Ces analogies symboliques jouent un rôle majeur dans les modalités de mise en scène et en récit du MMA ainsi dans ses logiques de spectacularisation. La mobilisation et utilisation de références guerrières pluri/inter/culturelles et pluri/inter/temporelles à l'initiative de grandes organisations professionnelles, médias et pratiquants depuis la programmation des affrontements jusqu'à leur débriefing sur les chaînes spécialisées ou médias sociaux en passant par les conférences de presse, pesées ou entrées en scène, les rapprochements réguliers entre cette discipline et les univers du cinéma, du manga et du jeu vidéo de combat¹³⁵ par ses différents acteurs – parfois même par les combattants eux-mêmes, allant jusqu'à rapporter leur propre pratique à ces différentes sphères voire reproduire des actions (imitation de postures symboliques, applications de techniques, suivi de routine, etc.) propres aux personnages, figures historiques, fictives, imaginaires affectionnés lors d'entraînements, représentations ou affrontements – ainsi que l'intronisation de pratiquants au sein de l'UFC Hall of Fame¹³⁶ – espace symbolique panthéonique de commémoration et de retour au sacré producteur de récits mythiques – relevés dans notre étude sont des exemples particulièrement représentatifs de ces composantes de la postmodernité dans la mesure où s'en dégagent une tendance à la circulation entre passé, présent et futur, une spiritualité de l'Orient, des métaphores guerrières renouant avec des symboles issus de formes de combat archaïques ainsi qu'une omniprésence et influence de l'image portée par les médias émergents. Outre participer à la construction d'un imaginaire et de sens au service du spectaculaire, la mise en récit et narration du MMA stimulent les émotions et affects tout en agissant sur l'identité individuelle et collective. Dans cette configuration, se développent en fait de nouveaux modes de pratique et de consommation ne se limitant effectivement ni aux simples cadres d'engagement, d'enseignement et d'entraînement traditionnels des disciplines ni aux uniques

¹³⁵ En plus de développer des liens et/ou dynamiques d'interinfluences avec le MMA, ces différents univers fantastiques – par l'imbrication des mythes qu'ils diffusent dans les réalités sociohistoriques contemporaines – ouvrent la voie à une spiritualité et à la construction de sens par leur influence sur les perceptions et représentations des individus (Bernard, 2019).

¹³⁶ Créé en 2003, le « temple de la renommée » de l'UFC liste et honore les combattants, personnalités et moments ayant marqué le MMA. En tant que combattants pionniers, Royce Gracie et Ken Shamrock seront les deux premiers individus à y figurer.

contenus produits et diffusés par les organisations sportives et médias mais s'élargissant à de nouvelles formes d'expériences sensibles (voire les transcendant) et à l'intégration et participation de nouveaux acteurs – les fans, rassemblés en groupes et communautés et intervenant dans ces systèmes narratifs transmédiatiques par diffusion parallèle mais complémentaire de contenus divers (commentaires, montages photos et vidéos, etc.) sur de multiples plateformes de partage ou médias sociaux comme YouTube, Facebook ou Twitter – contribue à la création de liens aussi bien entre les différents acteurs que médias qui composent ces paysages sportifs.

Selon Ramirez (2016), l'accroissement et l'acquisition de la connaissance du MMA (et donc l'éducation martiale) contribue généralement à la transformation de la perception de la discipline. Alors que les images de matchs contemporains de MMA apparaissent extrêmement violentes¹³⁷ aux yeux des non-initiés – qui par inexpérimentation voire non-conscientisation des incommodations caractéristiques de la discipline semblent paradoxalement davantage tolérer cette violence et se complaire dans la consommation de rencontres moins réglementées –, leur exposition à un public engagé dans sa pratique révèle à l'inverse des représentations non-choquantes et davantage portée sur des valeurs positives (comme l'honneur) que dans ses formes antérieures désportivisées. Ces constats corroborent avec ceux rapportés par notre étude : si d'une part les individus appartenant à l'ensemble « Combattants » associent le MMA à la non-violence en termes d'images et de comportements, l'engagement dans la pratique de disciplines de combat physique conduit d'autre part, par le biais d'un processus de désensibilisation, à la conversion progressive de ces représentations (des moins aux plus positives) concomitamment à l'ancienneté. Les observations sont identiques en ce qui concerne le groupe « Joueurs », confirmant de la même manière cette tendance à la transformation des rapports aux objets étudiés. Les effets de cette éducation martiale semblent néanmoins se limiter aux deux cadres distincts dans lesquels pratiquent et évoluent les individus issus de ces deux types de disciplines – le combat physique d'un côté et numérique de l'autre – dans la mesure où quelle que soit l'ancienneté dans l'une d'entre elles, l'autre se voit négativement représenté en termes d'images et de comportements par les praticiens respectifs. Toutefois, si dans cette même logique les combattants hybrides (c'est à dire s'adonnant aussi bien à la pratique du combat physique que numérique) partagent avec

¹³⁷ Au-delà des représentations résiduelles des premières manifestations plus faiblement réglementées organisées dans les années 1990, ce sont encore les images et symboles relatifs à l'octogone grillagé, aux percussions au sol, à l'utilisation de gants-mitaines ou aux effluves de sang qui participent à la stigmatisation, ou du moins à ce type de rejet de la discipline.

les « Combattants » des représentations positives à l'égard du MMA, les engagements croisés dans ces deux types de disciplines révèlent, du fait d'une absence de considération et sensibilité – une distanciation – vis-à-vis des représentations de violences associées au jeu vidéo de combat, la construction d'un autre rapport au combat et aux images qu'il diffuse à travers le jeu vidéo suggérant une projection ou du moins une connexité entre « réel » et « virtuel » par le développement de nouvelles formes d'appréhensions. Les résultats indiquent que cette distanciation de la perception et du regard porté à la violence dans le jeu vidéo de combat ainsi que ces affinités constatées avec les disciplines de combat physique s'expliquent également par une plus grande propension des combattants hybrides à pratiquer les jeux de simulations sportives (s'approchant au plus près des disciplines de combat physique) et à ne pas formellement se positionner quant à la considération du jeu vidéo de combat comme discipline sportive à part entière, ce qui souligne leur nature complémentaire voire « extensionnelle » aux disciplines martiales physiques chez ces individus.

En somme, l'étude conduite montre la manière dont la diffusion des images de MMA au travers différents supports (affiches, presse, littérature, télévision, cinéma, jeux vidéo, médias sociaux, etc.) participe à la construction et à l'intégration d'un nouvel imaginaire sportif. Cet imaginaire s'organise notamment autour de discours et narrations portés par des récits mythiques et symboliques, des événements, des combattants, héros, personnages et figures iconiques. Du fait de sa nature transmédiatique le MMA favorise, au travers l'image par laquelle il est médié, la circulation (voire le transcendement) entre frontières temporelles, géographiques et culturelles par hybridation des usages et pratiques médiatiques et sportives¹³⁸. En fait, se développent aujourd'hui des constellations d'images, porteuses de sens : les pratiques sont alors consommées et expérimentées – cette expérimentation s'étendant parfois même à des formes d'enrichissements techniques, de renforcements de pratique et d'identifications – par les fans et praticiens au prisme des multiples supports via lesquelles elles se développent par des logiques culturelles d'évolution, de diversification et d'empilement. La redéfinition des modalités d'organisation, et, au fondement de constructions identitaires individuelles et collectives, de consommation et de diffusion de disciplines

¹³⁸ Aussi, pourrait-on parler d'une « cosmologie intérieure de l'Orient » – comprise comme un « *ensemble plus ou moins cohérent de représentations portant sur la forme, le contenu et la dynamique de l'Univers : ses propriétés spatiales et temporelles, les types d'être qui s'y trouvent, les principes et puissances qui rendent compte de son origine et de leur devenir* » (Bonte, 1991) – dont les représentations reflètent et informent sur la manière dont sont appréhendées, investies et reconstruites les conceptions du monde et philosophies exotiques dans notre société contemporaine. Constituant l'essence même du MMA par combinaison de techniques issues d'arts martiaux aux origines diverses, l'hybridation réfère ici, par ailleurs, outre à l'utilisation croisées d'outils numériques, aux techniques (et leurs combinaisons) qui composent la discipline en elle-même.

spectaculaires/spectacularisées stimulant l'affect et l'émotionnel comme celles étudiées dans ce travail révèle dès lors une rupture de plus en plus marquée entre sport moderne et cultures sportives émergentes dans ce processus de transformation du sport contemporain.

2. Vers d'autres modes de régulation de la violence

La présentation thématique parallèlement effectuée des travaux publiés sur le MMA montre la pertinence de mobiliser et discuter les thèses de Norbert Elias. Les thématiques clés ainsi repérées et prégnantes telles que légalité, légitimité, traumatismes, blessures, techniques corporelles, symboles, images, spectacle, jeu, sensorialité... sont au cœur du processus de civilisation et de sportivisation. Bien que l'œuvre d'Elias soit régulièrement sollicitée dans le domaine des sciences sociales, elle n'aura néanmoins pas échappé à certaines critiques qui iront jusqu'à remettre en cause la théorie du processus de civilisation. A l'origine de cette controverse, la réfutation du processus de civilisation entreprise par Hanz Peter Duerr vise à dénoncer le prétendu et inhérent sentiment de supériorité des cultures occidentales « civilisées » vis-à-vis des « non occidentaux », légitimant en outre la classification et catégorisation de groupes et de comportements qui peuvent se voir imposées aux peuples, à l'image des idéologies colonialistes (Linhardt, 2001), même si Elias s'oppose à cette vision (Elias 2017, Delmotte 2010a). Si le matériau et la méthode de Duerr occasionnent certains désaccords, son œuvre ouvre la réflexion sur « une théorie parfois trop rapidement admise » dans laquelle « la nature univoque et systématiquement orientée du haut vers le bas des processus d'acculturation, qui est affirmé de manière plutôt arbitraire par Elias, peut être mise en cause par nombre d'observations concrètes des mécanismes naturels » (Anheim & Grévin 2001).

Si la théorie du processus de civilisation d'Elias suppose un mouvement ascendant, sans origine ni fin, du niveau de civilisation au cours du temps et conceptualise et regroupe l'ensemble des sociétés de la « moins » à la « plus » civilisée, comment penser les événements dramatiques qui auront marqué le 20ème siècle ? Selon Elias, les ruptures et régressions civilisationnelles contemporaines seraient issues de configurations et processus socio-historiques longs et complexes où le nazisme, par exemple, se serait développé au travers « l'habitus allemand » (Elias 2017). Cet effondrement distinct d'autres mouvements de décivilisation ne romprait pas, selon Elias, avec les processus de civilisation (Delmotte 2010a). Dès lors, elle supposerait « un processus de décivilisation au cours duquel les comportements apparaissent, encore, d'un point de vue formel, comme concordants avec les

exigences de la civilisation. La formalisation, dans ce cas, opère comme un voile occultant la véritable barbarie (Wouters 1999) » (Linhardt 2001). En fait, comme le précise Élias, le processus de civilisation est non-linéaire et s'inscrit dans une tension permanente entre civilisation et décivilisation (Elias 1973, 2017 ; Delmotte 2010b).

Pour appréhender l'évolution des processus de civilisations, Cas Wouters (2010) suppose que les grandes tendances présentées par Elias se seraient prolongées jusqu'à la fin du 19ème siècle. Au travers une aristocratisation de la bourgeoisie et un embourgeoisement de la noblesse, une phase de formalisation des mœurs et de disciplinarisation aurait ainsi conduit les individus à refouler leurs émotions et développer leur autocontrôle de plus en plus automatiquement : les contraintes sociales externes transformées en autocontraintes habituelles forment alors une « seconde nature » dominée par la conscience. Du 20ème siècle, marqué par un embourgeoisement des classes ouvrières et par une prolétarianisation de la bourgeoisie, émergerait un habitus de « troisième nature » favorisant l'émancipation contrôlée des émotions. Cette troisième nature, plus ouverte et tolérante, impliquerait une réflexion et régulation via la prise de conscience d'émotions refoulées, plus largement admises socialement : une informalisation¹³⁹.

En ce sens, la « société permissive » résulterait d'un équilibre entre informalisation, autocontrainte et haut niveau de civilisation. Par exemple, la structuration d'une configuration à part, singulière, la plage, révélerait alors un espace informel, tolérant la pudeur et certaines sociabilités (que Granger (2010) définit de « mécanismes de décivilisation »). Cet assouplissement des ordres de conduites et cette émancipation des hiérarchies de rang – caractéristiques de l'informalisation – supposeraient que le relâchement estival, au-delà de la formation d'un habitus, dévoilerait des lieux de luttes et de violences où se joue la définition de conduites légitimes ainsi que leurs régulations.

Le hooliganisme est un autre exemple d'analyse d'un processus de décivilisation à l'œuvre. Eric Dunning (2010) indique que dans un contexte sportif d'opposition entre groupes, de situations où peut s'épancher la violence, la popularité du football et la composition sociale de son public, explique une majeure proportion d'hooligans issus des plus bas niveaux de l'échelle sociale, favoriserait la légitimation d'un degré plus élevé d'agressivité et de violence. Pour enrichir ce postulat configurationnel, il suppose que des « lignes de fracture »,

¹³⁹ En d'autres termes, « l'informalisation » se traduit comme une forme consciente de capacité réflexive à relâcher les autocontrôles, les pulsions réprimées dans des émotions primaires, de manière maîtrisée, et donc sans s'y abandonner et en perdre la maîtrise.

dévoilant le lien entre hooliganisme et classes sociales, seraient propres à chaque pays tout en étant inscrites dans des chevauchements et interactions complexes d'appartenances, comme les relations entre générations et entre l'Est et l'Ouest en Allemagne ou le sectarisme religieux en Ecosse et en Irlande (Dunning 2010). Ainsi la tension du processus civilisationnel joue-t-elle différemment en fonction des appartenances sociales.

Pour répondre aux arguments défendus par Maarten van Bottenburg et Johan Heilbron (2009), suggérant que l'émergence du MMA serait indicative d'un processus de « désportivisation/décivilisation », Raúl Sánchez García et Dominic Malcolm (2010) recourent plutôt aux concepts d'« informalization » et de « quest for excitement » pour présenter cette discipline, dont le développement ne romprait pas avec le processus de civilisation. Mobilisant les hypothèses de Cas Wouters, les auteurs soutiennent que – par un équilibre entre tendances formalisantes (où le contrôle du comportement est explicite et imposé de l'extérieur) et informelles (ou il est plus implicite et conduit intérieurement) – la croissance du MMA serait révélatrice d'un processus d'informalisation. Ainsi, un « strong illusory element which obscures the significant 'self-controlled' practice » justifierait l'augmentation présumée de la violence liée au MMA et de sa forme émergente (le No-Holds-Barred). Au travers de phases oscillantes – non linéaires – dans la recherche d'un équilibre des tensions, ces combats ultimes se seraient sportivisés de pair avec un habitus hautement autorégulé de participants « de-sensitized » en quête de niveaux plus importants d'excitation, tandis que les promoteurs auraient introduit des « cosmetic changes » dans les concours en vue maintenir l'intérêt des spectateurs, notamment d'« outsiders » – non connaisseurs, non initiés et/ou mal informés – chez qui l'interprétation d'un apparent « de-control » des combats masquerait leur nature profondément « self-controlled ». Combinant les analyses issues de son étude ethnographique du MMA récréatif en Espagne et celles effectuées par Corey M. Abramson & Darren Modzelewski (2011) sur la participation à cette discipline chez des individus américains de classe moyenne, Raúl Sánchez García (2018) prolonge ces idées en mettant en relation concept d'informalisation et recrutement social du MMA. Au travers le développement d'un habitus de classe ouvrière (rugueux, concurrentiel) s'intégrant et se mêlant d'un habitus de classe moyenne (récréatif, d'auto-développement), la diffusion, la pratique récréative ainsi que compétitive du MMA – lesquelles attireraient des pratiquants issus de diverses classes sociales, dont de nombreux de la classe moyenne – serait en effet révélatrices d'une tendance informelle et redéploierait réflexion, conscience de soi et autorégulation des émotions dans le combat.

En réaction aux observations effectuées par Raúl Sánchez García et Dominic Malcolm (2010) sur leur contribution dans l'analyse de l'« ultimate fighting », Maarten van Bottenburg et Johan Heilbron (2011) ont apporté certaines subtilités quant aux différentes phases de sa sportivisation. A l'inverse des propos tenus par Raúl Sánchez García et Dominic Malcolm – n'associant pas la discipline à une augmentation de la violence mais plutôt à une mise en scène et une perception illusoire – les deux chercheurs insistent sur le caractère plus violent du No-Holds-Barred que de tout autre sport de combat établi dans les années 1990, en témoigne une réglementation minimale. Au lieu d'une sportivisation « in the 'civilizing' sense of Norbert Elias and Eric Dunning », ils observent au travers l'émergence de ces « cage fights » une tendance inverse : une « de-sportization ». Produits dès leur origine par des sociétés commerciales et le marché peu contrôlé de la technologie Pay Per View (PPV), les événements illégitimes et souvent illégaux auront ensuite dû se codifier pour répondre aux réglementations plus strictes : les auteurs parlent de « re-sportization ». Pour ces derniers, l'interprétation via les concepts d'« informalization » et de « quest for excitement » pose aussi problème dans la mesure où Raúl Sánchez García et Dominic Malcolm ne différencient pas le NHB et le MMA de manière systématique. Le NHB (forme émergente du MMA) supposerait une phase de désportivisation, où la production d'une excitation transgressive chez les téléspectateurs, distincte de celle des combattants, se révélait une des finalités économiques centrale. La phase subséquente de resportivisation – c'est à dire la transformation du NHB en MMA, une discipline « more legitimate and sports-like » – avait quant à elle pour objectif le regain d'accès au marché du PPV au profit des entreprises des nouveaux médias. Selon Maarten van Bottenburg et Johan Heilbron, plus que l'idée d'une « ascendancy of professionalism over amateurism » et de phases oscillantes de formes plus ou moins violentes du MMA - supposées par Raúl Sánchez García et Dominic Malcolm - il y aurait bien une distinction entre le NHB et le MMA, qui se seraient formalisés de pair avec des stratégies entrepreneuriales, se distingueraient dans leur finalités et correspondraient à des processus sociaux différents : une désportivisation suivie d'une resportivisation.

Selon Jean-François Loudcher et Monica Aceti (2018), le développement du MMA pourrait, à l'encontre d'un processus de décivilisation, être pensé comme concordant avec le processus de civilisation d'Elias. Le No-Holds-Barred des années 1990 ayant conduit à une plus grande régulation, les auteurs suggèrent que « l'avènement du MMA serait une sorte de retour en arrière transitoire, retour conçu par le sociologue allemand comme une possibilité de son schéma, et ce, avant que ne s'impose une certaine forme de pacification des mœurs ». Ainsi,

l'interdiction française longtemps restée persistante de ce sport témoignerait d'une autorité étatique paternaliste et centralisée dont les dispositions politico-socio-historiques seraient incompatibles et s'opposeraient à son fonctionnement autonome, marchand et a-fédéral. Outre dévoiler les enjeux économiques d'une discipline à engouement croissant, son caractère distinct de ce modèle français revendiquant régulation et monopole de la violence légitime justifieraient dès lors les contestations et oppositions liées au MMA. Il est d'ailleurs possible de supposer que la recherche de l'affaiblissement de l'État-nation par le libéralisme économique est concomitante des oscillations décivilisatrices, cet affaiblissement en étant le signe pour Norbert Elias (2017).

Les résultats de la littérature produite sur le MMA permettent alors de voir combien implicitement les thèses du sociologue ont orienté les recherches, mais également combien leur postérité engage à la discussion et au prolongement des intuitions d'Elias. L'analyse bibliométrique met en évidence l'élévation du niveau de violence physique qu'expose le MMA, dont certaines formes, ludiques ou thérapeutiques, semblent indiquer une intégration plus approfondie de l'autocontrainte, participant ainsi à la continuation du processus de civilisation. Pour autant, selon N. Elias et E. Dunning, ce processus de civilisation conduirait à un abaissement du seuil de tolérance à la violence chez les individus. Dès lors, peut-on appréhender le développement du MMA comme le signe d'un processus de décivilisation à l'œuvre. Quels éléments permettent de le constater ? A l'inverse de ce que démontre André Rauch (1993) à propos de la boxe sur la baisse du consentement à la blessure physique à mesure que la société se civilise, le MMA semble témoigner aujourd'hui d'une acceptabilité accrue de la violence et de sa mise en valeur. Si l'on suit F. Delmotte (2010a), trois indicateurs incitent la validation de la thèse d'un processus de décivilisation à l'œuvre.

Le premier d'entre eux se fonde sur le constat de l'affaiblissement institutionnel du sport moderne. En effet, trois quarts des sportifs actuels pratiquent hors institutions, ce qui remet en cause la finalité monopolistique – au sens d'Elias (1973, 1991) – du sport moderne à définir les normes de la violence et leur incorporation par des pratiques ludiques. Aussi l'apprentissage du contrôle de la pulsion ludique ne passe-t-il plus principalement (ou plus faiblement) par celui du « *Selbszwang* » (self-control) (Elias 1973) proposé par la pratique sportive institutionnalisée.

Le deuxième indicateur investit les transformations du sport moderne au cours du XX^{ème} siècle. Du fait, entre autres, de sa massification que l'on peut observer dans l'augmentation du

nombre de licenciés, de celle de ses compétitions et ses diversifications de pratiques, le sport mobilise les logiques de rationalisation et de bureaucratisation propres à cette période, en accord en cela avec le postulat configurationnel d'Elias (1973). Cela se traduit par l'augmentation de la contrainte réglementaire qui ne se transforme pas en celle de l'autocontrainte, mais dans une désaffection pour aller vers des pratiques ludiques corporelles à règles minimales. L'émergence des pratiques de glisse relevée par Loret (1995) et les constats de désaffiliation de la fin du XX^{ème} siècle en sont un indice, comme le sont également l'apparition et le développement du MMA relevé dans cette étude.

Le dernier signe d'un processus de décivilisation à l'œuvre passe, pour Delmotte (2010a), par la transformation du contrôle des corps, ou plutôt pour nous, du rapport au corps et de l'intégration du contrôle. Deux directions nous attestent de la pertinence de cet indicateur pour le MMA. La première s'adosse aux études sur la traumatologie sportive. Elles montrent bien le débordement de la « sacralité » corporelle construite par le processus de civilisation de la modernité sportive, que ce soit dans les logiques d'engagement dont la blessure est le symptôme (Luiggi, Griffet 2016), dans la valorisation des comportements à risque (Martha, Griffet 2010), ou dans la sollicitation du stress qui augmente les possibilités d'accidents (Deroche et al. 2007). Bien que discutables car au carrefour d'enjeux politiques, les propos de certains acteurs sportifs supposent cette transformation du rapport au corps par l'opposition à l'intégrité physique produite par la réglementation et la violence vidéoludique du MMA. Y est également régulièrement évoqué la seconde direction de confirmation d'une transformation du rapport au corps à l'œuvre : le glissement du contrôle de la pulsion ludique de l'espace sportif vers la virtualité médiatique. En effet, la prégnance des médias et du ludisme numérique dans notre société contemporaine fait qu'ils diffusent les normes d'autocontrôle porteuses de la déréalisation des corporités. Comme le souligne Pierre Favre (2009), la nature contradictoire des sociétés occidentales contemporaines tend à délégitimer et stigmatiser la violence mais ses représentations se voient parallèlement de plus en plus consenties et mises en spectacle dans certains médias¹⁴⁰. Aussi est-ce l'expression de la violence physique qui soutient les normes de son incorporation, portée par des vies multiples vidéoludiques et les avatars de jeux-vidéo qui érigent une virtualité de la disparition. Parallèlement animé par les traits caractéristiques de notre société consumériste postmoderne (en particulier, l'omniprésence de l'image laquelle, au service du spectaculaire et

¹⁴⁰ Favre rappelle d'ailleurs l'effet criminogène – socialement significatif même si ponctuel – que peuvent exercer certains médias sur les individus.

sensationnel, circule librement par le biais de technologies comme internet, le développement de nouveaux rapports au corps et à soi-même aspirant à l'engagement et l'expérimentation de pratiques physiques ou spirituelles innovantes et créatives stimulant les plaisirs, sensations, émotions et même le risque tout en rompant avec la lassitude, la saturation et la surréglementation symptomatique des modes de vie et de pratiques contemporains, ainsi que la quête de sens et d'identité), la configuration actuelle constitue dès lors un terrain favorable à l'émergence et au développement de pratiques parallèles (comme le MMA et le jeu vidéo de combat) dont l'expression – et la pratique – de la violence se révèle de plus en plus admise voire recherchée.

Les formes d'institutionnalisation du MMA (circuits de compétitions professionnelles, formalisation et organisation de rencontres amateurs, formes de combat légalement acceptables comme le pancrace) suggèrent l'hypothèse d'une « sur-civilisation » à l'œuvre dans le développement de la discipline, autrement dit d'une étape plus profonde du processus de civilisation par une autocontrainte accrue dans ces pratiques. Mais les trois indicateurs relevés – affaiblissement institutionnel, rationalisation/bureaucratisation et transformation du rapport au corps – confirme au contraire une phase de décivilisation dans l'oscillation du processus de civilisation. N'assisterions-nous pas alors plus largement à l'expression d'une violence fondatrice qui souterrainement imprime une nouvelle donne sportive ?

Dans cette reconfiguration où l'usage de l'image est légion, certains parlent d'un effondrement du dogme moderne du sport. Ainsi, le basket-ball professionnel en NBA a permis à l'instar du krump ou du hip-hop l'affirmation d'une culture afro-américaine où l'idéologie coloniale s'inverse. Le développement des sports de combats féminins (notamment boxe anglaise et MMA) analysé par les gender et feminist studies illustre à son tour d'un renversement du dogme de domination masculine, où la combattante se fait reconnaître avant tout par ses compétences et non sa plastique. La distance de garde ultime : le sang à sang et le sueur à sueur fortement mis en avant dans le MMA fait alors voler en éclat la thèse du processus de civilisation, mettant en cause les constructions sociales par légitimation et légalisation. Mais jusqu'où va ce processus que l'on pourrait requalifier de violence créatrice ? Deux questions se posent à l'issue de ce travail. Est-ce le jeu pour le jeu que viennent chercher les pratiquants, dont la tension s'épanche dans le moment de la pratique ? Le MMA par sa combinaison de plusieurs sports ouvre la discipline sportive et en fait une indiscipline contrairement à la logique moderne qui propose un appauvrissement des

jeux en les disciplinant. Ou alors vient-on rechercher un déferlement de coups et de violence à l'état brut dans une forme d'ivresse sensorielle ? Sans doute un peu des deux au regard des débats théoriques et observations empiriques relatés par les nombreuses publications récentes sur la question.

BIBLIOGRAPHIE

« Où tu veux, quand tu veux » : un Noël de clash entre Booba et Kaaris avant un hypothétique combat sur un ring (2018, 25 décembre). *Franceinfo*. https://www.francetvinfo.fr/faits-divers/rixe-entre-booba-et-kaaris-a-orly/ou-tu-veux-quand-tu-veux-booba-et-kaaris-se-defient-sur-instagram-avant-un-hypothetique-combat-sur-un-ring_3116449.html

Abramson, C. M., & Modzelewski, D. (2011). Caged morality: Moral worlds, subculture, and stratification among middle-class cage-fighters. *Qualitative sociology*, 34, 143-175.

Acevedo, W., & Cheung, M. (2012). Una visión histórica de las artes marciales mixtas en China. *Revista de Artes Marciales Asiáticas*, 6(2), 29-44.

Allen-Collinson, J., Vaittinen, A., Jennings, G., & Owton, H. (2016). Exploring lived heat, “Temperature Work,” and Embodiment : novel Auto/Ethnographic insights from physical cultures. *Journal of Contemporary Ethnography*, 47(3), 283-305.

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(4), 772-790.

Andrieu, B. (2008). *Devenir Hybride*. Nancy : Presses Universitaires de Nancy.

Andrieu, B. (2018). *La langue du corps vivant. Emersologie 2*. Paris : Vrin.

Andrieu, B. (2020). *Manuel d'émersologie : Apprends le langage du corps*. Milan : Editions Mimésis.

Andrieu, B. (2023). *Au contact du vivant*. Paris : Vrin.

Anheim, E., & Grévin, B. (2001). Le procès du « procès de civilisation » ? Nudité et pudeur selon HP Duerr. *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 48(1), 160-181.

Apter, M. J. (1992). *The dangerous edge, the psychology of excitement*. New York: The Free Press.

Arrabal, Á. P. (2016). Video games: an educational art. a videoludic proposal for the english classroom [Master dissertation, Universidad de Jaén].

Arsenault, D. (2014). Action. Dans M. J. P. Wolf, B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 223-231) Routledge.

Ash, J. (2012). Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames. *Environment and Planning A*, 44(1), 187-203.

Ash, J. (2015). *The Interface Envelope: Gaming, Technology, Power*. London: Bloomsbury.

Audureau, W. (2018, 5 septembre). E-sport : le CIO ne veut pas de « jeux vidéo de tuerie » aux Jeux olympiques. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/05/e-sport-le-cio-ne-veut-pas-de-killer-games-aux-jeux-olympiques_5350653_4408996.html

Baker, J. F., Devitt, B. M., & Moran, R. (2009). Anterior cruciate ligament rupture secondary to a 'heel hook' : a dangerous martial arts technique. *Knee Surgery, Sports Traumatology, Arthroscopy*, 18(1), 115-116.

Ballard, M. E. (1996). Mortal Kombat (TM) : The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Psychology*, 26, 717-730.

Bancel, N., Denis, D., & Fatès, Y. (2003). *De L'indochine à l'algérie : la jeunesse en mouvements des deux côtés du miroir colonial, 1940-1962*. Paris : La découverte.

Barbillon, C. (2004). *Les Canons du corps humain dans l'art français du XIXe siècle*. Paris : Odile Jacob.

Barlett, C. P., Harris, R., & Bruey, C. (2008). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(3), 539-546.

Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris : Seuil.

Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of experimental social psychology*, 38(3), 283-290.

Bastian, B., Jetten, J., & Radke, H. R. M. (2012). Cyber-dehumanization : Violent video game play diminishes our humanity. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(2), 486-491.

Bastidas, N., Levine, J. P., & Stile, F. (2012). The "Sweet Science" of reducing periorbital lacerations in mixed martial arts. *Annals of Plastic Surgery*, 68(1), 43-45.

- Bataille, G. (1963). *L'Erotisme*. Paris : Les éditions de Minuit.
- Baubérot, A. (2011). On ne naît pas viril, on le devient. *Histoire de la virilité : La virilité en crise*, 159-184.
- Baubérot, A. (2012). De la vie sainte à la vie saine : Hygiène et sport dans les mouvements de jeunesse protestants (1890-1914). *Études théologiques et religieuses*, 87(3), 279-291.
- Bauman, Z. (2013). *La vie liquide*. Paris : Pluriel.
- Beesley, T. M. (2016). *Grappling For Answers: Exploring the Process of Life Skills Development in Youth Mixed Martial Arts Athletes* [Doctoral dissertation, University of Toronto].
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Bernal, M. (1996). *Black Athena, Les racines afro-asiatiques de la civilisation classique, tome 1 : L'invention de la Grèce antique*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Bernard, O. (2015). *L'imaginaire des arts martiaux dans le cinéma* [Thèse de doctorat, Université Laval].
- Bernard, O. (2016). *Les arts martiaux : La puissance d'un imaginaire*. Québec : Presses de l'Université Laval.
- Bernard, O. (2019). La place des arts martiaux dans la culture vidéoludique. *Arts martiaux et jeux vidéo : quel rapport à la culture*, 1-60.
- Besombes, N. (2016a). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, 5.
- Besombes, N. (2016b). *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilité* [Thèse de doctorat, Université de Paris].
- Besombes, N. (2018). Exécution et mindgame dans les jeux vidéo de combat : les deux facettes de la vidéomotricité dans l'e-sport. *Movement & Sport Sciences*, (1), 19-34.

- Besombes, N., & Maillot, P. (2017). L'implication corporelle dans le jeu vidéo comme supports d'apprentissages physiques et cognitifs. Dans *HAL (Le Centre pour la Communication Scientifique Directe)*. French National Centre for Scientific Research.
- Bessy, O. (2008). La mise en loisir du sport. L'ambiguïté des pratiques. *Loisirs, sports et sociétés. Regards croisés, Presses universitaire de Franche-Comté*, 43-54.
- Bishop, S. H., La Bounty, P., & Devlin, M. (2013). Mixed martial arts: a comprehensive review. *Journal of Sport and Human Performance*, 1(1), 1-20.
- Bloch, M. (1983). *Les Rois thaumaturges : étude sur le caractère surnaturel attribué à la puissance royale particulièrement en France et en Angleterre*. Paris : Gallimard.
- Boerboom, R. J. (2009). The Battle of the video game consoles: redictors for the success of a video game console [Master thesis, University of Twente].
- Bolelli, D. (2014). How gladiatorial movies and martial arts cinema influenced the development of the Ultimate Fighting Championship. *JOMEC Journal*, 0(5).
- Bonte, P., & Izard, M. (1992). Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie. *Revue Philosophique de la France Et de l, 182*(4).
- Bordes, P. (2015). Médias et para-sports. la fabrique de l'extrême événementiel. Dans *CNRS Éditions eBooks* (pp. 169-177).
- Borowy, M. (2012). Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy [Master theisis, University of British Columbia].
- Boumaza, M., & Campana, A. (2007). Enquêter en milieu « difficile » Introduction. *Revue française de science politique*, 57(1), 5-25.
- Bourdieu, P. (1972). La maison ou le monde renversé. Dans P. Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique : Précédé de « Trois études d'ethnologie kabyle »* (pp. 45-59).
- Bourdieu, P. (1992). Comment peut-on être sportif ?. *Revue française du marketing*, 138, 7-17.
- Bravo, J. A. M., Paliyawan, P., Harada, T., & Thawonmas, R. (2017, October). Intelligent assistant for providing instructions and recommending motions during full-body motion

gaming. In *2017 IEEE 6th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)* (pp. 1-2). IEEE.

Brohm, J. M. (1976). *Sociologie politique du sport*. Paris : Jean-Pierre Delarge.

Brohm, J. M. (2008). *1936, les Jeux Olympiques à Berlin*. Bruxelles : André Versaille.

Bujon, T. (2005). Devenir boxeur : travail au corps, travail du corps. *Carnets de bord*, 10, 93-104

Burgener, T. (2017). Les jeux vidéo dans l'accompagnement éducatif : quelle utilisation par les éducateurs sociaux ? [Dissertation Bachelor of Arts, *HES-SO Valais-Wallis*].

Burgess, M. C., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex roles*, 57, 419-433.

Bush, S. S., Myers, T. (2009). Concussive brain injury in mixed martial arts: Fighter characteristics and bout outcomes. *Applied Neuropsychology*, 16, 298.

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological science*, 20(3), 273-277.

Buzov, M. (2015). Pozitivan i negativan utjecaj videoigara na djecu u razrednoj nastavi [Doctoral dissertation, University of Pula].

Cachide, O. R. G. L. de A. C. (2009). Violência e video jogos na vida dos jovens [Master dissertation, Universidade de Aveiro].

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.

Camilleri, C., Kastersztejn, J., Lipiansky, E. M., Malewska-Peyre, H., Taboada-Leonetti, I., Vasquez-Bronfman, A. (1998). *Stratégies identitaires*. Paris : Presses Universitaires de France.

Cannon, R. (2006). Meltdown. *Journal of Media Practice*, 7(1), 7-23.

Cassell, J., Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Cerwonka, A., & Malkki, L. H. (2008). *Improvising theory: Process and temporality in ethnographic fieldwork*. Chicago : The University of Chicago Press.

- Channon, A., & Matthews, C. R. (2015). Approaching the gendered phenomenon of 'women warriors'. In *Global perspectives on women in combat sports: Women warriors around the world* (pp. 1-21). London: Palgrave Macmillan UK.
- Channon, A., Quinney, A., Khomutova, A., & Matthews, C. R. (2018). Sexualisation of the fighter's body: Some reflections on women's mixed martial arts. *Corps*, (1), 383-391.
- Chantelat, P., Fodimbi, M., & Camy, J. (1998). Lieux et déplacements sportifs auto-organisés dans la ville. *Agora débats/jeunesses*, 13(1), 15-28.
- Chapitiaux, M. (2016). *Le sport, une faille dans la sécurité de l'Etat*. Paris: Enrick B. Editions.
- Chisholm, R., Weaving, C., & Bischooping, K. (2016). Girl power figures, mythic amazons, and neoliberal risk performers: Discursively situating women who participate in Mixed Martial Arts. *Women in action sport cultures: Identity, politics and experience*, 279-298.
- Cibois, P. (1993). Le PEM, pourcentage de l'écart maximum : un indice de liaison entre modalités d'un tableau de contingence. *Bulletin of Sociological Methodology/Bulletin de méthodologie sociologique*, 40(1), 43-63.
- Clastres, P. (2005). Inventer une élite : Pierre de Coubertin et la « chevalerie sportive ». *Revue française d'histoire des idées politiques*, 22(2), 51-71.
- Claudiel, M. (2017, 30 août). eSport : le comité des JO juge les jeux vidéo violents contraires « aux valeurs olympiques ». *Numerama*. <https://www.numerama.com/pop-culture/284869-esport-le-comite-des-jo-juge-les-jeux-video-violents-contraires-aux-valeurs-olympiques.html>
- Clément, J. P. (1985). Etude comparative de trois disciplines de combat (lutte, judo, aïki-do) et de leurs usages sociaux [Thèse de doctorat, Université Paris-Diderot].
- Clément, J., Defrance, J., & Pociello, C. (1994). *Sport et pouvoirs au XXe siècle : enjeux culturels, sociaux et politiques des éducations physiques, des sports et des loisirs dans les sociétés industrielles (années 20-années 90)*. Presses Universitaires de Grenoble.
- Cohen, S. (1980). *Folk devils and moral panics: the creation of the Mods and Rockers*. London: Paladin.
- Collins, R. (2004). Interaction ritual chains. Dans *Princeton University Press eBooks*.
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. Cambridge: Polity Press.

- Costa, P. B., Medeiros, H. B., & Fukuda, D. H. (2011). Warm-up, stretching, and cool-down strategies for combat sports. *Strength & Conditioning Journal*, 33(6), 71-79.
- Coutant, E. (2008). Le genre masculin à l'épreuve de la postmodernité : Prémises pour une compréhension mythanalytique de la mode masculine. *Sociétés*, (4), 31-41.
- Cova, D., (1995). *Au-delà du marché : quand le lien importe plus que le bien*. Paris : L'Harmattan.
- Crick, T. P. (2010). The Game Body : Toward a phenomenology of contemporary video gaming. *Games and Culture*, 6(3), 259-269.
- Croutte, P., Müller, J., Croutte, P., & Müller, J. (2021). *Baromètre national des pratiques sportives 2020*. Paris: INJEP.
- Cruz-Serrano, Á. (2017). Los videojuegos, fenómeno cultural del siglo XXI [Dissertation, Universidad de Jaén].
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
- Culyba, R. J., Heimer, C. A., & Petty, J. C. (2004). The ethnographic turn: Fact, fashion, or fiction?. *Qualitative sociology*, 27, 365-389.
- Czuser, A. (2019). « C'est la réalité ! » : de quelques cas de violence virtuelle et d'efficacité rituelle dans le BDSM communautaire. *Ethnologie française*, (3), 533-548.
- Darbon, S. (2008). *Diffusion des sports et impérialisme anglo-saxon*. Paris : MSH.
- Davidson, D. (2008). *Beyond Fun: Serious and Media*. Pittsburgh : ETC Press.
- De Abreu Azevedo, V. (2012). Jogos eletrônicos e educação : construindo um roteiro para sua análise pedagógica. *Renote*, 10(3).
- De Certeau, M., Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien* (Vol. 238). Éditions Gallimard.
- Debaene, V. (2006). « Étudier des états de conscience » La réinvention du terrain par l'ethnologie, 1925-1939. *L'Homme*, (3), 7-62.
- Defrance J. (1995). *Sociologie du sport*. Paris : La Découverte.

- Delalandre, M., Collinet, C. (2012). Le mixed martial arts et les ambiguïtés de sa sportification en France. *Loisir et société*, 35, 293-316.
- Deleuze, G. (1967). *Présentation de Sacher-Masoch*. Paris : Les éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Editions de Minuit.
- Delmotte, F. (2010a). Une théorie de la civilisation face à « l'effondrement de la civilisation ». *Vingtième siècle*, (2), 54-70.
- Delmotte, F. (2010b). Termes clés de la sociologie de Norbert Elias. *Vingtième siècle. Revue d'histoire*, 106(7), 29-36.
- Denis, D. (1998). Une pédagogie du simulacre : l'invention du scoutisme (1900-1912). *Agora débats/jeunesse*, 11(1), 7-18.
- Deroche, T., Stephan, Y., Lecocq, G., & Le Scanff, C. (2007). Les déterminants psychologiques de la blessure physique du sportif : une revue de littérature. *Psychologie française*, 52(4), 389-402.
- Detweiler, C. (2010). *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Louisville: Westminster John Knox.
- Devereux, G. (1980). *De l'angoisse à la méthode dans les sciences du comportement*. Paris: Flammarion.
- Devienne, E. (2020). *La ruée vers le sable. Une histoire environnementale des plages de Los Angeles au XXe siècle*. Paris : Editions de la Sorbonne.
- Doeg, G. (2013). *Outside The Cage: The Political Campaign To Destroy Mixed Martial Arts* [Master thesis, University of Central Florida].
- Douglas, M. (1971). *Essai sur les notions de pollution et de tabou*. Paris : Maspero.
- Downey, G. (2006). The information economy in No-Holds-Barred fighting. Dans *Duke University Press eBooks* (pp. 108-132).
- Duerr, H. P. (1998). *Nudité et pudeur. Le mythe du processus de civilisation*. Paris : Editions MSH.

- Dunning, E., & Poncharal, B. (2010). Approche figurationnelle du sport moderne : Réflexions sur le sport, la violence et la civilisation. *Vingtième siècle*, (2), 177-191.
- Duperrex, M. (2022). *La rivière et le bulldozer*. Paris : Premier Parallèle.
- Durand, G. (1969). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris : Bordas.
- Durand, G. (1996). *Introduction à la mythologie. Mythes et sociétés*. Paris : Albin Michel, « La Pensée et le Sacre ».
- Duret, P. (2004). *Sociologie du sport*. Paris : Payot.
- Duret, P. Trabal, P. (2001) *Le sport et ses affaires. Une sociologie de la justice de l'épreuve sportive*. Paris : Métailié.
- During, B. (1984). *Des jeux aux sports : repères et documents en histoire des activités physiques*. Paris : Vigot.
- Durkheim, E. (1912). *Les formes élémentaires de la vie religieuse*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Durkin, K., Aisbett, K. (1999). *Computer games and Australians today*, Sydney : Office of Film and Literature Classification.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. P. (2006). Beyond the shooter game: Examining presence and hostile outcomes among male game players. *Communication Research*, 33(6), 448-466.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Meyer, B., & Sørensen, B. H. (2011). *Serious games in education: A global perspective*. Aarhus: Aarhus University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. New York : Routledge.
- Ehrenberg, A. (1991). *Le culte de la performance*. Paris : Calmann-Lévy
- Elias, N. (1973). *La civilisation des mœurs*. Paris : Calmann-Lévy.
- Elias, N. (1975). *La Dynamique de l'Occident*. Paris : Calmann-Lévy.
- Elias, N. (1991). *La société des individus*. Paris : Calmann-Lévy.

- Elias, N. (2017). *Les Allemands. Luttres de pouvoir et développement de l'habitus aux XIXe et XXe siècles*. Paris : Seuil.
- Elias, N., Dunning, E. (1994). *Sport et civilisation : La violence maîtrisée*. Paris : Fayard.
- Emery, S., & Habel, C. (2017). Video games and Indigenous education : Let's bridge the 'epistemology gap'. *Ergo*, 4(1), 15-22.
- Favre, P. (2009). Quand la police fabrique l'ordre social : Un en deçà des politiques publiques de la police ?. *Revue française de science politique*, 59(6), 1231-1248.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?. *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.
- Ferrari, M. P. (2013). Sporting nature(s) : wildness, the primitive, and naturalizing imagery in MMA and sports advertisements. *Environmental Communication-a Journal of Nature and Culture*, 7, 277-296.
- Fèvre, L. (2003). *Le problème de l'incroyance au XVIe siècle : la religion de Rabelais*. Paris : Albin Michel.
- Fields, J. D., McKeag, D. B., & Turner, J. L. (2008). Traumatic tympanic membrane rupture in a mixed martial arts competition. *Current Sports Medicine Reports*, 7(1), 10-11.
- Foster, H. (1995). The artist as ethnographer?. *The traffic in culture: refiguring art and anthropology*, 302, 309.
- Foucart, T. (1997). *L'analyse des données, mode d'emploi : méthodes et études de cas*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Fullerton, T., Morie, J. F., & Pearce, C. (2007). A game of one's own: Towards a new gendered poetics of digital space. In *Proceedings DAC*.
- Garcia, B. (2020, 6 juin). Dana White Calls Bruce Lee the Father of MMA but He Actually Rejected the Style. *Sportscasting*. <https://www.sportscasting.com/dana-white-calls-bruce-lee-the-father-of-mma-but-he-actually-rejected-the-style/>
- Gélard, M. L. (2016). L'anthropologie sensorielle en France. Un champ en devenir ?. *L'Homme. Revue française d'anthropologie*, (217), 91-107.

- Gélard, M. L., & Sirost, O. (2010). Corps et langages des sens. *Communications*, 86(1), 7-14.
- Gingold, Y. I. (2006, July). From rock, paper, scissors to Street Fighter II: Proof by construction. In *Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH symposium on Videogames* (pp. 155-158).
- Girardin, T. (2020). Trans-mediasport : vers de nouveaux modes de fabrication et de consommation du récit sportif. Le cas de la NBA [Thèse de doctorat, Université de Rouen].
- Girardin, T., Roullet, R., Sirost, O., & Machemehl, C. (2020). Social Media and Convergence Culture: A Scoping Review of the Literature on North American Basketball. *Sage Open*, 10(3).
- Goffman, E. (1975). *Stigmates : les usages sociaux des handicaps*. Paris : Les éditions de Minuit.
- González, R. C., Gutiérrez, E. J. D., Flórez, R. E. V., Gorrón, M. G., Bañuelos, E. T., Fonseca, R. C., & Fernández, J. R. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. *Revista de Humanidades*, 20(2).
- Good, S. O. (2017, 30 août). If esports come to the Olympics, don't expect to see 'violent' titles. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2017/8/30/16228134/olympics-esports-violent-video-games>
- Goto-Jones, C. (2015). Playing with being in Digital Asia : Gamic Orientalism and the virtual dōjō. *Asiascape*, 2(1-2), 20-56.
- Goto-Jones, C. (2016a). Is "Street Fighter" a Martial Art? Virtual Ninja Theory, Ideology, and the Intentional Self-Transformation of Fighting-Gamers. *Japan Review*, 171-208.
- Goto-Jones, C. (2016b). *The virtual ninja manifesto: Fighting games, martial arts and gamic orientalism*. London & New York: Rowman & Littlefield.
- Granger, C. (2010). Du relâchement des mœurs en régime tempéré : Corps et civilisation dans l'entre-deux-guerres. *Vingtième siècle*, (2), 115-125.
- Green, K. (2011). It hurts so it is real : sensing the seduction of mixed martial arts. *Social & Cultural Geography*, 12(4), 377-396.

- 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.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin, 40*(5), 578-589.
- Griffet, J. (1997). Le double sens du sport : Sociologie du sport. *Sociétés (Paris), (55)*, 5-12.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and violent behavior, 4*(2), 203-212.
- Grimshaw, A., & Ravetz, A. (2015). The ethnographic turn—and after: a critical approach towards the realignment of art and anthropology. *Social Anthropology/Anthropologie Sociale, 23*(4), 418-434.
- Guess, O. T. (2018). An Exploratory Study of the Use of Fighting Games as a Coping Mechanism for Social Anxiety Disorder Resulting from Adverse Childhood Experiences and Generalized Trauma [Doctoral dissertation, North Carolina Agricultural and Technical State University].
- Gupta, N., Sharma, K., Bansal, I., Kumar, Y., & Hayashi, D. (2017). Kickboxing Power Hour : Case report of fifth Metatarsal apophysitis (Iselin Disease) and its magnetic resonance imaging features. *Translational pediatrics, 6*(2), 98-101.
- Harper, T. (2014). *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*. New York: Routledge.
- Haut, J., Dolan, P., Reicher, D., Garcia, R.S. *Excitement Processes. Norbert Elias's unpublished works on sport, leisure, body, culture*. Wiesbaden: Springer VS, 2018.
- Haydicky, J., Wiener, J., Badali, P., Milligan, K., & Ducharme, J. M. (2012). Evaluation of a mindfulness-based intervention for adolescents with learning disabilities and co-occurring ADHD and anxiety. *Mindfulness, 3*, 151-164.
- Héritier, F (2002). *Masculin/féminin : Tome 2, dissoudre la hiérarchie*. Paris : Odile Jacob.
- Héritier, F. (1996). *Masculin/féminin : Tome 1, La pensée de la différence*. Paris : Odile Jacob.

Hobbs, R., & RobbGrieco, M. (2012). African-American children's active reasoning about media texts as a precursor to media literacy in the United States. *Journal of Children and Media*, 6(4), 502-519.

Hollier, D. (1979). *Le collège de sociologie : 1937-1939*. Paris : Gallimard.

Höysniemi, J., & Hämäläinen, P. (2005). Children's and parents' perception of full-body interaction and violence in a martial arts game. *Conference on Designing for User Experience*, 28.

Ishihara, M., Miyazaki, T., Paliyawan, P., Chu, C. Y., Harada, T., & Thawonmas, R. (2015, October). Investigating Kinect-based fighting game AIs that encourage their players to use various skills. In *2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)* (pp. 334-335). IEEE.

Jakubowska, H., Channon, A., & Matthews, C. R. (2016). Gender, media, and mixed martial arts in Poland: The case of Joanna Jędrzejczyk. *Journal of Sport and Social Issues*, 40(5), 410-431.

Jeffrey, D. (2014). Banalité des rites quotidiens. *Sociétés*, (1), 73-81.

Jenkins, H (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Jetton, A. M., Lawrence, M. M., Meucci, M., Haines, T. L., Collier, S. R., Morris, D., & Utter, A. C. (2013). Dehydration and acute weight gain in mixed martial arts fighters before competition. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 27(5), 1322-1326.

Jeu, B. (1972). *Le sport, la mort, la violence*. Paris : Editions universitaires.

Jeu, B. (1977). *Le sport, l'émotion, l'espace*. Paris : Vigot.

Jeu, B. (1987). *Analyse du sport*. Paris : Presses Universitaires de France.

Jouët, J., & Pasquier, D. (1999). Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 17(92), 25-102.

Julien Freund, *Utopie et violence*, Paris, Editions Marcel Rivière, 1978.

- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2011). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: Mit Press.
- Kelsey, D. (2018). Affective mythology and « The Notorious » Conor McGregor : Monomyth, mysticism, and mixed martial arts. *Martial arts studies*, 0(5), 15-35.
- Kemerly, T. (2015). Caught in the Panopticon: Gender Performativity in Women's Mixed Martial Arts. *Popular Culture Association & American Culture Association National Conference*.
- Kocurek, A. (2014). Community. Dans M. J. P. Wolf, B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 364-372) Routledge.
- Kooijmans, T. A. (2004). Effects of video games on aggressive thoughts and behaviors during development. *Rochester Institute of Technology*.
- Kunen, S. M. I. (2010). Superhuman in the octagon, imperfect in the courtroom : Assessing the culpability of martial artists who kill during street fights. *Emory law journal*, 60(6), 1389-1435.
- Kusano, T., Paliyawan, P., Harada, T., & Thawonmas, R. (2017, October). Towards adaptive motion gaming AI with player's behavior modeling for health promotion. In *2017 IEEE 6th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)* (pp. 1-2). IEEE.
- L'Équipe TV. (2011, octobre). *L'équipe TV Jean-Luc Rouge FFJ fustige le MMA* [Vidéo] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iem6Kr_Fn-c
- Lacan 1, A. (2016). La postmodernité dans l'entreprise : quel manager pour relever le défi ?. *Revue management et avenir*, (8), 195-217.
- Lamorlette, R. (2023, 2 mars). eSport aux JO : vous n'allez pas croire quels sont les jeux choisis par le comité. *Clubic*. <https://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-459357-esport-aux-jo-vous-n-allez-pas-croire-quels-sont-les-jeux-choisis-par-le-comite.html>
- L'Aoustet, O., & Griffet, J. (2000). Le sport libre: une contestation en actes?. *Agora débats/jeunesses*, 22(1), 125-134.
- Laplantine, F. (2001). *L'anthropologie*. Paris : Payot.

- Larochelle, D. (2014). La « Tour de Babel » des arts martiaux. Un essai de typologie des pratiques martiales modernes et anciennes. Dans B. Olivier (Dir.), *L'univers social des arts martiaux* (pp. 1-20). Québec : Presses de l'Université Laval.
- Larsen, J. A. (2013). Kartleggelse av skaderisiko innen kampsporten mixed martial arts [Master thesis, Universitetet i Tromsø].
- Laurent, F. (2017). Quelle pédagogie des sports de combat à l'ère de *Youtube* et de *Facebook* ?. Dans G. Ferréol (Dir.), *Sports de combat et vidéo* (pp. 93-106). L'Harmattan.
- Laval, F. (2017). Impacts de l'environnement sur la peau des sportifs de haut niveau : vers une écologie corporelle du paraître des sensations et des techniques [Thèse de doctorat, Université de Rouen].
- Le Breton, D. (1991). *Passions du risque*. Paris : Métailié
- Le Breton, D. (1995). *Anthropologie de la douleur*. Paris : Métailié.
- Le Breton, D. (2003). *La Peau et la Trace : Sur les blessures de soi*. Paris : Métailié.
- Le Pogam, Y. (1997). Corporéisme et individualisme hédoniste. *Corps et culture*, (2).
- Lee, A. D., Yu, A., Young, S. B., Battaglia, P. J., & Ho, C. (2014). Omohyoid muscle syndrome in a mixed martial arts athlete. *Sports Health: A Multidisciplinary Approach*, 7, 458-462.
- Lee, M., Kalik, N., & Alexander Brothers, T. F. (2017). Female Fighters in MMA, Fight Like a Girl: A Look into Female Fighters from a Marketing Approach. *International Journal of Business and Social Science*, 8(6), 16-21.
- Lee, S. K. (2013). Molluscum contagiosum infection in Mixed Martial Arts fighting : Molluscum gladiatorum. *Journal of Cutaneous Medicine and Surgery*, 17(3), 151-152.
- Lefebvre, F., & Besombes, N. (2021). Esport et olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque. Dans *INSEP-Éditions eBooks* (pp. 171-188).
- Lennox, S. (2016). Essai: Liminal spaces and experimental practices in the Warrior Muay Thai training camp. *Theatre, Dance and Performance Training*, 7(3), 494-497.

Lépinard, P. (2022). La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUTeam. *Éducatons*, 6(1), G1-G13.

Leservoisière, O. (2017). « ANTHROPOLOGIE REFLEXIVE », *Encyclopædia Universalis*, [en ligne], consulté le 31 janvier 2021. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/anthropologie-reflexive/>

Lieury, A., Lorant, S., & Champault, F. (2014). Loisirs numériques et performances cognitives et scolaires: une étude chez 27 000 élèves de la 3e des collèges. *Bulletin de psychologie*, 530(2), 99-125.

Linhardt, D. (2001). Le procès fait au Procès de civilisation. A propos d'une récente controverse allemande autour de la théorie du processus de civilisation de Norbert Elias. *van*

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2023). *Le nouvel âge du kitsch : essai sur la civilisation du « trop »*. Paris : Gallimard.

Loguidice, B., & Barton, M. (2009). *Vintage games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Focal Press.

Loret A. (1995). *Génération Glisse. Dans l'eau, l'air, la neige... La révolution du sport des années fun*. Paris : Autrement.

Loret, A. (2003). L'intégration par le sport au risque de l'innovation sportive. *Empan*, 51(3), 39-47.

Loudcher, J. F., & Aceti, M. (2018). MMA, « procès » de civilisation et sportivisation : repenser la théorie éliásienne pour mieux s'en émanciper ?. *Corps*, (1), 371-382.

Loyer, F., Dosseville, F., Besombes, N. Les jeux vidéo de MMA : retour d'un mythe antique ou symptôme d'une nouvelle héroïsation ? Exemple du jeu EA Sports UFC 2. Article en préparation.

Lu, F., Yamamoto, K., Nomura, L. H., Mizuno, S., Lee, Y., & Thawonmas, R. (2013, October). Fighting game artificial intelligence competition platform. In *2013 IEEE 2nd Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)* (pp. 320-323). IEEE.

Luiggi, M., & Griffet, J. (2016). La blessure comme indicateur de l'engagement sportif. *L'engagement sportif au prisme des sciences sociales*, 101-113.

- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- Lystad, R. P., Gregory, K., & Wilson, J. (2014). The epidemiology of injuries in mixed Martial arts. *Orthopaedic Journal of Sports Medicine*, 2(1), 1-10.
- Maffesoli, M. (1979). *La conquête du présent*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Maffesoli, M. (1979). *La violence totalitaire*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Maffesoli, M. (1985). *La connaissance ordinaire. Précis de la sociologie compréhensive*. Paris : Méridiens.
- Maffesoli, M. (1988). *Le Temps des Tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Maffesoli, M. (1998). Société ou communauté. Tribalisme et sentiment d'appartenance. *Corps et culture*, (3).
- Maffesoli, M. (2009). *Essais sur la violence banale et fondatrice*. CNRS, Paris.
- Maffesoli, M. (2014). *L'Ordre des choses : Penser la postmodernité*. CNRS.
- Magnane, G. (1964). *Sociologie du sport*. Paris : Gallimard.
- Majchrzak, K., Quadflieg, J., & Rudolph, G. (2015). Advanced dynamic scripting for fighting game AI. Dans *Lecture Notes in Computer Science* (p. 86-99).
- Malcolm, D. (2011). Sport medicine, injured athletes and Norbert Elias's sociology of knowledge. *Sociology of Sport Journal*, 28(3), 284-302.
- Mansfield, L. (2008). Reconsidering feminisms and the work of Norbert Elias for understanding gender, sport and sport-related activities. *European physical education review*, 14(1), 93-121.
- Martha, C., Laurendeau, J., & Griffet, J. (2010). Comparative optimism and risky road traffic behaviors among high-risk sports practitioners. *Journal of Risk Research*, 13(4), 429-444.

- Martinez-Arellano, G., Cant, R., & Woods, D. (2016). Creating AI characters for fighting games using genetic programming. *IEEE transactions on computational intelligence and Ai in games*, 9(4), 423-434.
- Martin-Juchat, F. (2003). David Le Breton, Conduites à risque : des jeux de mort aux jeux de vivre. Paris, Presses universitaires de France, coll. Quadrige, 2002, 224 p. *Questions de communication*, (3).
- Martínková, I., & Parry, J. (2015). Martial Categories : Clarification and classification. *Journal of The Philosophy of Sport*, 43(1), 143-162.
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., & Harrison, K. (2011). Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body image*, 8(1), 43-51.
- Mathews, C. L., Morrell, H. E., & Molle, J. E. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 45(1), 67-76.
- Matsuda, G., & Hiraki, K. (2006). Sustained decrease in oxygenated hemoglobin during video games in the dorsal prefrontal cortex : a NIRS study of children. *NeuroImage*, 29(3), 706-711.
- Mauss, M. (1936). Les techniques du corps. *Journal de Psychologie*, 32, 681-683.
- Mauuarin, A., & Peltier-Caroff, C. (2022). Les photographies de l'ethnologie : objets exposés, objets projetés. *Ateliers d'anthropologie. Revue éditée par le Laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative*, (51).
- McClearen, J. (2017). "We Are All Fighters": The Transmedia Marketing of Difference in the Ultimate Fighting Championship (UFC). *International Journal of Communication*, 11, 3224–3241.
- McKay, J., & Laberge, S. (2006). Sport et masculinités. *Clio. Femmes, genre, histoire*, (23), 239-267.
- McKeehan, J. (2012). The arts of martial behavior: using martial arts as a behavioral intervention for children with autistic spectrum disorders [Master thesis, University of Kaplan].

- Mennell, S. (2013). The contribution of Eric Dunning to the Sociology of Sport: the foundations. In *Matters of Sport* (pp. 12-30). Routledge.
- Mercanti Guérin, M. (2009). La netnographie: outil de prospective des métiers, une application aux nouveaux métiers du Web. *Revue management et avenir*, (5), 386-405.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. London: Routledge Press.
- Meulener, M., & Smith, B. L. (2011). Herpes gladiatorum with ocular involvement in a mixed martial arts fighter. *Cutis*, 87(3), 146-147.
- Mierzwinski, M., Velija, P., & Malcolm, D. (2014). Women's experiences in the mixed martial arts: A quest for excitement?. *Sociology of Sport Journal*, 31(1), 66-84.
- Mignon, P. (2015). Point de repère - La pratique sportive en France : évolutions, structuration et nouvelles tendances. *Informations sociales*, 187, 10-13.
- Milligan, K., Cosme, R., Wolfe Miscio, M., Mintz, L., Hamilton, L., Cox, M., ... & Phillips, M. (2017). Integrating mindfulness into mixed martial arts training to enhance academic, social, and emotional outcomes for at-risk high school students: A qualitative exploration. *Contemporary School Psychology*, 21, 335-346.
- Moisy, M. (2010). Se réparer en jouant : Illustration d'usages cliniques des jeux vidéo auprès d'adolescents. *Les Cahiers Dynamiques*, (3), 66-75.
- Murray, J., Van De Rijt, A., & Shandra, J. M. (2013). Why they juice : The role of social forces in performance enhancing drug use by professional athletes. *Sociological focus*, 46(4), 281-294.
- Nalepa, B., Alexander, A., Schodrof, S., Bernick, C., & Pardini, J. (2017). Fighting to keep a sport safe: toward a structured and sport-specific return to play protocol. *The Physician and Sportsmedicine*, 45(2), 145-150.
- Near, C. E. (2013). Selling gender: Associations of box art representation of female characters with sales for teen-and mature-rated video games. *Sex roles*, 68, 252-269.
- Newman, J. (2002). In search of the videogame player: The lives of Mario. *New Media & Society*, 4(3), 405-422.

- Neyra, D. (2013). Fight Kids : The future of mixed martial arts or a detriment to America's youth ? A call to regulate Children's MMA. *Family Court Review*, 51(4), 727-741.
- Ng, B. (2006). Street Fighter and the King of Fighters in Hong Kong : A study of cultural consumption and localization of Japanese games in an Asian context. *Game Studies*, 6.
- Nsengiyumva, A. (2018). Quand l'anthropologue peut s'impliquer sur son terrain : réflexion autour des cas de figure. *L'Homme-Revue française d'anthropologie*, 1-14.
- O'Holleran, J. (2010). Blood Code : The History and Future of video game censorship. *J. Telecommun. High Technol. Law*, 8, 571-612.
- O'Riordan, K. (2001). Playing with Lara in virtual space. Ed. Sally R. Munt. *Technospaces: Inside the New Media*. London: Continuum, 224-38.
- Oester, K. (2002). « Le tournant ethnographique » La production de textes ethnographiques au regard du montage cinématographique. *Ethnologie française*, 37(2), 345-355.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55-75.
- Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris : Institut National du Sport et de l'Éducation Physique.
- Peretz, H. (2004). *Les méthodes en sociologie : L'observation*. Paris : La découverte.
- Pétonnet, C. (1982). L'Observation flottante L'exemple d'un cimetière parisien. *L'homme*, 37-47.
- Philonenko, A. (2013). *Histoire de la boxe*. Paris : Bartillat.
- Plessner, H. (1995). *Le rire et le pleurer. Une étude des limites du comportement humain*. Paris : Les Editions de la MSH.
- Pociello, C. (1981). *Sport et société*. Paris : Vigot.
- Pociello, C. (1995). *Les cultures sportives*. Paris : Presses Universitaires de France.

- Pociello, C., & Denis, D. (2000). *A l'école de l'aventure, pratiques de plein air et idéologie de la conquête du monde*. Toulouse : Presse Universitaire du Sport.
- Poupeau, F. (2009). « Vale todo » en Bolivie: Note de recherche sur l'internationalisation du jujitsu brésilien. *Actes de la recherche en sciences sociales*, (4), 46-51.
- Quidu, M. (2016). Quelle place pour l'enseignant en Education Physique et Sportive à l'heure des *tutoriels* sur *youtube* et des applications pour *smartphones* ?. *7ème Biennale de l'AFRAPS*, 1-13.
- Quidu, M. (2018a). Quelle créativité corporelle en MMA ?. Entre uniformisation gestuelle et compensations techniques. *Corps*, (1), 403-415.
- Quidu, M. (2018b). Les engagements corporels paradoxaux du Mixed Martial Arts. *Corps*, 16, 353-415.
- Quidu, M. (2019). Le Mixed Martial Arts, entre innovation et hybridation : genèse et développement techniques d'un sport de combat de synthèse. Étude empirique de la diversité des techniques victorieuses à l'Ultimate Fighting Championship. *Revue sciences sociales et sport*, (1), 137-185.
- Quidu, M., & Delalandre, M. (2018). Être Normaliens et pratiquants de mixed martial arts. *SociologieS*.
- Ramirez, Y. (2015). Du Free Fight aux Arts Martiaux Mixtes : sportivisation, violence et réception d'un sport de combat extrême [Thèse de doctorat, Université de Montpellier].
- Ramirez, Y. (2016). Mixed Martial Arts : vecteur de représentations. Causes et effets d'un imaginal hybride. Dans O. Bernard (dir.), *Les Arts Martiaux : La puissance d'un imaginaire* (pp. 75-132). Québec : Presses de l'Université Laval.
- Ramirez, Y. (2019). Les jeux vidéo et les arts martiaux mixtes : la rencontre de deux « mauvaises réputations ». Dans O. Bernard (dir.), *Arts martiaux et jeux vidéo : quel rapport à la culture ?*. (pp. 115-142). Québec : Presses de l'Université Laval.
- Ranganathan, B. (2020). The Limits of the Ethnographic Turn. *Soundings: An Interdisciplinary Journal*, 103(4), 473-496.

- Rapeepisarn, K. (2012). A Framework for Adopting Educational Computer Games in the Undergraduate Courses in Thai Universities for Learning and Teaching [Doctoral dissertation, Murdoch University].
- Rauch, A. (1992). *Boxe, violence du XXe siècle*. Paris : Aubier.
- Rauch, A. (1993). Violence et maîtrise de soi en boxe. *Communications*, 56(1), 139-154.
- Raveneau, G. (2006). *Sports à risques, corps du risque*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Reider, B. (2014). Battle Scars. *The American Journal of Sports Medicine*, 42, 1287-1288.
- Rezende Ribeiro, R. (2022). L’imaginaire de la mort et le quotidien de la jeunesse : altérité, émotions et enracinement dans les réseaux sociaux numériques. *Sociétés*, 158(4), 147-156.
- Richard-Frève, E. (2017). Quand une bergère se fait anthropologue dans le milieu pastoral en Provence : comment conserver une double identité sur son terrain d’étude et son terrain d’appartenance ?. *SociologieS*.
- Riffaut, H. (2017). Engagements et désengagements de l’ethnologue en terrain familial : enquête sur les nageurs réguliers de la piscine Pontoise de Paris [Conférence]. Colloque Ethnographies plurielles #7 : Ethnographies et Engagements, Université de Rouen-Normandie.
- Rouca, C. A. (1998). Anne Querrien et Pierre Lassave (dir) Sports en ville, Les Annales de la Recherche Urbaine. Plan Urbanisme Construction Architecture, n° 79, juin 1998, 160 p. *Sociétés & Représentations*, (2), 401-405.
- Rufat, S., Ter Minassian, H., & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France : Géographie sociale d’une pratique culturelle. *Espace géographique*, 43(4), 308-323.
- Sailors, P. R., & Weaving, C. (2017). Foucault and the glamazon: The autonomy of Ronda Rousey. *Sport, ethics and philosophy*, 11(4), 428-439.
- Salgado, F. N. (2013). Games versus escola? [License dissertation, Universidade de Brasília].
- Sánchez García, R. (2018). Informalization, ways of engagement and class habitus in the development of MMA. *Corps*, (1), 393-402.

Sánchez García, R., & Malcolm, D. (2010). Decivilizing, civilizing or informalizing? The international development of Mixed Martial Arts. *International review for the sociology of sport*, 45(1), 39-58.

Saxe, J. (1994, October). Violence in videogames: what are the pleasures ?. In *International Conference on Violence in the Media*, St. John's University, New York (pp. 3-4).

Sayarh, N. (2013). La netnographie : mise en application d'une méthode d'investigation des communautés virtuelles représentant un intérêt pour l'étude des sujets sensibles. *Recherches qualitatives*, 32(2), 227-251.

Scott, D. T. (2016). Participation, Pain, and World Making: Affective Political Economies of Irish Traveller Fight Videos. *Television & New Media*, 17, 595-611.

Seguin, F. (2020, 10 janvier). Thomas Bach évoque une « ligne rouge » concernant l'esport. *L'équipe*. <https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Thomas-bach-evoque-une-ligne-rouge-concernant-l-e-sport/1097373>

Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human communication research*, 27(3), 409-431.

Simmel, G. (1908). *Sociologie, étude sur les formes de socialisation*. Paris : Presses Universitaires de France.

Simmel, G. (1993). *La tragédie de la culture*. Paris : Payot.

Sims, K., & Spina, A. (2009). Traumatic anterior shoulder dislocation: a case study of nonoperative management in a mixed martial arts athlete. *The Journal of the Canadian Chiropractic Association*, 53(4), 261-271.

Sirost, O. (2014). Après le sport [Conférence]. Sport et Humanités, Université de Rouen.

Sirost, O. (2015). Après le sport ? La fin d'un mythe [Conférence]. Loisirs : Spectacle, jeux, sport, Université le Havre.

Smith, J. T. (2010). Fighting for Regulation: Mixed Martial Arts Legislation in the United States. *Ethnography*, 15, 617-655.

Soulé, B., & Walk, S. (2007). Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle. *Corps*, 2(1), 67-72.

- Souza, L. M. D., Annoni, R., Abreu, L. C. D., Valenti, V. E., Valenti, E. E., Oliveira, F. R., ... & Silva, S. B. (2014). Cardiovascular responses induced by acute video game boxing performance in healthy women. *MedicalExpress*, 1, 153-157.
- Spencer, D. (2009). Habit(us), body techniques and body callusing: An ethnography of mixed martial arts. *Body & society*, 15(4), 119-143.
- Spencer, D. (2012). Narratives of Despair and Loss : Pain, injury and masculinity in the sport of mixed martial arts. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 4(1), 117-137.
- Spencer, D. (2014). Sensing Violence : An Ethnography of Mixed Martial Arts. *Ethnography*, 15(2), 232-254.
- Spengler, O. (2000). *Le déclin de l'Occident (2 Tomes 1918-1922)*. Gallimard, Paris, rééd.
- Stasieńko, J. (2011). Gry komputerowe–jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej. *Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa*.
- Stenius, M. (2011). Actors of Violence : Staging the arena in mixed martial arts. *Nordic Theatre Studies*, 23, 86-97.
- Stenius, M., & Dziwenka, R. (2015). “Just Be Natural With Your Body” : An autoethnography of violence and pain in mixed martial arts. *International journal of martial arts*, 1, 1-24.
- Sundberg, H. (2018). The Justice of Unequal Pay in the UFC : An In-Depth analysis of the fighters’ antitrust class action lawsuit against the UFC And the misplaced support of the proposed Muhammad Ali Expansion Act. *Pace Intellectual Property Sports & Entertainment Law Forum*, 8(1), 1-28.
- Swalwell, M. (2008). Movement and kinaesthetic responsiveness: A neglected pleasure. *The pleasures of computer gaming: Essays on cultural history, theory and aesthetics*, 72-93.
- Sylla, A. (2017). Du jeu vidéo au je-vis-des-hauts : à la rencontre d’Amédée. *Enfances & Psy*, 76, 115-126.
- Tainter, J. A., & Goulon, J. F. (2013). *L’Effondrement des sociétés complexes*. Paris: Le retour aux sources.

- Thayer, A., & Kolko, B. E. (2004). Localization of digital games: The process of blending for the global games market. *Technical communication*, 51(4), 477-488.
- Thomas, W. I. (1901). The gaming instinct. *American Journal of Sociology*, 6(6), 750-763.
- Thorpe, H. (2016). Action sports, social media, and new technologies. *Communication and sport*, 5(5), 554-578.
- Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2015). Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension. *Computers in Human Behavior*, 50, 1-8.
- Ulmann, J. (2002). *Corps et civilisation. Education physique, médecine, sport*. Paris : Vrin.
- Urbain, J. D. (2003). *Ethnologue, mais pas trop*. Paris : Payot
- Vaaitinen, A. (2014). Intersections: ways of knowing mixed martial arts and visual culture. *Amodern*.
- Van Bottenburg, M., & Heilbron, J. (2011). Informalization or de-sportization of fighting contests? A rejoinder to Raúl Sánchez García and Dominic Malcolm. *International Review for the Sociology of Sport*, 46(1), 125-127.
- Van Bottenburg, M., Heilbron J. (2009). Dans la cage. Genèse et dynamique des « combats ultimes ». *Actes de la recherche en sciences sociales*, 179, 32-45.
- Vannier, J. L. (2014). Les « Mixed Martial Arts » sont-ils solubles dans la pulsion sexuelle de mort ?. *Le Carnet PSY*, (3), 30-38.
- Vargas, Y. (1992). *Sur le sport*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Vertonghen, J., Theeboom, M., Dom, E., De Bosscher, V., & Haudenhuyse, R. (2014). The Organization and Regulation of Full Contact Martial Arts : A Case Study of Flanders. *Societies*, 4(4), 654-671.
- Vigarello, G. (2002). *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*. Paris : Seuil.
- Vigarello, G. (2004). *Histoire de la beauté. Le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours*. Paris : Seuil.

Vinogradoff (2016, 7 juin). Mort de Kimbo Slice, le « doux géant » qui a popularisé le MMA. *Le monde*. https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2016/06/07/mort-de-kimbo-slice-le-doux-geant-qui-a-popularise-le-mma_4941262_4832693.html

Wacquant, L. (2002). *Corps et âme. Carnet ethnographique d'un apprenti boxeur*. Marseille : Agone.

Wacquant, L. (2004). La saveur et la douleur de l'action. Préface à l'édition augmentée. *Corps et culture*, (6/7).

Wacquant, L. (2023). Succès et misère des concepts « prêts-à-penser » Quelques réflexions sur l'invention de l'« underclass » urbaine. *La Pensée*, (1), 28-38.

Wallenius, M., Punamäki, R. L., & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36, 325-336.

Warnier, J. P. (1999). *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*. Paris : Presses Universitaires de France.

Weaving, C. (2014). Cage fighting like a girl: Exploring gender constructions in the Ultimate Fighting Championship (UFC). *Journal of the Philosophy of Sport*, 41(1), 129-142.

Weber, F., & Beaud, S. (2010). *Guide de l'enquête de terrain. Produire et analyser des données ethnographiques*. Paris : La découverte.

Weinberg, J. D. (2016). *Consensual violence: Sex, sports, and the politics of injury*. Oakland: Univ of California Press.

Wickert, M. (2004, 1 octobre). Dana White and the future of UFC. *Fight Times*. <https://magazine.fighttimes.com/dana-white-and-the-future-of-ufc/>

Wilhoit, E. D., & Kisselburgh, L. G. (2016). Through the eyes of the participant: Making connections between researcher and subject with participant viewpoint ethnography. *Field Methods*, 28(2), 208-226.

Wouters, C. (2013). *Informalisierung: Norbert Elias' Zivilisationstheorie und Zivilisationsprozesse im 20. Jahrhundert* (Vol. 3). Springer-Verlag.

Wouters, C., & Poncharal, B. (2010). Comment les processus de civilisation se sont-ils prolongés ? De la « seconde nature » à la « troisième nature ». *Vingtième siècle*, (2), 161-175.

Wunenburger, J. J. (1997). *Philosophie des images*. Paris : Presses Universitaires de France.

Yonnet, P. (1998). *Système des sports*. Paris : Gallimard.

Yonnet, P. (2004). *Huit leçons sur le sport*. Paris : Gallimard.

Zuckerman, M. (2009). Sensation seeking. *Handbook of individual differences in social behavior*, 455-465.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1. Démographie des sports de combat et arts martiaux en 2020.....	13
Figure 2. Catégorisation des pratiques martiales.....	30
Figure 3. Classification « esports & competitive gaming » (Nicolas Besombes). Section Jeux vidéo de combat.....	31
Figure 4. Frise chronologique MMA et Jeu vidéo de combat.....	33
Figure 5. Jonathan Ivey vêtu et sanglé comme Hannibal Lecter avant son entrée dans l'octogone.....	35
Figure 6. Exemples d'images et publications régulièrement diffusées sur les médias sociaux. Praticants ici représentés et apparentés à des gladiateurs.....	35
Figure 7. Affiche promotionnelle de la manifestation Rizin 40 et portrait du pratiquant Juan Achuleta. Les pratiquants arborent des équipements rappelant des guerriers d'origines diverses.....	36
Figure 8. Sélection des références scientifiques et supports de recherche associés (MMA).....	43
Figure 9. Correspondances relatives au MMA et champs scientifiques représentés.....	44
Figure 10. Historicité des publications sur le MMA (de 73 à 237 correspondances).....	45
Figure 11. Historicité des publications sur le MMA (de 31 à 65 correspondances).....	45
Figure 12. Historicité des publications sur le MMA (de 1 à 19 correspondances).....	46
Figure 13. Champs scientifiques et articles princeps en lien avec le MMA.....	46
Figure 14. Analyse thématique de la bibliographie du MMA.....	47
Figure 15. Sélection des références scientifiques et supports de recherche associés (JVC).....	49
Figure 16. Correspondances relatives au JVC et champs scientifiques représentés.....	50
Figure 17. Historicité des publications sur le JVC (de 119 à 171 correspondances).....	51
Figure 18. Historicité des publications sur le JVC (de 16 à 83 correspondances).....	51
Figure 19. Historicité des publications sur le JVC (de 1 à 13 correspondances).....	52
Figure 20. Origines géographiques des publications du JVC (207 correspondances).....	53
Figure 21. Origines géographiques des publications du JVC (61 à 30 correspondances).....	53
Figure 22. Origines géographiques des publications du JVC (21 à 1 correspondances).....	54
Figure 23. Champs scientifiques et articles princeps en lien avec le JVC.....	55
Figure 24. Analyse thématique de la bibliographie du JVC.....	56
Figure 25. Dana White posant devant une statue de Bruce Lee.....	57
Figure 26. Apparitions de Kimbo Slice dans les univers du combat de rue, du cinéma, du jeu vidéo de combat et du MMA.....	60
Figure 27. Analogies faites par usagers/consommateurs entre les univers du MMA, du manga et du jeu vidéo de combat.....	62
Figure 28. Analogies faites par pratiquants/organisateur entre les univers du MMA, du manga et du jeu vidéo de combat.....	63
Figure 29. Thèmes, approches scientifiques et auteurs princeps des corpus étudiés.....	97
Figure 30. Gants de boxe, gants de MMA, bandes.....	101
Figure 31. Protège tibias, coquille et porte-coquille de protection, protège dents.....	101
Figure 32. T-shirt de compression à l'effigie du club USCC.....	103
Figure 33. Fightshort Venum.....	103
Figure 34. Chevillères et genouillères.....	104
Figure 35. Corde à sauter et Python Striker.....	104
Figure 36. Short de muay thaï.....	105
Figure 37. Veste et pantalon jiu-jitsu brésilien.....	105
Figure 38. Stick arcade, modèle Venom VS2797 SLEH-00276.....	106
Figure 39. Manette Dualshock 3 sans fil et manette filaire Xbox 360.....	106

Figure 40. Logos du club USCC	122
Figure 41. Espaces de pratique mobilisés par la section MMA/Pancrace/Sambo de l'USCC	122
Figure 42. Espace extérieur	123
Figure 43. Entrée de la salle Jean-Baptiste Rolland	123
Figure 44. Espaces bureau, vestiaire, ring et musculation.....	124
Figure 45. Espaces miroirs et matériel de frappe	124
Figure 46. Ring principal surélevé	125
Figure 47. Photographie de groupe	125
Figure 48. Espace extérieur	126
Figure 49. Salle de pratique complexe Yannick Noah	126
Figure 50. Photographie de groupe	127
Figure 51. Photographie de groupe	127
Figure 52. Espace extérieur	127
Figure 53. Dojo de Fontaine-Etoupefour	127
Figure 54. Photographie de groupe. Cours de MMA	128
Figure 55. Photographie de groupe. Cours de préhension.....	128
Figure 56. Espace extérieur	129
Figure 57. Entrée de la salle de remise en forme Fit Caen'P	129
Figure 58. Espaces intérieurs de pratique.....	129
Figure 59. Photographie de groupe avec masques chirurgicaux	129
Figure 60. Logos du club AFT	134
Figure 61. Espace extérieur	134
Figure 62. Entrée du dojo de Bavent	134
Figure 63. Octogone grillagé.....	135
Figure 64. Espaces bancs/sacs/rangement.....	135
Figure 65. Praticants en combat (affrontement au sol)	136
Figure 66. Photographie de groupe	136
Figure 67. Logo de l'association 3HC.....	140
Figure 68. Exemple d'affiche promotionnelle de Ranking Battle (5 ^{ème} de l'année 2019-2020)	140
Figure 69. Espace Extérieur	141
Figure 70. Entrée de la Maison de Quartier La Touche	141
Figure 71. Zones de pratique principalement axées sur la pratique de Street Fighter V	142
Figure 72. Poste principal de pratique	142
Figure 73. Zone de jeux divers et d'organisation des tournois.....	142
Figure 74. Maison de Quartier La Maison Bleue : Salle de spectacle et Point Lecture	143
Figure 75. Bureau des organisateurs de l'association, tableaux d'organisation des tournois.....	144
Figure 76. Espace de pratique principalement axé sur la licence Street Fighter	144
Figure 77. Espaces principalement consacrés aux titres Street Fighter V et SoulCalibur VI.....	145
Figure 78. Espace principalement axé sur la pratique de la licence Super Smash Bros., buvette	145
Figure 79. Zone principale de pratique sur laquelle deux praticants s'affrontent en face à face	146
Figure 80. Entrée de l'espace Point Lecture et bureau des organisateurs de l'association	146
Figure 81. Tableaux d'organisation des tournois	146
Figure 82. Zone principalement consacrée à la pratique de Street Fighter V et Guilty Gear Xrd Rev 2	147
Figure 83. Zone (renforcement) principalement axée sur la pratique de titre issus de la licence Super Smash Bros.....	147

Figure 84. Zone principalement consacrée à la pratique de Tekken 7, renforcement dans lequel la pratique s’articule particulièrement autour de la licence Street Fighter	148
Figure 85. Installation principale de pratique, zone spectateurs disposant de canapés	148
Figure 86. Démonstrations lors de la fête de la Saint-Côme	149
Figure 87. Affiches promotionnelles Vitalsport (2009 et 2012)	149
Figure 88. Montage photo diffusé par les organisateurs de l’USCC suite au stage effectué avec Marcelo Ferreira	151
Figure 89. Affiches de présentation pour les stages encadrés par Fabrice Nolbas (2010) et Marc Dubois (2009).....	152
Figure 90. Affiches de présentation pour le 9ème (2009) et le 11ème (2011) open de sambo organisés par le Caen étudiant club	153
Figure 91. Affiche de présentation du championnat de France de Pancrace 2017.....	154
Figure 92. Zones de combat surélevées (rings)	155
Figure 93. Zone de combat constituée de tapis	155
Figure 94. Totem FFKMDA	156
Figure 95. Rassemblement pour explication des règles aux entraîneurs et pratiquants	156
Figure 96. Etienne, à l’image d’autres compétiteurs, s’allonge et écoute de la musique.....	157
Figure 97. Des pratiquants s’échauffent dans un coin de la salle.....	157
Figure 98. Combat en cours simultanément sur la zone constituée de tapis et sur un des rings surélevés	158
Figure 99. L’entraîneur d’un des clubs étudiés donne des indications aux compétiteurs sur la marche à suivre pour les prochains affrontements.....	158
Figure 100. Deux compétiteurs des structures étudiées sont sur les rings surélevés. Le premier s’apprête à combattre, le deuxième domine son adversaire en position montée	160
Figure 101. Affiche de présentation du championnat Ile de France de Pancrace 2018.....	163
Figure 102. Espace constitué de bancs à disposition du public.....	164
Figure 103. (Récupérée sur internet) Zone d’échauffement réservée aux compétiteurs	164
Figure 104. Zone principale de combat (ring surélevé).....	165
Figure 105. Zone secondaire de pratique (tapis). L’entraîneur d’un des deux individus en match s’accroupit pour conseiller son combattant	165
Figure 106. Espace buvette	166
Figure 107. Un médecin ausculte un combattant qui vient de terminer un intense combat. Il s’est manifestement fracturé l’os du nez	166
Figure 108. Le combattant de droite refuse de saluer son adversaire avant l’affrontement sur le ring principal.....	167
Figure 109. L’arbitre s’apprête à mettre en pause le combat suite à accouplements et appuis sur les cordes du ring de plusieurs membres du public	167
Figure 110. Affiche de présentation du championnat de France de Pancrace 2019.....	168
Figure 111. Ensemble des espaces de combats. Quatre zones sont constituées de tapis au sol, un ring surélevé occupe la zone centrale de la salle	169
Figure 112. Des pratiquants se conditionnent et préparent à combattre dans les gradins ;	170
Figure 113. 3 combats ont simultanément lieu sur les espaces de pratique photographiés.....	170
Figure 114. Louis s’apprête à vaincre son adversaire par étranglement	171
Figure 115. Je photographie et félicite les membres de l’USCC.....	171
Figure 116. Remerciements et discours des élus avant lancement des combats professionnels	172
Figure 117. Entrée spectaculaire d’un combattant professionnel sur le ring.....	172
Figure 118. Esteban Mendoza remporte la ceinture	174

Figure 119. Affiche de présentation du Tauntfest	175
Figure 120. Affiche de présentation Zowie Fighter	176
Figure 121. Stick arcade et affiches humoristiques à destination du public lors des affrontements compétitifs	176
Figure 122. Fiche de tournoi Zowie Fighter.....	177
Figure 123. Deux pratiquants se serrent la main avant affrontement dans le cadre du Tauntfest	177
Figure 124. Les deux pratiquants lèvent le pouce pour indiquer à leur adversaire qu'ils sont prêts pour le combat	179
Figure 125. Le pratiquant de droite signale qu'il est prêt pour le prochain round mais l'individu de gauche, venant de perdre ce dernier, ne répond pas immédiatement. Tête dans les mains, il se concentre et tente de se ressaisir avant de poursuivre l'affrontement	179
Figure 126. Suite à un affrontement serré, l'individu victorieux se lève brusquement de son siège et se tape le front pour célébrer sa victoire	180
Figure 127. Les gagnants du tournoi se voient distribuer leur « chèque »	180
Figure 128. Brulures sur les faces supérieures des pieds par frottements	186
Figure 129. Brulures au visage par frottements.....	187
Figure 130. Brulures (genoux) et contusion (tibia)	188
Figure 131. Contusion au niveau de la crête iliaque	188
Figure 132. Contusions (côtes inférieures droites, pectoral droit, bras).....	188
Figure 133. Contusions (cuisses, du genou, du mollet).....	189
Figure 134. Lésion paupière inférieure gauche	190
Figure 135. Premiers signes de déformation cartilagineuse	191
Figure 136. Oreille droite du pratiquant Khabib Nurmagomedov particulièrement marquée	191
Figure 137. Séquelles suite à traumatismes au niveau de la cloison nasale et l'os propre du nez	191
Figure 138. Items identifiés par analyse des expériences vécues dans le MMA et le jeu vidéo de combat	198
Figure 139. Instants précédant un combat sur scène, observation de terrain « Comme dans une bulle »	353
Figure 140. La division du travail des sens et l'englobement par le toucher	359
Figure 141. Derrière la violence, la résurgence d'Eros et Thanatos.....	361
Figure 142. Perceptions et émotions dans la pratique du MMA et du JVC	363
Figure 143. Profil : « Les combattants »	368
Figure 144. Pratique du JVC : « Les combattants »	368
Figure 145. Représentations de la violence du MMA : « Les combattants ».....	370
Figure 146. Représentations de la violence du JVC : « Les combattants ».....	371
Figure 147. Représentations du JVC et sport : « Les combattants »	372
Figure 148. Représentations du MMA et sport : « Les combattants »	373
Figure 149. Consommation du MMA et du Pancrace : « Les combattants ».....	373
Figure 150. Profils émergents et genre	375
Figure 151. Profil : « Les joueurs »	375
Figure 152. Cadres et modalités de pratique du JVC : « Les joueurs ».....	375
Figure 153. Représentations de la violence du MMA : « Les joueurs »	376
Figure 154. Représentations de la violence du JVC : « Les joueurs »	376
Figure 155. Représentations du JVC et sport : « Les joueurs ».....	377
Figure 156. Représentations du MMA et sport : « Les joueurs ».....	378
Figure 157. Consommation du JVC : « Les joueurs »	379
Figure 158. Profil : « Les combattants-joueurs »	381

Figure 159. Cadres et modalités de pratique des DCP : « Les combattants-joueurs »	381
Figure 160. Cadres et modalités de pratique du JVC : « Les combattants-joueurs »	381
Figure 161. Représentations de la violence du MMA : « Les combattants-joueurs »	382
Figure 162. Représentations du JVC et sport : « Les combattants-Joueurs »	383
Figure 163. Représentations du MMA et sport : « Les combattants-joueurs »	383
Figure 164. Consommation du MMA et du Pancrace : « Les combattants-joueurs »	384
Figure 165. Tableau récapitulatif : Profil des individus (Khi2)	387
Figure 166. Tableau récapitulatif : Représentation de la violence (Khi2)	388
Figure 167. Tableau récapitulatif : Représentation des sports (Khi2)	389
Figure 168. Tableau récapitulatif : Consommation DCP/Sports/JV (Khi2)	390
Figure 169. DCP et JVC pratiqués/Genre (%Khi2)	391
Figure 170. Indices de violence JVC/Genre (%Khi2)	392
Figure 171. Considérations JVC et MMA sport/Genre (%Khi2)	393
Figure 172. Figures emblématiques historiques MMA/Genre (%Khi2)	394
Figure 173. Consommation Disciplines support/Genre (%Khi2)	395
Figure 174. Heures par semaine consommation JVC support/Genre (%Khi2)	396
Figure 175. Considération JVC comme sport/Age (%Khi2)	397
Figure 176. JVC pratiqués/Considération JVC comme sport (%Khi2)	398
Figure 177. DCP pratiquées/Considération JVC comme sport (%Khi2)	399
Figure 178. JVC pratiqués/Développer compétitions JVC en France (% Khi2)	400
Figure 179. DCP pratiquées/Développer compétitions de JVC en France (% Khi2)	400
Figure 180. DCP pratiquées/Développer compétitions MMA en France (%Khi2)	401
Figure 181. JVC pratiquées/Développer compétitions MMA en France (% Khi2)	402
Figure 182. Indices de violence MMA/Ancienneté pratique DCP (%Khi2)	403
Figure 183. Indices de violence JVC/Ancienneté pratique JVC (%Khi2)	404
Figure 184. Incitation pratiques (%Khi2)	405

TABLE DES SIGLES ET ABBREVIATIONS

Acronymes	Définitions
3HC	3 Hit Combo
AFC	Analyse Factorielle de Correspondances
AFT	Adrenaline Fight Team
APAHCM	Analyse Postfactorielle en Ascendance Hiérarchique à Centre Mobile
ATM	Articulation Temporo-Mandibulaire
BMF	Brevet de Moniteur Fédéral
BPJEPS	Brevet Professionnel de le Jeunesse, de l'Education Populaire et du Sport
CIO	Comité International Olympique
CNMMA	Commission Nationale de Mixed Martial Arts
COVID 19	CoronaVirus Disease 2019
CREDOC	Centre de Recherche pour l'Etude et l'Observation des Conditions de Vie
CSA	Conseil Supérieur de l'Audiovisuel
CSLG	Club Sportif et des Loisirs de le Gendarmerie
CSP	Catégories Socio Professionnelles
DEJEPS	Diplôme d'Etat de la Jeunesse, de l'Education Populaire et du Sport
DCP	Discipline de Combat Physique
ENS	Ecole Normale Supérieure
EPS	Education Physique et Sportive
ESPN	Entertainment Sport Programming Network
FFB	Fédération Française de Boxe
FFFCDA	Fédération Française de Full Contact et Disciplines Associées
FFKMDA	Fédération Française de Kickboxing, Muay thaï et Disciplines Associées
FMMAF	French Mixed Martial Arts Federation
FT2	First To 2
FVG	Fighting Video Game
IMMAF	International Mixed Martial Arts Federation
INJEP	Institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire
JJB	Jiu-Jitsu Brésilien
JO	Jeux Olympiques
JVC	Jeu Vidéo de Combat
KO	Knock-Out
LIDFKMDA	Ligue Ile De France de Kick boxing, Muay thaï et Disciplines Associées
MMA	Mixed Martial Arts
MEDEF	Mouvement des Entreprises De France
MVS	Multi Video System
NBA	National Basketball Association
NHB	No-Holds-Barred
OFC	Octagon Fight Club
PEGI	Pan European Game Information
PEM	Pourcentage de l'Ecart Maximum
PLOYSTAR	Player Joystick Avatar
PNL	Programmation neuro-linguistique
PPV	Pay-Per-View

PVE	Participant Viewpoint Ethnography
SELL	Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs
TDAH	Trouble Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité
USCC	Union Sportive des Cheminots Caennais/Ultimate Sporting Club Calvados
UFC	Ultimate Fighting Championship
VIC	Vivacité International Championship
WMMA	Women Mixed Martial Arts
WMT	Warrior Muay Thai
YMCA	Young Men's Christian Association

TABLE DES ANNEXES

Annexe 1. Grille d'observation (Guide).....	461
Annexe 2. Grilles d'observation : terrain MMA (club USCC)	462
Annexe 3. Grilles d'observation : terrain MMA (club AFT)	474
Annexe 4. Grilles d'observation : terrain jeu vidéo de combat (association 3HC)	487
Annexe 5. Guide d'entretien pratiquants.....	514
Annexe 6. Guide d'entretien organisateurs	519
Annexe 7. Entretien 1 : Organisateur MMA (Jérémy)	522
Annexe 8. Entretien 2 : Organisateur MMA, terrain 1 (Francis)	548
Annexe 9. Entretien 3 : Organisateur MMA, terrain 1 (Thomas)	581
Annexe 10. Entretien 4 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Christophe).....	625
Annexe 11. Entretien 5 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Kevin).....	661
Annexe 12. Entretien 6 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Adrien)	688
Annexe 13. Entretien 7 : Pratiquante MMA, terrain 1 (Margot).....	710
Annexe 14. Entretien 8 : Organisateur MMA, terrain 2 (Thibault).....	733
Annexe 15. Entretien 9 : Pratiquant MMA, terrain 2 (Louis)	773
Annexe 16. Entretien 10 : Pratiquant MMA, terrain 2 (Oscar)	795
Annexe 17. Entretien 11 : Pratiquante MMA, terrain 2 (Chloé)	816
Annexe 18. Entretien 12 : Organisateur Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Marc).....	843
Annexe 19. Entretien 13 : Organisateur Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Hugo)	898
Annexe 20. Entretien 14 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Paul)	936
Annexe 21. Entretien 15 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Vladimir).....	986
Annexe 22. Entretien 16 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Hector).....	1017
Annexe 23. Entretien 17 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Quentin).....	1052
Annexe 24. Entretien 18 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Antoine).....	1084
Annexe 25. Tableau de références (MMA).....	1133
Annexe 26. Tableau de références (JVC).....	1333
Annexe 27. Questionnaire	1455
Annexe 28. Tris à plat questionnaires	1476
Annexe 29. Complétion de l'AFC et de l'APAHCM par analyse de tris croises.....	1498
Annexe 30. Capture d'écran du compte twitter @khloey28.....	1508
Annexe 31. Allusion commune (salle de l'esprit et du temps, Dragon Ball) faite par pratiquants professionnels de JVC (Twitter) et de MMA (Facebook).....	1509
Annexe 32. Classification sports et jeux vidéo compétitifs (Nicolas Besombes).....	1511

Annexe 33. Classification des activités martiales par Martínková et Parry (2015) nuancée par Larochelle (2014)	1512
Annexe 34. Troisième édition du Red Bull Kumite (Salle Wagram).....	1521
Annexe 35. Postures symboliques de joueurs de jeux vidéo de combat (Stunfest).....	1522
Annexe 36. Symbolismes propres au MMA (UFC live event competition)	1523

Annexe 1. Grille d'observation (Guide)

TITRE :

DATE :

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p><u>a. Statut</u> -</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> -</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> -</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p><u>a. Perceptions</u> -</p> <p><u>b. Emotions</u> -</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> -</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> -</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> -</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> -</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> -</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> -</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> -</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> -</p>	<u>1. Individus observés</u>		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> -</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> -</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> -</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> -</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> -</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. b. c.	a. b. c.		
		Statut au sein de la structure			
		a. b. c.	a. b. c.		
<p>Commentaires</p>					

Annexe 2. Grilles d'observation : terrain MMA (club USCC)

TITRE : KO et vibrations

DATE : 2011 (date précise manquante)

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement/sparring de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités et amitiés avec plusieurs participants (amitié avec l'individu principalement observé)</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Stress, satisfaction, crainte</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Expérience d'une forme de stress car chercheur se sachant observé et analysé par l'entraîneur et d'autres pratiquants avant la situation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Observation antérieure au travail de thèse. Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise intermédiaire de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Sélection de deux individus (dont le chercheur) par l'entraîneur pour sparring sur le ring - Négociations concernant l'engagement dans le combat entre les deux adversaires avant l'affrontement - Domination de l'adversaire - Ouverture (saisie) pour le chercheur - KO de l'adversaire (prise de conscience tardive par le chercheur)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation et analyse du combat par entraîneur et quelques autres pratiquants - Séquence d'affrontements de fin de séance (individus extérieurs à la situation)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 5 individus (dont l'entraîneur) observant le combat - Près de 20 pratiquants en affrontement en dehors du ring</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Ring (unique ce jour-là) surélevé</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Négociations concernant l'engagement dans le combat entre le chercheur et son adversaire (accord commun pour appuyer les frappes)</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. Adversaire du chercheur	a. Ø		
		b. Chercheur lui-même			
		Statut au sein de la structure			
		a. Pratiquant licencié	a. Ø		
		b. Pratiquant licencié			
Commentaires	- Observation effectuée suite au développement d'un intérêt scientifique envers la discipline après la première année inscription du chercheur dans la filière STAPS	- Premier KO par percussion mis par le chercheur : satisfaction car forme d'aboutissement du combat mais inquiétude d'éventuelle blessure occasionnée		- Club USCC	- Pas de casque de protection lors de cet affrontement

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (affrontement de fin de séance voisin)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives (appréhension nociceptives)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Appréhension satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance avancée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Initialisation de technique de soumission par pratiquant voisin lors d'affrontement de fin de séance - Douleur exprimée par l'individu pris dans technique de soumission - Transformation du visage (notamment le regard) du pratiquant en situation dominante - Retour à la norme une fois l'entraînement terminé</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements libres de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant initialisant technique de soumission b. Pratiquant subissant technique de soumission</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquant initialisant technique de soumission b. Pratiquant subissant technique de soumission	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquant initialisant technique de soumission b. Pratiquant subissant technique de soumission	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Club USCC										

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec l'adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Bonne condition physique et mentale du chercheur ce jour précis (avant situation)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance avancée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Situation d'opposition entre le chercheur et l'adversaire - Foie du chercheur percuté par l'adversaire - Prise de conscience par le chercheur du fait d'avoir été percuté au foie - Remémoration d'expérience désagréable semblable - Immobilisation au sol (KO) et expérience nociceptive du chercheur - Récupération après laps de temps puis reprise des combats</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements libres de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Adversaire particulièrement entraîné et engagé dans les affrontements car combattant en compétition les semaines suivantes</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 30 pratiquants présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> <tr> <td> a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même </td> <td> a. Ø </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td> a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié </td> <td> a. Ø </td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires													
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø													
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Chercheur endolori jusqu'à la fin de séance (et quelques heures plus tard) même si ayant récupéré et pu s'engager dans les affrontements suivants	- Club USCC											

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (affrontement/sparring de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités et amitiés avec plusieurs participants (affinités avec l'individu principalement observé)</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives, visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Excitation, contrariété, satisfaction (appréhension et expérimentation)</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Très bonne condition physique et mentale du chercheur ce jour précis (avant situation)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance avancée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Sélection de deux individus (dont le chercheur) par l'entraîneur pour sparring sur le ring - Négociations concernant l'engagement dans le combat entre les deux adversaires avant l'affrontement - Non-respect des règles établies (excitation et engagement de l'adversaire) - Contrariété, excitation et engagement du chercheur - Affrontement intense (douleurs et blessures) - Victoire du chercheur (satisfaction et contrariété simultanément expérimentées)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation et analyse du combat par entraîneur et quelques autres pratiquants - Séquence d'affrontements de fin de séance (individus extérieurs à la situation)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'adversaire (excitation et engagement dans le combat). Le chercheur répond par un engagement semblable - Près de 6 individus (dont l'entraîneur) observant le combat - Près de 25 pratiquants en affrontement en dehors du ring</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant licencié b. Praticant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Ring (unique ce jour-là) surélevé</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Négociations concernant l'engagement dans le combat entre le chercheur et son adversaire (accord commun pour travailler de manière souple et technique)</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Travailler proprement »</p>
Principaux	Secondaires											
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø											
Commentaires	<p>- Phase de transition entre observation flottante et ethnographie sensorielle</p> <p>- Le comportement de l'adversaire semble résulter du fait de se savoir observé et analysé par l'entraîneur et d'autres pratiquants - Blessure mineure sans complication même si douloureuse (chercheur) - Blessure mineure mais temporairement incapacitante (adversaire)</p>	- Club USCC	- Pas de casque de protection lors de cet affrontement									

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (affrontements de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, thermoceptives, gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Intense fatigue physique suite à plusieurs affrontements avant la situation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance avancée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Environnement intérieur chaud et humide</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Indication de fin d'affrontement (timer) - Adossement du chercheur contre un mur - Expérimentation de sensation désagréables par le chercheur - Désaltération du chercheur (bouteille d'eau) - Expérimentation de sensations agréables par le chercheur</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Pause suite à affrontement de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Près de 25 individus présents</p>	<p><u>1. Individus observés</u></p>		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Bouteille d'eau</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Ø</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - Ø</p>
<p>Commentaires</p> <p>- Phase de transition entre observation flottante et ethnographie sensorielle</p>	<p>- Combats précédents intenses et épuisants</p>	<p>- Club USCC</p>			

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Relative affinité avec l'adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Thermoceptives, tactiles, gustatives, olfactives, nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Inconforts dus à la chaleur avant le cours</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance avancée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Environnement extérieur particulièrement chaud (température estivale) - Environnement intérieur particulièrement chaud et humide (nécessité d'ouvrir les portes et fenêtres pour aérer la salle)</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Exercices techniques et affrontements de fin de séance (transpiration abondante de l'ensemble des pratiquants) - Dernier affrontement du chercheur avec adversaire torse nu et à pilosité abondante - Contacts physiques rapprochés entre le chercheur et l'adversaire (inattention/abstraction de leurs implications par le chercheur) - Prise de conscience et intensification de ces implications désagréables par le chercheur suite au cours et après avoir quitté l'espace de pratique</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Exercices techniques puis affrontements de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase de transition entre observation flottante et ethnographie sensorielle	- Chaleur ressentie à l'intérieur de la structure particulièrement intense	- Club USCC									

TITRE : J'y retourne

DATE : Octobre 2017

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (retour dans l'espace de pratique)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives, thermoceptives, olfactives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près d'un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Contrastes (chaleur, ambiances visuelles et sonores) entre l'espace sanitaire et la salle de pratique. Atmosphère particulièrement pesante</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Pause du chercheur (espace sanitaire) - Retour dans l'espace principal de pratique (chercheur) - Observation des actions en cours - Stimuli et leurs effets sur l'état d'esprit du chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Exercices techniques (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (pause à aux sanitaires puis retour dans l'espace de pratique) - Près de 25 personnes dans la salle</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1099 472 1377 1129"> <tr> <td data-bbox="1099 472 1234 576">Principaux</td> <td data-bbox="1234 472 1377 576">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 576 1234 743">a. Chercheur lui-même</td> <td data-bbox="1234 576 1377 743">a. Ensemble des individus présents</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1099 743 1377 823">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 823 1234 1129">a. Pratiquant licencié</td> <td data-bbox="1234 823 1377 1129">a. Pratiquants licenciés</td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des individus présents	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires													
a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des individus présents													
Statut au sein de la structure														
a. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés													
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Cette prise de conscience résulte notamment du contraste marqué entre l'atmosphère des sanitaires et celle régnant dans la salle, et ce même si ces deux espaces sont situés à proximité</p> <p>- La salle de pratique apparaît comme « vivante » pour le chercheur</p> <p>- Les stimuli (et leur combinaison) perçus, pourtant incommodants dans d'autres situations, apparaissent ici agréables et motivent le chercheur</p>	<p>- Club USCC</p>											

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur et pratiquant (phase de sélection d'adversaires pour affrontements de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec les différents participants - Amitiés avec certains pratiquants présents non directement liés à la situation</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles, auditives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Annonce des affrontements de fin de séance (instructeur) - Flottement, silence et observation des pratiquants avant invitations - Croisement de regards, invitation et salut par contact physique de deux premiers individus - Chuchotements et salut par contact physique de deux autres pratiquants - Croisement de regards et mouvements d'invitation à l'initiative du chercheur (réponse positive du futur adversaire) - Rapprochement du chercheur et de son adversaire, salut et deuxième salut par contact physique</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation puis invitations de l'ensemble des pratiquants restant</p> <p>4. Evénements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'événements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents - Prise d'initiative de l'instructeur (annonce des affrontements) - Prise d'initiative de deux pratiquants (invitation) - Prise d'initiative de deux autres pratiquants (invitation) - Prise d'initiative du chercheur (invitation de pratiquant)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants ayant invité leur adversaire b. Futur adversaire du chercheur</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquants ayant invité leur adversaire b. Futur adversaire du chercheur	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Salle Jean-Baptiste Rolland</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sacs de frappe - Matériel de frappe - Appareils de musculation - Rings</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Annonce des affrontements de la part de l'instructeur avec indications spécifiques (forme et modalités des combats). Propos précis non relevés</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquants ayant invité leur adversaire b. Futur adversaire du chercheur	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Absence d'interactions verbales entre le chercheur et son adversaire durant toute la situation	- Club USCC	- Indications : 3 affrontements libres, obligation de changer d'adversaire pour chaque combat								

TITRE : Provocation

DATE : Novembre 2018

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants					
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontements de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, auditives, nociceptives (appréhension)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Contrariété, satisfaction, exaltation, culpabilité, inquiétude</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Fin du cours (affrontements de fin de séance) - Le chercheur s'approche d'un individu pour l'inviter - Un autre pratiquant insiste pour inviter le chercheur et le provoque (le chercheur accepte tout en restant indifférent) - L'adversaire s'engage intensément dans le combat et cherche à soumettre rapidement l'ethnographe - L'ethnographe cherche à neutraliser ce comportement, immobilise l'adversaire et initialise une technique de soumission (accès à un état d'exaltation particulier) - Adversaire surpris et se soumet trop tardivement - Blessure de l'adversaire (déboitement d'épaule) - Satisfaction et contrariété simultanément expérimentées par le chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Séquence d'affrontements de fin de séance (individus extérieurs à la situation)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'adversaire (invitation, provocation du chercheur et engagement intense dans le combat) - Près de 20 pratiquants en affrontement</p>	<p>1. Individus observés</p>	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Fontaine-Etoupefour</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Veste de judo</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Petites provocations et taquineries (avertissement ironiques) de la part de l'adversaire</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « En finir » - « Calmer » - « Taper »</p>					
		<table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>			Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure
Principaux	Secondaires								
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø								
Statut au sein de la structure									
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø								
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Veste de judo ou de jujitsu imposée pour ce cours principalement axé sur le travail de préhension - Adversaire rarement croisé depuis le début de l'étude - Le fait de ne pas s'être soumis à temps (adversaire) semble résulter d'une forme de fierté face à la situation - Blessure qui incapacitera plusieurs jours l'adversaire	- Club USCC						

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (dernier affrontement de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives, visuelles, thermoceptives, gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Déception, frustration</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Intense fatigue physique suite à plusieurs affrontements avant la situation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Situation d'opposition entre le chercheur et l'adversaire (4^{ème} et dernier combat du cours) - Domination de l'adversaire (difficulté du chercheur à résister à sa pression) - Initialisation de technique de soumission (étranglement sanguin) de l'adversaire sur le chercheur - Premiers signes de perte de connaissance du chercheur - Soumission puis récupération du chercheur - Déception et frustration du chercheur (défaite) - Félicitations de l'adversaire pour sa victoire et désaltération du chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 pratiquants présents</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Fontaine-Etoupefour</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Veste de judo - Coquille et porte coquille de protection - Bouteille d'eau</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Félicitations de l'adversaire pour sa victoire</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires		
		Statut au sein de la structure			
		<p>a. Pratiquant licencié</p> <p>b. Pratiquant licencié</p>	<p>a. Ø</p>		
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Club USCC			
		- Affrontement à thème (combat au sol) effectué en fin de séance d'entraînement principalement axée sur le travail de préhension. Obligation de porter une veste de judo ou de jujitsu			

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (remarque d'un pratiquant et réactions d'autres) - Pratiquant (entraînement et affrontements de fin de séance)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Affinités et amitiés avec plusieurs participants</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p>a. Perceptions - Thermoceptives, tactiles</p> <p>b. Emotions - Amusement (première partie de la situation), satisfaction (deuxième partie de la situation)</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Humeur joviale avant arrivée sur les lieux de pratique</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Environnement extérieur frais (température hivernale) - Environnement intérieur chaud et humide</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Salutations à l'entrée de la structure (groupe de 10 pratiquants) - Remarque humoristique d'un pratiquant (réactions des autres individus) - Entraînement puis affrontements (4 de 5 minutes) de fin de séance - Expérimentation de sensations désagréables par le chercheur (liées au port d'une veste de judo) - Expérimentation de sensations agréables par le chercheur (suite au retrait de sa veste)</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Cours de cardio-boxing dispensé lors de la première partie de la situation - Pause suite au dernier affrontement de fin de séance et avant le salut final (ensemble des pratiquants)</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Près de 10 pratiquants à l'extérieur (et 25 pratiquantes à l'intérieur pour le cours de cardio-boxing) lors de la première partie de la situation - Près de 15 pratiquants dans la salle (+ 1 observateur extérieur installé sur un banc) lors de la deuxième partie de la situation</p>	<p><u>1. Individus observés</u></p>		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Dojo de Fontaine-Etoupefour</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Tatamis</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Veste de judo</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Allusions aux différences de température (extérieure, intérieure, individuelle) expérimentées</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - Ø</p>
<p>Commentaires</p> <p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Veste de judo ou de jujitsu imposée pour ce cours principalement axé sur le travail de préhension</p>	<p>- Club USCC</p>			

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants												
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (exercices techniques, affrontements de fin de séance, étirements)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités et amitiés avec plusieurs participants</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Thermoceptives, nociceptives, visuelles, gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans et demie sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Cours/affrontement de fin de séances exténuants - Intense fatigue, douleurs et sensations de malaise ressenties par le chercheur - Repos de quelques secondes, désaltération et observation des autres pratiquants entre deux combats - Proposition de l'instructeur (repos d'un pratiquant pour le prochain combat) - Observation et signes de compassion/soutien (chercheur et autres individus présents) à pratiquant en difficulté incapable de continuer les combats. Réponse par discret sourire - Echanges de regards empathiques entre pratiquants exténués lors de la séance d'étirement</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Etirements, échanges de techniques sur tatamis, discussions entre pratiquants après le salut (différents groupes)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'instructeur (proposition de repos) - Prise d'initiative de pratiquants (signes de compassion et soutien) - Près de 20 individus présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Chercheur lui-même</td> <td rowspan="3">a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Individu en difficulté</td> </tr> <tr> <td>c. Pratiquants exténués</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td rowspan="3">a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Pratiquant licencié</td> </tr> <tr> <td>c. Pratiquants licenciés</td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ø	b. Individu en difficulté	c. Pratiquants exténués	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Ø	b. Pratiquant licencié	c. Pratiquants licenciés	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Complexe sportif de la Maladrerie</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Bouteille d'eau - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires													
a. Chercheur lui-même	a. Ø															
b. Individu en difficulté																
c. Pratiquants exténués																
Statut au sein de la structure																
a. Pratiquant licencié	a. Ø															
b. Pratiquant licencié																
c. Pratiquants licenciés																
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Aucun mot prononcé par les participants (hormis instructeur) du début à la fin de la situation	- Club USCC													

Annexe 3. Grilles d'observation : terrain MMA (club AFT)

TITRE : Démonstration technique : Entre douleur et amusement

DATE : Novembre 2016

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (démonstration technique)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p>a. Perceptions - Visuelles, auditives, nociceptives (appréhension)</p> <p>b. Emotions - Amusement, satisfaction</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Premiers mois d'étude. Connaissance relative du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Ø</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Démonstration technique avant application - Douleur exprimée par l'individu sélectionné</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Observation de l'ensemble des pratiquants - Amusement de l'entraîneur et de l'ensemble des pratiquants</p> <p><u>4. Evénements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'événements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Près de 20 individus présents - Prise d'initiative de l'instructeur (brimade)</p>	<p><u>1. Individus observés</u></p> <table border="1"> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> <tr> <td>a. Entraîneur b. Pratiquant sélectionné</td> <td>a. Ensemble des observateurs</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Entraîneur secondaire b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Pratiquants licenciés</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Entraîneur b. Pratiquant sélectionné	a. Ensemble des observateurs	Statut au sein de la structure		a. Entraîneur secondaire b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés	<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Dojo de Bavent</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Tatamis</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Ø</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Allusions au fait de faire chanter l'individu pris dans une technique de soumission - Allusions à la pratique du bondage</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Entraîneur b. Pratiquant sélectionné	a. Ensemble des observateurs											
Statut au sein de la structure												
a. Entraîneur secondaire b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Club AFT										

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants	
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (positionnement pour le salut) - Participant (réaction face à la situation)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives, nociceptives (appréhension)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Amusement, contrariété (appréhension), nervosité (appréhension)</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance relative du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Positionnement pour salut de fin de cours (ensemble des pratiquants) - Chahut (expression de douleur de l'un des deux individus observés) - Sommatation de l'instructeur - Justification de l'un des individus interpellés - Remarque apaisée de l'instructeur - Provocation ironique du deuxième individu interpellé - Amusement de l'entraîneur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation de l'ensemble des pratiquants - Amusement de l'ensemble des pratiquants</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents - Prise d'initiative de deux pratiquants (chahut, justification, provocation ironique) - Prise d'initiative de l'instructeur (sommatation, remarque apaisée)</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Sommatation de l'instructeur. Allusions au fait de « faire les cons » et de risquer de se blesser - Justification de l'un des pratiquants interpellés - Provocation ironique du deuxième individu interpellé</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Low kicks »</p>	
		Principaux	Secondaires			<p>a. Ensemble des pratiquants</p>
		a. Entraîneur b. Pratiquants chahutant				
		Statut au sein de la structure				
		a. Entraîneur secondaire b. Pratiquants licenciés	a. Pratiquants licenciés			
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Club AFT				
	- Succession d'ambiances lors de cette situation : humoristique, de tension puis détendue même si sérieuse - Contraste entre réaction de l'instructeur et son tempérament généralement très calme, posé et enjoué					

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (proximité de l'action principale. Salut de l'adversaire du chercheur suite à affrontement de fin de séance)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Visuelles, auditives (appréhension nociceptives)</p> <p>b. Emotions - Appréhension amusement, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Premiers mois d'étude. Connaissance relative du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Douleur ressentie par pratiquant voisin - Rapport de cette douleur par pratiquant voisin au chercheur suite à affrontement - Approche de l'adversaire du pratiquant voisin pour faire part de son amusement/satisfaction face à cette douleur - Rapport/échanges sur cette scène par adversaire du pratiquant voisin avec autres membres du club en train de se changer</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Salut de l'adversaire du chercheur (et de tous les autres combattants) suite à affrontement de fin de séance - Observation du pratiquant voisin par le chercheur</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 25 individus présents - Prise d'initiative du pratiquant observé (contact avec le chercheur car l'observant) - Prise d'initiative de l'adversaire du pratiquant observé (contact avec l'individu observé)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant observé b. Adversaire du pratiquant observé</td> <td>a. Pratiquants discutant avec l'adversaire de l'individu observé</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Pratiquants licenciés</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquant observé b. Adversaire du pratiquant observé	a. Pratiquants discutant avec l'adversaire de l'individu observé	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions au fait de souffrir et au fait que l'adversaire s'arroche. Considération de l'adversaire comme « un ouf » - Allusions au fait de faire souffrir l'adversaire</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquant observé b. Adversaire du pratiquant observé	a. Pratiquants discutant avec l'adversaire de l'individu observé											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Club AFT										

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. <u>Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p>b. <u>Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p>c. <u>Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. <u>Perceptions</u> - Tactiles</p> <p>b. <u>Emotions</u> - Surprise</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. <u>Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p>b. <u>Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance limitée du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Situation d'opposition entre le chercheur et l'adversaire - Soumission de l'adversaire par le chercheur (technique triangle) - Repositionnement pour nouvelle opposition des participants - Prise de conscience de la nature suggestive (voire connotation sexuelle) de certains contacts et positions par le chercheur (soumission effectuée + observation des affrontements en cours) - Surprise du chercheur lorsqu'il réalise ne pas porter attention/faire abstraction de ces positions et contacts</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements libres de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1111 438 1375 1058"> <tr> <td data-bbox="1111 438 1245 587">Principaux</td> <td data-bbox="1245 438 1375 587">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1111 587 1245 758">a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même</td> <td data-bbox="1245 587 1375 758">a. Pratiquants à proximité dans des positions suggestives</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1111 758 1375 869">Statut au sein de la structure - Ø</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1111 869 1245 1058">a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td data-bbox="1245 869 1375 1058">a. Pratiquants licenciés</td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Pratiquants à proximité dans des positions suggestives	Statut au sein de la structure - Ø		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Technique « triangle »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Pratiquants à proximité dans des positions suggestives													
Statut au sein de la structure - Ø														
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés													
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'observation flottante</p>	<p>- L'inattention voire abstraction de ces positions et contacts (quel que soit le sexe de l'adversaire) dans ce contexte de pratique du MMA contraste avec la nature généralement peu tactile du chercheur</p>	<p>- Club AFT</p>											

	Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants										
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (attente des indications de l'entraîneur) - Pratiquant (exercices de renforcement musculaire, salut, conversations avec individus)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec individus participant à la conversation de fin de cours</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Olfactives, visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Amusement</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance partielle du club. Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Cours se déroulant dans une ambiance sérieuse - Fin du cours (préparation pour travail de renforcement musculaire - Action humoristique de l'instructeur (roulade, saisie d'individu, flatulence, commentaire) - Réaction de l'individu saisi (cri et commentaire) - Réaction de l'ensemble des individus présents (rires) - Développement et persistance d'une ambiance ludique durant l'exercice - Deuxième flatulence et grimaces de l'instructeur suite au salut et à l'éparpillement des individus dans la salle - Silence puis fou rire de l'ensemble des individus présents</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Etirements, échanges de techniques sur tatamis, discussions entre pratiquants après le salut (différents groupes)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'instructeur (2 flatulences accompagnées de plaisanteries) - Près de 20 individus présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Instructeur</td> <td>a. Ensemble des individus présents</td> </tr> <tr> <td>b. Individu saisi par l'instructeur</td> <td></td> </tr> </table> <p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1"> <tr> <td>a. Entraîneur secondaire</td> <td>a. Pratiquants licenciés</td> </tr> <tr> <td>b. Pratiquant licencié</td> <td></td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Instructeur	a. Ensemble des individus présents	b. Individu saisi par l'instructeur		a. Entraîneur secondaire	a. Pratiquants licenciés	b. Pratiquant licencié		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Bancs</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusion à l'utilisation de la flatulence comme arme, technique de combat - Allusions à l'odeur particulière de la flatulence (« mélange d'œuf pourris et de chorizo »)</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires														
a. Instructeur	a. Ensemble des individus présents														
b. Individu saisi par l'instructeur															
a. Entraîneur secondaire	a. Pratiquants licenciés														
b. Pratiquant licencié															
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Transformation de l'atmosphère de pratique dès la première partie de la situation	- Club AFT												

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Praticant (en cours d'exercice technique)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Nociceptives, visuelles, auditives</p> <p>b. Emotions - Amusement, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Humeur joviale avant la situation</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (plus d'un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Blessure lors d'exercice technique - Prise de conscience de saignements - Indication de la nécessité de quitter l'espace de pratique pour nettoyage (le partenaire répond par un sourire) - Remarque d'un pratiquant voisin (réponse du chercheur menant à situation ludique) - Interpellation de l'instructeur pour nettoyage de la zone souillée</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Exercice technique (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 individus présents - Prise d'initiative du chercheur (quitter la zone de pratique) - Prise d'initiative du pratiquant voisin (remarque) - Prise d'initiative de l'instructeur (interpellation)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1070 422 1344 1098"> <tr> <th data-bbox="1070 422 1205 571">Principaux</th> <th data-bbox="1205 422 1344 571">Secondaires</th> </tr> <tr> <td data-bbox="1070 571 1205 799"> a. Partenaire lors d'exercice technique b. Praticant voisin c. Instructeur </td> <td data-bbox="1205 571 1344 799"> a. Ø </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1070 799 1344 901">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1070 901 1205 1098"> a. Praticant licencié b. Praticant licencié c. Entraîneur principal </td> <td data-bbox="1205 901 1344 1098"> a. Ø </td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Partenaire lors d'exercice technique b. Praticant voisin c. Instructeur	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié c. Entraîneur principal	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Excuses du chercheur et indication de la nécessité de quitter l'espace de pratique au partenaire - Allusions au fait que « le métier rentre » par la douleur et la blessure - Allusions au fait que cette blessure « fait partie du jeu » et qu'il (le chercheur) « devrait y survivre » - Propos non-audibles de l'instructeur sommant de nettoyer la zone souillée</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires													
a. Partenaire lors d'exercice technique b. Praticant voisin c. Instructeur	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Praticant licencié b. Praticant licencié c. Entraîneur principal	a. Ø													
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Blessure mineure sans complication - La zone sera nettoyée par le chercheur directement après son passage aux sanitaires pour essuyer son visage et ses gants - Douleurs physiques même si non-incapacitantes</p>	<p>- Club AFT</p>											

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants										
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (préparation pour le salut de fin du cours) - Praticant (salut général puis accolades)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec les différents participants</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives, tactiles, thermoceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Dénudage et déambulation des deux individus - Remarque de l'entraîneur (concernant les abdominaux de l'un d'eux) - Contractions (en réponse) des pectoraux de ce même individu - Salut général de fin de cours - Salut individuel (accolades)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation de l'ensemble des pratiquants</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 15 individus présents - Prise d'initiative des deux individus (dénudage et déambulation) - Prise d'initiative de l'instructeur (remarque)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Individus dénudés</td> <td>a. Ensemble des pratiquants</td> </tr> <tr> <td>b. Instructeur</td> <td></td> </tr> </table> <p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1"> <tr> <td>a. Praticants licenciés</td> <td>a. Praticants licenciés</td> </tr> <tr> <td>b. Entraîneur principal</td> <td></td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Individus dénudés	a. Ensemble des pratiquants	b. Instructeur		a. Praticants licenciés	a. Praticants licenciés	b. Entraîneur principal		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions au fait d'être d'apparence musclée - Allusions à la fraternité</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Être taillé » - « Le frère »</p>
Principaux	Secondaires															
a. Individus dénudés	a. Ensemble des pratiquants															
b. Instructeur																
a. Praticants licenciés	a. Praticants licenciés															
b. Entraîneur principal																
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle		- Club AFT													

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (brimades, plaisanteries) - Participant (percussion demandée : low kick)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Relations amicales avec l'individu principalement observé</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives (appréhension nociceptives)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Amusement, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Brimades multiples et diverses durant le cours - Demande de percussion à la fin du cours à individus voisins - Demande personnelle de percussion - Demande de percussion à autres individus voisins</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Regards amusés des individus observant ces différentes scènes</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Anniversaire de l'individu principalement observé</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 25 individus présents - Prise d'initiative du principal observé (demande de percussion à l'ensemble des pratiquants présents)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant brimé b. Pratiquants sollicités par individu brimé</td> <td>a. Individus observant les différentes scènes</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquants licenciés</td> <td>a. Pratiquants licenciés et observateurs extérieurs situés sur des bancs à l'entrée de la salle</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquant brimé b. Pratiquants sollicités par individu brimé	a. Individus observant les différentes scènes	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquants licenciés	a. Pratiquants licenciés et observateurs extérieurs situés sur des bancs à l'entrée de la salle	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions à l'apparente douleur de l'individu brimé. Demande de confirmation pour asséner le coup - Confirmation de la volonté de recevoir le coup car étant « la règle » et « n'ayant pas le choix » même si demande de ne pas trop l'appuyer</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Low kick » - « Être dans le mal » - « Piquer »</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquant brimé b. Pratiquants sollicités par individu brimé	a. Individus observant les différentes scènes											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié b. Pratiquants licenciés	a. Pratiquants licenciés et observateurs extérieurs situés sur des bancs à l'entrée de la salle											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Individu régulièrement enjoué et taquin/taquiné	- Club AFT									

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec l'adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives, visuelles, auditives, thermoceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Exaltation, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Début d'affrontement de fin de séance - Intensification de l'engagement de l'adversaire dans le combat - Intensification de l'engagement du chercheur dans le combat - Le chercheur accède à un état d'exaltation particulier et domine l'affrontement (altération des sensations, satisfaction) - Victoire du chercheur par soumission (clé de bras) - Le chercheur constate avoir fait abstraction de l'environnement de pratique et de certaines sensations - Blessures (et douleurs associées) perçues quelques minutes après le combat</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Séquence d'affrontements de fin de séance (individus extérieurs à la situation)</p> <p>4. Evénements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'événements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'adversaire (intensification de l'engagement dans le combat) - Prise d'initiative du chercheur (intensification de l'engagement dans le combat en réponse) - Près de 20 pratiquants en affrontement</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sac de frappe</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Lire, lecture » - « Attaques, défenses, feintes, ripostes » - « Passer » - « Failles » - « Glisser » - « Vision » - « Ressentir » - « Juji-gatame » - « Propre »</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. Pratiquant lui-même	b. Adversaire du pratiquant		
		Statut au sein de la structure			
		a. Pratiquant licencié	b. Pratiquant licencié		
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Expérimentation d'une forme d'anticipation (mouvement et actions de l'adversaire) - L'état expérimenté conduit le chercheur à faire abstraction de l'environnement de pratique et de certaines sensations (reprise de conscience du corps et de l'environnement quelques instants après le combat) - Blessures superficielles sans complications	- Club AFT - Niveaux de pratique du chercheur et de l'adversaire relativement équivalents		

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (entraînement, notamment affrontements de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec l'individu principalement observé</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Excitation, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Enjouement et volonté de s'engager dans le cours et les affrontements avant arrivée sur le lieu de pratique</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ambiance sonore instaurée par le chercheur (au moyen de musique) dans son véhicule durant le trajet le séparant de la structure. Excitation</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Attente du cours depuis plusieurs jours par le chercheur - Mise en condition du chercheur lors du trajet le séparant de la structure - Exercices techniques et affrontements de fin de séance (négociations concernant l'engagement dans le combat entre le chercheur et son dernier adversaire) - Opposition intense et engagée (coups puissants et douleurs) - Domination de l'adversaire - Chercheur endolori et satisfait (remerciements et signes de satisfaction de la part des deux pratiquants) - L'adversaire remercie une fois de plus le chercheur pour le combat - Remarque faite par le chercheur concernant le MMA sur le trajet de retour (apports personnels uniques de cette discipline)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Exercices techniques (ensemble des individus) - Séquence d'affrontements de fin de séance (individus extérieurs à la situation)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (négociation concernant l'engagement dans le dernier affrontement de fin de séance) - Près de 25 pratiquants en affrontement</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>a. Chercheur lui-même</p> <p>b. Adversaire du chercheur</p> </td> <td> <p>a. Ø</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td> <p>a. Pratiquant licencié</p> <p>b. Pratiquant licencié</p> </td> <td> <p>a. Ø</p> </td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	<p>a. Chercheur lui-même</p> <p>b. Adversaire du chercheur</p>	<p>a. Ø</p>	Statut au sein de la structure		<p>a. Pratiquant licencié</p> <p>b. Pratiquant licencié</p>	<p>a. Ø</p>	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sac de frappe</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Négociations concernant l'engagement dans le combat entre le chercheur et son adversaire (requête du chercheur pour appuyer les coups lors de l'affrontement)</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Se bagarrer » - « Se taper » - « Propre » - « Technique » - « Passer », « toucher » - « Se mettre cher » - « Se taper le nez »</p>
		Principaux	Secondaires									
<p>a. Chercheur lui-même</p> <p>b. Adversaire du chercheur</p>	<p>a. Ø</p>											
Statut au sein de la structure												
<p>a. Pratiquant licencié</p> <p>b. Pratiquant licencié</p>	<p>a. Ø</p>											
<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Pas de pratique du MMA depuis plusieurs jours (chercheur) - Douleurs intenses lors du dernier affrontement mais satisfaction expérimentée</p>	<p>- Club AFT</p>	<p>- Pas de casque de protection lors de cet affrontement</p>									
Commentaires												

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (retour à domicile après exercices et affrontements de fin de séance engagés et intenses)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Nociceptives, thermoceptives, visuelles, tactiles, gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Expériences désagréables vécues par le chercheur (coups, brûlures, douleurs) pendant le cours - Intensification de la douleur après fin du cours et retour au domicile (difficultés à retranscrire la note de terrain) - Sensations de malaise (affection des sens) - Douleuruse toilette puis repos immédiat (absence de repas)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 25 pratiquants présents durant le cours - Chercheur seul lorsque rentrée à son domicile</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent - Logement personnel (Caen)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Bureau du chercheur</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Téléphone portable (magnétophone) - Douche (logement personnel du chercheur)</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires									
a. Chercheur lui-même	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié	a. Ø											
<p>Commentaires</p> <p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Pas de complications. Récupération totale quelques jours plus tard</p>	<p>- Club AFT puis retour à domicile</p>										

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p>a. Perceptions - Visuelles</p> <p>b. Emotions - Contrariété, nervosité, excitation (appréhension)</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de trois ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Ø</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Situation d'opposition entre le chercheur et l'adversaire - Soumission de l'adversaire par le chercheur (étranglement arrière) - Repositionnement des deux participants avant nouvel affrontement - Remarque de changements d'apparence et de comportement de l'adversaire par le chercheur - Changement du rythme et de la forme du combat (engagement, brutalité, agressivité) à l'initiative de l'adversaire</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Affrontements de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p><u>4. Evénements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'événements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Prise d'initiative de l'adversaire (changement du rythme et de la forme du combat) - Près de 20 pratiquants présents</p>	<u>1. Individus observés</u>		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Dojo de Bavent</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Tatamis - Sac de frappe</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Ø</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - Ø</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. Adversaire du chercheur	a. Ø		
		Statut au sein de la structure			
		a. Pratiquant licencié	a. Ø		
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Club AFT			
		- Les réactions et le changement de comportement de l'adversaire observés semblent résulter de sa défaite (plus précisément, de son abandon) par soumission			

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (affrontement de fin de séance)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales, nociceptives, visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Contrariété, excitation, satisfaction (appréhension)</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de trois ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et du club. Maîtrise avancée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Situation d'opposition entre le chercheur et l'adversaire - L'adversaire parvient à placer un premier puis deuxième enchaînement de coups au chercheur (contrariété) - Intensification de l'engagement et de l'application du chercheur dans le combat</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements de fin de séance (ensemble des pratiquants)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (changement du rythme et de l'engagement dans le combat) - Près de 25 pratiquants présents</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1104 422 1377 1077"> <tr> <td data-bbox="1104 422 1240 520">Principaux</td> <td data-bbox="1240 422 1377 520">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1104 520 1240 687">a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même</td> <td data-bbox="1240 520 1377 687">a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1104 687 1377 775">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1104 775 1240 1077">a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td data-bbox="1240 775 1377 1077">a. Ø</td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Dojo de Bavent</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Tatamis - Sac de frappe</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Gants de MMA - Protège dents - Protège-tibias - Coquille et porte coquille de protection</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Placer » - « Toucher »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø													
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- La volonté de s'engager et de s'appliquer davantage résulte aussi bien du fait de ne pas être parvenu à se défendre que de lire (dans le regard) la satisfaction de l'adversaire</p>	<p>- Club AFT</p>											

Annexe 4. Grilles d'observation : terrain jeu vidéo de combat (association 3HC)

TITRE : Tu viens manger un kebab ?

DATE : Avril 2017

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur et participant (invité à manger à l'extérieur de la structure et échanges avec individus)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Absence de relations avec les individus participant à la situation (premiers jours d'étude)</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction, amusement</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Découverte de l'association. Premiers contacts avec les individus. Déconvenue car hésitation quant aux attentions à mobiliser, actions à effectuer, individus à suivre et observer puis réactions à laisser transparaître</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers jours d'étude. Connaissance limitée de l'association. Connaissance limitée de la discipline. Maîtrise limitée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Invitation d'individus à manger à l'extérieur de la structure (réponse positive du chercheur) - Discussions lors du trajet séparant du snack voisin - Echanges conviviaux et ludiques avec individus lors du repas - Echanges conviviaux et ludiques avec individus lors du trajet de retour</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Individus se restaurant directement dans l'espace de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative d'individus (invitation du chercheur) - Groupe de 6 individus + chercheur quittant l'espace de pratique pour aller se restaurer - Près de 10 personnes dans la salle après le départ du groupe</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants invitant le chercheur</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants licenciés</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquants invitant le chercheur	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquants licenciés	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche - Rues voisines. Snack à proximité de l'espace de pratique</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La touche (postes/espaces en forme de carré) - Snack (possibilité de manger sur place)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions à la qualité gustative d'un snack voisin - Echanges conviviaux et ludiques entre le chercheur et les individus sur différents sujets non exclusivement centrés sur le jeu vidéo</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquants invitant le chercheur	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquants licenciés	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Pause (heure du repas)	- Association 3HC	- Salle relativement exigüe	- Chercheur agréablement surpris d'avoir été invité (car arrivée très récente sur le terrain d'étude) et de la nature des échanges entretenus avec les individus avant même le développement de relations amicales ou affectueuses							

	Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants						
	<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Participant (matches de tournoi)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Absence d'affinités mais premiers échanges conviviaux et ludiques avec l'adversaire durant toute la journée</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles, viscérales</p> <p><u>b. Emotions</u> - Appréhension, anxiété, gêne, satisfaction</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Découverte de l'association. Premiers contacts avec les individus. Décontenance car hésitation quant aux attentions à mobiliser, actions à effectuer, individus à suivre et observer puis réactions à laisser transparaître - Expérimentation d'une forme d'appréhension avant la situation (chercheur sachant qu'il affrontera son adversaire sur l'installation principale)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers jours d'étude. Connaissance limitée de l'association. Connaissance limitée de la discipline. Maîtrise limitée de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Ø</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Appel du chercheur pour affrontement sur installation principale (réactions du chercheur) - Salut de l'adversaire - Intensification des réactions du chercheur - L'adversaire du chercheur lève le pouce pour indiquer qu'il est prêt à combattre (le chercheur en fait de même) - Intense concentration et estompement des gênes du chercheur - Victoire du chercheur - Remarque/félicitations de l'adversaire (satisfaction du chercheur)</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> - Tournoi en parallèle à fort enjeu : qualifications Zowie Fighter (Street Fighter V)</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Prise d'initiative de l'adversaire (lève le pouce en premier) - Prise d'initiative de l'adversaire (remarque/félicitations au chercheur) - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p><u>1. Individus observés</u></p> <table border="1" data-bbox="1120 363 1359 662"> <tr> <td data-bbox="1120 363 1245 432">Principaux</td> <td data-bbox="1245 363 1359 432">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1120 432 1245 608">a. Chercheur lui-même b. Adversaire du chercheur</td> <td data-bbox="1245 432 1359 608">a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1120 608 1359 662">Statut au sein de la structure</td> </tr> </table> <p>a. Praticant licencié b. Organisateur</p>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même b. Adversaire du chercheur	a. Ø	Statut au sein de la structure		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Maison de Quartier La Touche</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Installation disposant du jeu Tekken 7 - Manette</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Allusions au fait que le chercheur n'est pas mauvais pour un individu participant à son premier Ranking (et n'ayant supposément jamais pratiqué le jeu vidéo)</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - « Freeplay » - « Mashage »</p>
Principaux	Secondaires										
a. Chercheur lui-même b. Adversaire du chercheur	a. Ø										
Statut au sein de la structure											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	<p>- Matches de tournoi (Tekken 7) - Premier tournoi de Tekken 7 organisé par l'association (en avant-première, disposition du titre avant sortie officielle prévue quelques semaines plus tard). De ce fait, aucun individu présent n'a d'expérience sur ce titre spécifique - Le chercheur ne terminera pas dans le haut du classement mais reste satisfait d'avoir vaincu plusieurs adversaires lors de ce tournoi</p>	- Association 3HC	<p>- Salle relativement exigüe - La manette n'appartient pas au chercheur (prêt d'un autre pratiquant) - L'affrontement a lieu sur l'installation principale de pratique (vidéoprojecteur, diffusion en ligne et commentaires en direct)</p>	- Chercheur agréablement surpris (même si soupçonnant un coup de chance) d'avoir remporté le combat et d'avoir été félicité par un organisateur de la manifestation spécialisé dans la pratique de jeux vidéo de combat						

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants																
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. <u>Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p>b. <u>Position dans l'action commune</u> - Observateur (match de tournoi)</p> <p>c. <u>Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. <u>Perceptions</u> - Ø</p> <p>b. <u>Emotions</u> - Embarras, contrariété, nervosité, colère (appréhension)</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. <u>Dispositions physiques et mentales</u> - Découverte de l'association. Premiers contacts avec les individus. Décontenance car hésitation quant aux attentions à mobiliser, actions à effectuer, individus à suivre et observer puis réactions à laisser transparaître</p> <p>b. <u>Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers jours d'étude. Connaissance limitée de l'association. Connaissance limitée de la discipline. Maîtrise limitée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Match de phase finale de tournoi en cours - Problème technique (déconnexion de périphérique de contrôle) - Réaction du pratiquant dominant le match (contrariété) - Interruption du match et proposition des organisateurs (relancer ou recommencer le round) - Hésitation du joueur dominé - Remarque d'un spectateur (contrariété) - Accord commun des compétiteurs pour reprendre le match - Réactions d'embarras de plusieurs individus - Ambiance générale désormais sérieuse et pesante (surprise du chercheur ne réalisant pas l'enjeu de ce combat)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Observation et embarras de la plupart des individus présents</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 40 individus présents - Prise d'initiative du pratiquant dominant lors du problème technique (réaction de contrariété) - Prise d'initiative des organisateurs (interruption et proposition) - Prise d'initiative d'un spectateur (remarque)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Praticquants en match</td> <td>a. Ensemble des individus présents</td> </tr> <tr> <td>b. Commentateurs</td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Spectateurs réagissant</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticquants licenciés</td> <td>a. Praticquants licenciés,</td> </tr> <tr> <td>b. Organisateurs</td> <td>commentateurs,</td> </tr> <tr> <td>c. Praticquants licenciés</td> <td>individus de passage</td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Praticquants en match	a. Ensemble des individus présents	b. Commentateurs		c. Spectateurs réagissant		Statut au sein de la structure		a. Praticquants licenciés	a. Praticquants licenciés,	b. Organisateurs	commentateurs,	c. Praticquants licenciés	individus de passage	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation principale (disposant du jeu Street Fighter V)</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Expressions de contrariété et nervosité - Négociations concernant la poursuite du match - Commentaires de spectateurs (contrariété)</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Fair play »</p>
Principaux	Secondaires																			
a. Praticquants en match	a. Ensemble des individus présents																			
b. Commentateurs																				
c. Spectateurs réagissant																				
Statut au sein de la structure																				
a. Praticquants licenciés	a. Praticquants licenciés,																			
b. Organisateurs	commentateurs,																			
c. Praticquants licenciés	individus de passage																			
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Phases finales de tournoi à fort enjeu (Street Fighter V, Zowie Fighter) - Contraste entre l'ambiance jusqu'alors joviale et ludique puis sérieuse et pesante lors de la situation - Surprise du chercheur quant au brusque changement d'atmosphère (enjeu non saisi sur l'instant)	- Association 3HC	- Salle relativement exigüe - L'affrontement a lieu sur l'installation principale de pratique (vidéoprojecteur, diffusion en ligne et commentaires en direct)	- L'ensemble des propos exprimés par les individus dans cette situation le sont dans une atmosphère particulièrement tendue															

	Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (match de tournoi)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Appréhension : Thermoceptives, gustatives, proprioceptives, tactiles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction (appréhension)</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance relative de l'association. Connaissance limitée de la discipline. Maîtrise limitée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Positionnement du chercheur derrière poste de combat mobilisé par deux pratiquants (autres spectateurs déjà présents ou s'y déplaçant) - L'un des opposants se met en condition puis salue son adversaire tout en s'adressant à lui - Réponse du deuxième joueur - Forme de satisfaction exprimée (réaction) par le premier joueur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evénements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'événements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative : mise en condition du premier joueur. Salut et remarque à son adversaire - Près de 5 individus (dont chercheur) positionné derrière les deux individus disputant le match - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Deux individus en match de tournoi</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants licenciés</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Deux individus en match de tournoi	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquants licenciés	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V - Bracelet de sudation - Boisson énergétique « Powerade » - Stick arcade</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions au fait d'être prêt, en bonne disposition pour combattre - Allusions au fait de ne pas être performant car non suffisamment entraîné au jeu</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Être chaud » - « Doser »</p>
Principaux	Secondaires												
a. Deux individus en match de tournoi	a. Ø												
Statut au sein de la structure													
a. Pratiquants licenciés	a. Ø												
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Affrontement ayant lieu dans un des espaces consacrés à la pratique du jeu Street Fighter V	- Association 3HC	- Salle relativement exigüe									

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (match de tournoi) - Participant (interaction verbale avec individu observé)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Visuelles, auditives, thermoceptives (appréhension)</p> <p>b. Emotions - Appréhension : fébrilité, nervosité</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Premiers mois d'étude. Connaissance relative de l'association. Connaissance limitée de la discipline. Maîtrise limitée de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Signes de nervosité et fébrilité d'un pratiquant s'apprêtant à disputer un match de tournoi - Signes de concentration et d'engagement (notamment mouvements et grimaces) - Le chercheur perçoit le bruit des tapotements et lit sur les lèvres du pratiquant principalement observé - Le pratiquant continue de manipuler son périphérique de contrôle après la fin du match - L'état d'engagement observé étonne le chercheur - Brèves interactions verbales entre le chercheur et le pratiquant</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (félicitations et remarque faite à l'individu observé) - Près de 25 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant disputant un match de tournoi</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquant disputant un match de tournoi	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Stick arcade</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions au fait d'être complètement engagé dans le combat - Allusions au fait d'éprouver une chaleur intense - Chuchotements (à lui-même) : « Tiens ! Prends ça dans ta gueule ! »</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Pratiquant disputant un match de tournoi	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'observation flottante	- Phases finales des tournois (titre précis non relevé : soit Street Fighter 2X, soit Street Fighter III : Third Strike, soit Street Fighter V) - Chercheur étonné d'observer un tel engagement du pratiquant (premiers mois d'étude)	- Association 3HC	- Salle relativement exigüe - L'affrontement a lieu sur l'installation principale de pratique (vidéoprojecteur, diffusion en ligne et commentaires en direct)								

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (match informel)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance relative de l'association. Connaissance relative de la discipline. Maîtrise relative de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Le chercheur affronte son adversaire en combat informel - L'adversaire change le rythme du combat (passage de jeu « safe » à « risk and reward ») - Perturbation du chercheur (nécessité de s'adapter à ce nouveau rythme) - Le chercheur remarque que ses ressentis dans cette phase s'apparentent à ceux qu'il est amené à expérimenter (et qu'il cherche à faire éprouver aux adversaires) dans la pratique du MMA</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de l'adversaire (changement du rythme du combat) - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1099 411 1355 1115"> <tr> <th data-bbox="1099 411 1229 475">Principaux</th> <th data-bbox="1229 411 1355 475">Secondaires</th> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 475 1229 646"> a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant </td> <td data-bbox="1229 475 1355 646"> a. Ø </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1099 646 1355 715"> Statut au sein de la structure </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 715 1229 1115"> a. Praticant licencié b. Praticant licencié </td> <td data-bbox="1229 715 1355 1115"> a. Ø </td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Tekken 7 - Manette personnelle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Casser le rythme » - « Safe » - « Balance risk/reward »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø													
<p>Commentaires</p>	<p>- Premiers mois de phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Match informel (Tekken 7) - Analogie entre jeu vidéo de combat et MMA directement faite par le chercheur lors de la situation (changement de rythme du combat visant à perturber l'adversaire)</p>	<p>- Association 3HC</p>		<p>- Salle relativement exigüe</p>									

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Praticant (session de jeu à domicile)</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (affrontements en ligne, parties non classées)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction, nervosité, frustration, contrariété</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Chercheur calme et apaisé avant situation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade relativement avancé de l'étude (près de 6 mois de pratique et sur le terrain). Connaissance relative de la discipline. Maîtrise relative de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Environnement personnel</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Réception du stick arcade personnel du chercheur (satisfaction) - Déception car difficultés à le manipuler (contrariété, nervosité, frustration) - Réaction liées à la contrariété (brutalisation du matériel). Absence de plaisir à jouer, sensation d'être bridé - Rangement du stick et branchement de manette personnelle</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Ø</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (réactions multiples, notamment liées à la contrariété) - Chercheur seul à son domicile</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Logement personnel du chercheur (Caen)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Bureau du chercheur</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V (ordinateur personnel du chercheur) - Stick arcade personnel du chercheur</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. Chercheur lui-même	a. Ø		
		Statut au sein de la structure - Ø			
		a. Praticant en ligne	a. Ø		
Commentaires	- Premiers mois de phase d'ethnographie sensorielle	- Le chercheur pratique plusieurs heures avec son stick arcade avant de le ranger et utiliser sa manette		- Première session de jeu effectuée avec le stick arcade du chercheur (achat récent sur site de vente en ligne)	

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (entraînement puis affrontement)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec le mentor/adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Satisfaction, amusement</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Premiers mois d'étude. Connaissance relative de l'association. Connaissance relative de la discipline. Maîtrise relative de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Enseignement de technique au chercheur (mentor/adversaire) - Satisfaction du chercheur (compréhension des mécaniques et maîtrise de premières bases de jeu) - Proposition de combat provocatrice et ironique du chercheur au mentor/adversaire - Domination totale du mentor/adversaire sur le chercheur - Amusement et interactions verbales entre les deux individus</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) Prise d'initiative du chercheur (provocation ironique et proposition de combat) - Prise d'initiative du mentor/adversaire (engagement sérieux dans le combat) - Prise d'initiative du mentor/adversaire (remarque au chercheur) - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> <tr> <td>a. Chercheur lui-même b. Mentor puis adversaire du chercheur</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même b. Mentor puis adversaire du chercheur	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier de l'île (Nantes)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration : postes/espaces en forme de carré</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Tekken 7 - Manette personnelle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Explications de mécaniques de jeu - Proposition provocatrice et ironique de combat - Allusion au fait de pouvoir commencer à s'entraîner</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Lire » - « Laver » - « Perfects »</p>
		Principaux	Secondaires									
a. Chercheur lui-même b. Mentor puis adversaire du chercheur	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié b. Pratiquant licencié	a. Ø											
<p>Commentaires</p> <p>- Premiers mois de phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Match informel (Tekken 7) - Le chercheur commence à maîtriser les bases du jeu</p>	<p>- Association 3HC - L'individu observé est un pratiquant particulièrement expérimenté et de niveau très supérieur au chercheur</p>	<p>- Salle relativement exigüe - Ranking organisé par 3HC en collaboration avec Beat by 44 - Unique ranking organisé à Nantes auquel le chercheur a participé dans le cadre de l'étude</p>									

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p><u>a. Statut</u> - Praticant (session de jeu à domicile)</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (affrontements en ligne, parties classées)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p><u>a. Perceptions</u> - Nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Contrariété, nervosité, fébrilité, frustration, colère, rage, surprise, regrets</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Chercheur calme et apaisé avant situation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près d'un an de pratique et sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Environnement personnel</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Affrontements répétés du chercheur et d'un même adversaire en ligne - Accroissement de nervosité/fébrilité du chercheur (abus de technique, provocations de l'adversaire et défaites) - Domination de round par le chercheur (excitation intense) - Retournement de situation et victoire de l'adversaire (comportement identique) - Intense colère et réactions du chercheur - Surprise du chercheur lorsqu'il réalise s'être abandonné à cet état</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Ø</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Prise d'initiative de l'adversaire (abus de technique, provocation) - Prise d'initiative du chercheur (réactions multiples, notamment liées à la contrariété) - Chercheur seul à son domicile</p>	<p><u>1. Individus observés</u></p> <table border="1" data-bbox="1115 391 1361 762"> <thead> <tr> <th data-bbox="1115 391 1240 459">Principaux</th> <th data-bbox="1240 391 1361 459">Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1115 459 1240 691"> a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même </td> <td data-bbox="1240 459 1361 691"> a. Ø </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1115 691 1361 762">Statut au sein de la structure</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="1115 762 1361 1161"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1115 762 1240 1161"> a. Praticant en ligne b. Praticant en ligne </td> <td data-bbox="1240 762 1361 1161"> a. Ø </td> </tr> </tbody> </table>		Principaux	Secondaires	a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant en ligne b. Praticant en ligne	a. Ø	<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Logement personnel du chercheur (Caen)</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Bureau du chercheur</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Installation disposant du jeu Street Fighter V (ordinateur personnel du chercheur) - Stick arcade personnel du chercheur</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Injures du chercheur (destinées à lui-même et à son adversaire)</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - « Taunt » - « Teabagging »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Adversaire du chercheur b. Chercheur lui-même	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Praticant en ligne b. Praticant en ligne	a. Ø													
<p>Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Les réactions du chercheur semblent résulter de sa défaite mais aussi de l'abus de techniques spécifiques, de provocations de l'adversaire et du fait de perdre le dernier round après l'avoir dominé dans sa majeure partie</p> <p>- Réaction sans doute plus intense du chercheur car se sachant seul à domicile</p> <p>- Chercheur étonné et regrettant de s'être emporté à ce point pour une partie de jeu vidéo (tempérament généralement calme et posé)</p>												

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (déambulation dans l'espace de pratique)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives, olfactives, thermoceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Contraste de la chaleur et des odeurs entre l'intérieur et l'extérieur de la structure</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Accès à la structure depuis l'extérieur - Déambulation dans les différentes zones de pratique - Stimuli et leurs effets sur l'état d'esprit du chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Présence de spectateurs et commentateurs à proximité des joueurs en match (observations, conversations, encouragements, commentaires), y compris sur la scène principale - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> <tr> <td>a. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ensemble des pratiquants en match b. Spectateurs et commentateurs c. Individus en déplacement dans et en dehors de la salle</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td>a. Pratiquants licenciés b. Organisateurs, pratiquants licenciés et individus de passage c. Pratiquants licenciés et individus de passage</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des pratiquants en match b. Spectateurs et commentateurs c. Individus en déplacement dans et en dehors de la salle	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés b. Organisateurs, pratiquants licenciés et individus de passage c. Pratiquants licenciés et individus de passage	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des pratiquants en match b. Spectateurs et commentateurs c. Individus en déplacement dans et en dehors de la salle											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié	a. Pratiquants licenciés b. Organisateurs, pratiquants licenciés et individus de passage c. Pratiquants licenciés et individus de passage											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Absent lors de la manifestation précédente	- Association 3HC	- Salle relativement exigüe								

TITRE : Un match serré

DATE : Avril 2018

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (match de tournoi) - Participant (interactions visuelles et verbales avec spectateur voisin)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, auditives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Excitation, enthousiasme, effervescence, amusement, satisfaction, joie</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Affrontement de deux individus dans le cadre d'un tournoi (5 spectateurs dont le chercheur observe le combat) - Spectateurs encourageant les combattants s'enthousiasment et s'excitent (match serré) - L'agitation attire d'autres individus - Interactions visuelles et verbales entre le chercheur et son voisin - L'excitation s'amplifie (finalité incertaine du match) - Réactions intenses de satisfaction - Félicitations et remarque humoristique du pratiquant vaincu à son adversaire</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat (y compris sur installation principale) - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de spectateurs (encouragements, excitation) - Prise d'initiative (rapprochements) d'individus disséminés dans la salle - Prise d'initiative du chercheur (regard et sourire à spectateur voisin) - Prise d'initiative du spectateur voisin (remarque au chercheur) - Prise d'initiative de spectateurs (réactions de satisfaction) - Prise d'initiative du pratiquant vaincu (salut et remarque à l'adversaire) - Près de 5 individus (y compris le chercheur) observant l'affrontement. 10 dans la deuxième partie de la situation - Près de 35 personnes dans la salle</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>a. Pratiquants disputant un match de tournoi</p> <p>b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs</p> </td> <td> <p>a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td> <p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquants licenciés</p> </td> <td> <p>a. Pratiquants licenciés, individus de passage</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Principaux	Secondaires	<p>a. Pratiquants disputant un match de tournoi</p> <p>b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs</p>	<p>a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs</p>	Statut au sein de la structure		<p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquants licenciés</p>	<p>a. Pratiquants licenciés, individus de passage</p>	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Touche</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Maison de Quartier La Touche (postes/espaces en forme de carré)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter 3.3</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Encouragement de spectateurs - Expressions et chants humoristiques - Allusions au fait que l'excitation exprimée par les spectateurs attire d'autres individus - Félicitations et remarque humoristique</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Chope-le » - « Oh là là ! Bien joué ! » - « J'te péterais bien la gueule »</p>
		Principaux	Secondaires										
		<p>a. Pratiquants disputant un match de tournoi</p> <p>b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs</p>	<p>a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs</p>										
Statut au sein de la structure													
<p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquants licenciés</p>	<p>a. Pratiquants licenciés, individus de passage</p>												
<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>		<p>- Association 3HC</p>	<p>- L'affrontement a lieu dans la zone habituellement destinée à la pratique de Street Fighter 3.3 - Salle relativement exigüe</p>	<p>- L'ensemble des propos exprimés par les individus dans cette situation le sont sous le trait de l'humour</p>									
<p>- Match de tournoi (jeu Street Fighter 3.3) - C'est l'agitation dans cette zone de jeu qui attire plusieurs individus disséminés dans la salle - Réactions sans doute plus intenses du fait de la finalité incertaine du match</p>		<p>- Association 3HC</p>	<p>- L'affrontement a lieu dans la zone habituellement destinée à la pratique de Street Fighter 3.3 - Salle relativement exigüe</p>	<p>- L'ensemble des propos exprimés par les individus dans cette situation le sont sous le trait de l'humour</p>									

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Praticant (session de jeu à domicile)</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (affrontements en ligne, parties non classées)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Viscérales</p> <p><u>b. Emotions</u> - Fébrilité, excitation, exaltation, pression, agitation, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Absence d'appréhension avant la situation (chercheur sachant qu'il affrontera son adversaire sans être observé)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus d'un an de pratique et sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Environnement personnel</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Affrontements du chercheur et d'un adversaire en ligne (rounds particulièrement serrés) - Sensations de fébrilité s'intensifiant et persistant après le combat - Chercheur interpellé par l'intensité et la persistance de cet état (combat ne relevant pas d'enjeux spécifiques et terminé depuis quelques minutes)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Ø</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Chercheur seul à son domicile</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1099 411 1361 1070"> <tr> <td data-bbox="1099 411 1227 488">Principaux</td> <td data-bbox="1227 411 1361 488">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 488 1227 655">a. Chercheur lui-même</td> <td data-bbox="1227 488 1361 655">a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1099 655 1361 743">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1099 743 1227 1070">a. Praticant en ligne</td> <td data-bbox="1227 743 1361 1070">a. Ø</td> </tr> </table>		Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant en ligne	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Logement personnel du chercheur (Caen)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Bureau du chercheur</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V (ordinateur personnel du chercheur) - Manette personnelle du chercheur</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Redescendre » - « Charge »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Chercheur lui-même	a. Ø													
Statut au sein de la structure														
a. Praticant en ligne	a. Ø													
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Etat d'absorption expérimenté par le chercheur (abstraction de l'environnement de pratique) - Quelques minutes passeront avant que le chercheur retrouve son état initial - Le vécu de ce type d'expérience apparaît satisfaisant même dans la défaite - Etonnement du chercheur (l'excitation et l'exaltation éprouvées apparaissant plus intenses que lors de matchs non serrés, simples ou à finalité certaine même si à forts enjeux) - La « charge » nerveuse expérimentée par le chercheur semble déborder de sa concentration et du relâchement de pression</p>												

	Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (retour dans l'espace de pratique)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Thermoceptives, auditives, visuelles</p> <p>b. Emotions - Satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Contrastes (chaleur, ambiances visuelles et sonores) entre l'intérieur et l'extérieur de la structure</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Pause à l'extérieur de la structure (chercheur) - Accès à la structure depuis l'extérieur (chercheur) - Déambulation dans les différentes zones de pratique - Stimuli et leurs effets sur l'état d'esprit du chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Présence de spectateurs et commentateurs à proximité des joueurs en match (observations, conversations, encouragements, commentaires), y compris sur la scène principale - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (pause à l'extérieur puis retour dans l'espace de pratique) - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1135 411 1382 762"> <tr> <td data-bbox="1135 411 1258 507">Principaux</td> <td data-bbox="1258 411 1382 507">Secondaires</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1135 507 1258 683">a. Chercheur lui-même</td> <td data-bbox="1258 507 1382 683">a. Ensemble des individus présents</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1135 683 1382 762">Statut au sein de la structure</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1135 762 1382 1109"> <tr> <td data-bbox="1135 762 1258 1109">a. Praticant licencié</td> <td data-bbox="1258 762 1382 1109">a. Praticants licenciés, organisateurs, et individus de passage</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des individus présents	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié	a. Praticants licenciés, organisateurs, et individus de passage	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Discussions, commentaires, encouragements</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires												
a. Chercheur lui-même	a. Ensemble des individus présents												
Statut au sein de la structure													
a. Praticant licencié	a. Praticants licenciés, organisateurs, et individus de passage												
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- C'est l'appréhension générale de ces perceptions (et leur combinaison) qui provoque – à son étonnement – une forme de satisfaction chez le chercheur - Cette prise de conscience résulte notamment du contraste marqué entre l'atmosphère calme et froide extérieure et celle fortement animée et chaleureuse régnant dans la salle - La salle de pratique apparaît comme « vivante » pour le chercheur</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle spacieuse</p>									

	Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (match de tournoi)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Auditives, visuelles, tactiles (appréhension)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Excitation, enthousiasme, effervescence, amusement, satisfaction, joie</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Affrontement de deux individus dans le cadre d'un tournoi - Nette prise d'avantage de l'un des pratiquants - Retournement de situation et prise d'avantage du pratiquant initialement dominé - Grande excitation des spectateurs et commentateurs face à ce revirement - L'agitation attire d'autres individus - Intensification de l'excitation à mesure que la vie du personnage diminue - KO du personnage et réaction intenses de satisfaction - Félicitations du pratiquant vaincu à son adversaire</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative de spectateurs (encouragements, excitation) - Prise d'initiative (rapprochements) d'individus disséminés dans la salle - Prise d'initiative des spectateurs (intensification de l'excitation) - Prise d'initiative de spectateurs (réactions de satisfaction) - Prise d'initiative du pratiquant vaincu (salut et sourire à l'adversaire) - Près de 40 personnes dans la salle. Près de 10 (puis près de 20 dans la deuxième partie de la situation) d'individus observent le match</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1151 395 1386 866"> <thead> <tr> <th data-bbox="1151 395 1265 451">Principaux</th> <th data-bbox="1265 395 1386 451">Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1151 451 1265 810"> a. Pratiquants disputant un match de tournoi b. Spectateurs et commentateurs de ce match </td> <td data-bbox="1265 451 1386 810"> a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1151 810 1386 866">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1151 866 1265 1193"> a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licenciés, organisateurs, individus de passage </td> <td data-bbox="1265 866 1386 1193"> a. Pratiquants licenciés, individus de passage </td> </tr> </tbody> </table>		Principaux	Secondaires	a. Pratiquants disputant un match de tournoi b. Spectateurs et commentateurs de ce match	a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs	Statut au sein de la structure		a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licenciés, organisateurs, individus de passage	a. Pratiquants licenciés, individus de passage	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu (titre non relevé)</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Encouragements et commentaires bruyants - Expressions humoriques - Félicitations</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Tue-le » - « Balance » - « Hey ! »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Pratiquants disputant un match de tournoi b. Spectateurs et commentateurs de ce match	a. Individus disséminés dans la salle rejoignant les spectateurs													
Statut au sein de la structure														
a. Pratiquants licenciés b. Pratiquant licenciés, organisateurs, individus de passage	a. Pratiquants licenciés, individus de passage													
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Match de tournoi (titre non relevé) - C'est l'agitation qui attire plusieurs individus disséminés dans la salle - C'est la finalité incertaine qui provoque ces réactions (des matchs plus avancés dans les tournois mais sans revirements provoquent généralement moins de réactions)	- Association 3HC		- L'affrontement a lieu sur scène	- L'ensemble des propos exprimés par les individus dans cette situation le sont sous le trait de l'humour								

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p><u>1. Rôles tenus par le chercheur</u></p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Pratiquant (match informel/entraînement)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p><u>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</u></p> <p>a. Perceptions - Tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales</p> <p>b. Emotions - Ø</p> <p><u>3. Observations particulières (individualité)</u></p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (plus d'un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p><u>1. Circonstances atmosphériques</u> - Ø</p> <p><u>2. Séquences de l'action principale</u> - Le chercheur décide de participer à un tournoi de SoulCalibur VI - Le chercheur demande des conseils concernant les mécaniques du jeu à un pratiquant situé à proximité - Périphérique de contrôle en main, le chercheur remarque que la maîtrise de bases communes à différents jeux de combat lui permet d'appréhender et de comprendre, même si partiellement, certaines composantes et mécanique de ce titre (passerelles) - Sensations désagréables d'être restreint, bridé, entravé expérimentées par le chercheur - Le chercheur remarque que ces ressentis s'apparentent à ceux qu'il est amené à expérimenter dans la pratique du MMA (tenue, thème ou style imposés)</p> <p><u>3. Séquences des actions secondaires</u> - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Un petit groupe d'individus observent le match informel/entraînement - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p><u>4. Evènements particuliers propres au site</u> - Ø</p> <p><u>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux</u> - Ø</p> <p><u>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative)</u> - Prise d'initiative du chercheur (demande de conseils) - Près de 6 individus situés derrière l'installation observent le combat - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<u>1. Individus observés</u>		<p><u>1. Implantation/localisation des lieux</u> - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p><u>2. Type de décor/d'installation</u> - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p><u>3. Equipements/instruments utilisés</u> - Installation disposant du jeu SoulCalibur VI - Manette</p>	<p><u>1. Propos exprimés par les participants</u> - Demande de conseils concernant la jouabilité de SoulCalibur VI - Transmission de conseils concernant la jouabilité de SoulCalibur VI</p> <p><u>2. Vocabulaire propre au milieu étudié</u> - « Passerelles » - « Grapplers » - « Zoneurs »</p>
		Principaux	Secondaires		
		a. Chercheur lui-même	a. Pratiquant conseillant le chercheur		
		Statut au sein de la structure			
		a. Pratiquant licencié	a. Pratiquant licencié		
Commentaires	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p> <p>- Match informel/entraînement (SoulCalibur VI) - Premier tournoi de SoulCalibur VI organisé par l'association (sortie récente du jeu) - Très peu d'expérience sur ce titre spécifique (chercheur) - Analogie entre jeu vidéo de combat et MMA directement faite par le chercheur lors de la situation (entrave et passerelles)</p>	- Association 3HC		<p>- Salle spacieuse - La manette n'appartient pas au chercheur (prêt d'un autre pratiquant)</p>	

TITRE : Comme dans une bulle

DATE : Novembre 2018

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Participant (match de tournoi puis félicitations et brefs échanges verbaux avec adversaire)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Auditives, thermoceptives, visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales</p> <p><u>b. Emotions</u> - Appréhension, excitation, stress, nervosité, frustration</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Expérimentation d'une forme d'appréhension avant la situation (chercheur sachant qu'il affrontera son adversaire sur scène)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus d'un an sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Appel du chercheur pour affrontement sur scène (réactions du chercheur) - Perception de transpiration et chaleur résiduelle (dernier utilisateur) sur la manette par le chercheur - Début du combat (absorption et abstraction) - Réactions du chercheur raccords avec le déroulement du match (avatar) - Salut, félicitations et brefs échanges verbaux avec l'adversaire suite à la défaite du chercheur - L'état d'absorption/abstraction expérimenté étonne le chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (félicitations et échanges verbaux avec l'adversaire) - Près de 45 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant licencié b. Praticant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu SoulCalibur VI - Manette</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Félicitations et échanges verbaux (retours sur le combat ayant été disputé) entre le chercheur et son adversaire</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Sentir » - « Comme dans une bulle »</p>
		Principaux	Secondaires									
a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø											
<p>Commentaires</p> <p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Match de tournoi (SoulCalibur VI) - Premier tournoi de SoulCalibur VI organisé par l'association (sortie récente du jeu) - Très peu d'expérience sur ce titre spécifique (chercheur) - Expérimentation d'une forme d'anticipation (défaite pressentie)</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle spacieuse - La manette n'appartient pas au chercheur (prêt d'un autre pratiquant) - L'affrontement a lieu sur l'installation principale de pratique (scène)</p>									

TITRE : Tâter le terrain

DATE : Décembre 2018

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Participant (match de tournoi)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Le chercheur affronte son adversaire dans le cadre d'un tournoi - Le chercheur et son adversaire maintiennent à distance leur personnage - Le chercheur tente d'inciter l'adversaire à l'erreur - Le chercheur remarque que ses ressentis dans cette phase s'apparentent à ceux qu'il est amené à expérimenter dans la pratique du MMA</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant licencié b. Praticant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V - Manette personnelle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Hadouken » - « Shoryuken » - « Test » - « Entrer dans le combat » - « Low kicks » - « Jauger » - « Punir » - « Zoning » - « Footsies » - « Footwork »</p>
Principaux	Secondaires											
a. Praticant lui-même b. Adversaire du pratiquant	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Match de tournoi (Street Fighter V) - Analogie entre jeu vidéo de combat et MMA directement faite par le chercheur lors de la situation (appréhension des espaces en début d'affrontement)	- Association 3HC	- Salle spacieuse								

	Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants						
	<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. <u>Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p>b. <u>Position dans l'action commune</u> - Observateur (observations et déplacements dans les différents espaces de pratique)</p> <p>c. <u>Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. <u>Perceptions</u> - Auditives, visuelles</p> <p>b. <u>Emotions</u> - Amusement, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. <u>Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p>b. <u>Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Activation des haut-parleurs par les organisateurs - Répétition en boucle (plusieurs minutes) d'une musique de stage spécifique - Réactions (regards, sourires, mouvements, danses) d'individus disséminés dans la salle - Constat d'émergence d'atmosphère humoristique et unifiante par le chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Certains individus (spectateurs, pratiquants en situation d'affrontement, individus de passage) n'y prêtent pas attention et poursuivent leurs actions</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Phases finales du tournoi Super Smash Bros. Melee</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 50 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1" data-bbox="1061 411 1364 651"> <thead> <tr> <th data-bbox="1061 411 1211 483">Principaux</th> <th data-bbox="1211 411 1364 483">Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1061 483 1211 651">a. Organisateurs b. Individus réagissant à l'écoute de la musique</td> <td data-bbox="1211 483 1364 651">a. Pratiquant ne réagissant pas à l'écoute de la musique</td> </tr> </tbody> </table> <p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1" data-bbox="1061 722 1364 1098"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1061 722 1211 1098">a. Organisateurs, commentateurs b. Pratiquants licenciés, organisateurs, commentateurs</td> <td data-bbox="1211 722 1364 1098">a. Pratiquants licenciés, individus de passage</td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Organisateurs b. Individus réagissant à l'écoute de la musique	a. Pratiquant ne réagissant pas à l'écoute de la musique	a. Organisateurs, commentateurs b. Pratiquants licenciés, organisateurs, commentateurs	a. Pratiquants licenciés, individus de passage	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Haut-parleurs</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires										
a. Organisateurs b. Individus réagissant à l'écoute de la musique	a. Pratiquant ne réagissant pas à l'écoute de la musique										
a. Organisateurs, commentateurs b. Pratiquants licenciés, organisateurs, commentateurs	a. Pratiquants licenciés, individus de passage										
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Commentaires</p>	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Musique concernée : stage « Vertes Prairies » de l'univers Kirby - La situation perdue quelques instants après la fin de l'affrontement et la désactivation des haut-parleurs</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle spacieuse</p>							

TITRE : Tension

DATE : Décembre 2018

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants						
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (match de tournoi)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Auditives</p> <p>b. Emotions - Contrariété, fébrilité, nervosité, colère</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Installation et salut de deux opposants avant match de tournoi (tous deux apparaissent fébriles) - Requête de silence (spectateurs) de l'un des deux opposants - Signes de nervosité des deux compétiteurs (en particulier celui ayant demandé le silence) - Taquineries des spectateurs - Expressions et actions intenses de colère de l'individu vaincu - Non attention et réactions des individus présents dans la salle - Etonnement du chercheur de ces non attention et réactions</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat (y compris sur installation principale) - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative des opposants (salut) - Prise d'initiative d'un des opposant (requête de silence) - Prise d'initiative de spectateurs (taquineries verbales) - Prise d'initiative de l'individu vaincu (réactions de colère) - Près de 6 individus (y compris chercheur) observant l'affrontement - Près de 30 personnes dans la salle</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Pratiquants disputant un match de tournoi</td> <td>a. Ensemble des individus présents dans la salle</td> </tr> <tr> <td>b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs</td> <td>b. Individus présents dans la salle</td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquants disputant un match de tournoi	a. Ensemble des individus présents dans la salle	b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs	b. Individus présents dans la salle	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleu. Point Lecture</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Point Lecture (postes/espace en forme de I)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter 3.3 - Bracelet de sudation - Stick arcade</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions au fait de ne pas vouloir être dérangé pendant le combat - Taquineries verbales visant à perturber l'un des pratiquant - Expressions de mécontentement suite à défaite</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Casse les couilles »</p>
		Principaux	Secondaires							
		a. Pratiquants disputant un match de tournoi	a. Ensemble des individus présents dans la salle							
b. Spectateurs situés derrière les deux compétiteurs	b. Individus présents dans la salle									
<p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>a. Pratiquants licenciés</td> <td>a. Pratiquants licenciés, individus de passage</td> </tr> <tr> <td>b. Pratiquants licenciés, individus de passage</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	a. Pratiquants licenciés	a. Pratiquants licenciés, individus de passage	b. Pratiquants licenciés, individus de passage							
a. Pratiquants licenciés	a. Pratiquants licenciés, individus de passage									
b. Pratiquants licenciés, individus de passage										
<p>Commentaires</p> <p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Phases finales des tournois (jeu Street Fighter 3.3) - Demande relativement agressive de silence par le pratiquant - Le pratiquant ayant demandé le silence exprime davantage de fébrilité que son adversaire</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle relativement exigüe - Installation principale mobilisée par deux autres combattants. L'affrontement a donc lieu dans la zone habituellement destinée à la pratique de Street Fighter 3.3</p>	<p>- Chercheur surpris par la non attention voire non perception de ces réactions par les individus présents dans la salle</p>						

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Praticant (match informel)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Affinités avec l'adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Visuelles, nociceptives, gustatives</p> <p>b. Emotions - Contrariété</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de deux ans et demie sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Le chercheur affronte son adversaire en combat informel - Le chercheur est décontencé et totalement dominé - Le chercheur ne parvient pas à reprendre le dessus et perd le combat - Le chercheur remarque que plusieurs ressentis lors de ce combat s'apparentent à ceux qu'il est amené à expérimenter dans la pratique du MMA</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 25 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Chercheur lui-même b. Adversaire du Chercheur</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticant licencié b. Praticant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même b. Adversaire du Chercheur	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleu. Point Lecture</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Point Lecture (postes/espace en forme de I)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V - Stick arcade personnel</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « V-Reversal » - « Stun » - « Prenable »</p>
Principaux	Secondaires											
a. Chercheur lui-même b. Adversaire du Chercheur	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Praticant licencié b. Praticant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Match informel (Street Fighter V) - Selon le chercheur, l'état expérimenté s'oppose diamétralement à celui du flow - Analogie entre jeu vidéo de combat et MMA directement faite par le chercheur lors de la situation (décontenance et incapacité à reprendre le dessus)	- Association 3HC - Niveaux de pratique du chercheur et de l'adversaire relativement équivalents - Allusion faite à affrontement antérieur de MMA ayant eu lieu dans le club USCC	- Salle relativement exigüe								

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants					
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Observateur (match de tournoi)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Ø</p> <p>b. Emotions - Appréhension : appréhension, agitation, excitation, nervosité, contrariété, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Appel de deux finalistes pour affrontement sur scène - Montée sur scène et salut des pratiquants - Installation sur postes de combat respectifs et branchement des périphériques de contrôle - Mise en condition des deux individus - Réactions des deux joueurs entre les rounds - Fin du combat, réactions et salut des pratiquants</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du premier pratiquant (mise en condition/échauffement). Réactions entre les rounds (notamment nervosité) - Prise d'initiative du deuxième pratiquant (manipulation et disposition d'une peluche). Réactions entre les rounds (en particulier excitation) - Près de 10 individus (dont chercheur) positionnés sur les bancs face à la scène - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p>	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Dragon Ball FighterZ - Stick arcade - Manette</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>					
		<table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Deux individus en match de tournoi</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquants licenciés</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>			Principaux	Secondaires	a. Deux individus en match de tournoi	a. Ø	Statut au sein de la structure
Principaux	Secondaires								
a. Deux individus en match de tournoi	a. Ø								
Statut au sein de la structure									
a. Pratiquants licenciés	a. Ø								
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Affrontement ayant lieu sur la scène - Phases finales des tournois (jeu Dragon Ball FighterZ) - Les pratiquants semblent particulièrement concentrés et expriment une certaine solennité	- Association 3HC	- Salle spacieuse					

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants						
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur (match de tournoi, zone menant à l'espace extérieur de la structure)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Thermoceptives (appréhension)</p> <p><u>b. Emotions</u> - Appréhension : appréhension, nervosité</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Environnement extérieur frais (température hivernale)</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Début des phases finales des tournois Street Fighter - Transformation de l'ambiance générale de la salle - Des pratiquants apparaissent très concentrés et/ou nerveux - Un pratiquant s'isole avant un combat puis monte sur scène et salut son opposant après appel de son pseudo. Il ôte ses écouteurs et se met en condition - Le chercheur décide de prendre l'air et croise un autre pratiquant quittant l'espace de pratique avant un combat - Bref échange entre cet individu et le chercheur</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evénements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'événements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative d'un pratiquant (isolement puis mise en condition avant combat) - Prise d'initiative d'un autre individu (pause à l'extérieur de la structure) - Prise d'initiative du chercheur (déplacement vers extérieur de la structure puis remarque à pratiquant) - Près de 40 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> <tr> <td> <p>a. Pratiquants combattant prochainement</p> <p>b. Pratiquant s'isolant</p> <p>c. Pratiquant s'apprêtant à consommer une cigarette</p> </td> <td> <p>a. Ø</p> </td> </tr> </table> <p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquant licencié</p> <p>c. Pratiquant licencié</p> </td> <td> <p>a. Ø</p> </td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	<p>a. Pratiquants combattant prochainement</p> <p>b. Pratiquant s'isolant</p> <p>c. Pratiquant s'apprêtant à consommer une cigarette</p>	<p>a. Ø</p>	<p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquant licencié</p> <p>c. Pratiquant licencié</p>	<p>a. Ø</p>	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ecouteurs - Paquet de cigarettes - Périphérique de contrôle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusion au fait de prendre une pause - Allusion au fait d'éprouver des sensations de chaleur et d'avoir besoin de consommer une cigarette avant de combattre</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « La baston »</p>
		Principaux	Secondaires							
<p>a. Pratiquants combattant prochainement</p> <p>b. Pratiquant s'isolant</p> <p>c. Pratiquant s'apprêtant à consommer une cigarette</p>	<p>a. Ø</p>									
<p>a. Pratiquants licenciés</p> <p>b. Pratiquant licencié</p> <p>c. Pratiquant licencié</p>	<p>a. Ø</p>									
<p>Commentaires</p> <p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Phases finales des tournois (jeux Street Fighter). Transformation de l'atmosphère de pratique dès le début de la situation - Affrontement ayant lieu sur la scène - Les pratiquants semblent particulièrement concentrés et/ou nerveux. Certains expriment une certaine solennité</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle spacieuse</p>							

Observateur	Action	Groupes sociaux		Dispositifs matériels	Point de vue des participants
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (retour à domicile après pratique et observation lors d'une journée Ranking Battles)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Nociceptives, visuelles, tactiles, auditives, thermoceptives, olfactives, gustatives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Ø</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Légère fatigue physique et mentale avant la manifestation</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques Notables contrastes entre intérieur et extérieur : - Stimuli visuels et sonores intenses (intérieur) - Environnement intérieur relativement chaud - Environnement extérieur frais (température hivernale)</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Expériences désagréables vécues par le chercheur durant la manifestation - Intensification des douleurs après fin de manifestation et retour au domicile (pauses nécessaires pendant le trajet) - Sensations de malaise (affection des sens de plus en plus marquée) - Repos immédiat (absence de repas) - Difficultés à dormir (douleurs persistantes et spasmes)</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Famille du chercheur d'innant à son arrivée</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 20 personnes dans la salle en fin de manifestation, allées et venues intérieur/extérieur - Chercheur + famille du chercheur (5 individus) lorsque retour à domicile</p>	1. Individus observés		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle) - Logement familial (Caen)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espace en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Soda frais</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Être rincé »</p>
		Principaux	Secondaires		
		Statut au sein de la structure			
		a. Pratiquant licencié	a. Ø		
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Crise migraineuse nécessitant consultation médicale et traitement médicamenteux durant plusieurs jours		- Association 3HC puis retour à domicile	

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants												
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p>a. Statut - Licencié pratiquant</p> <p>b. Position dans l'action commune - Praticant (match informel)</p> <p>c. Relation individualisée au(x) participant(s) - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p>a. Perceptions - Visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaires, viscérales</p> <p>b. Emotions - Contrariété</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p>a. Dispositions physiques et mentales - Ø</p> <p>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences) - Stade avancé de l'étude (près de deux ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Le chercheur affronte son adversaire en combat informel (tous deux disposent d'une santé limitée) - Les joueurs alternent entre différents coups tout en adaptant leur distance avec précaution pour mettre KO le personnage adverse - Le chercheur tente une approche et attaque esquivée par l'adversaire - Le chercheur prend conscience de sa défaite avant même la fin d'animation de son attaque - L'adversaire remporte la victoire - Le chercheur remarque que ses ressentis dans cette phase s'apparentent à ceux qu'il est amené à expérimenter dans la pratique du MMA</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Un petit groupe d'individus observent le match - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Prise d'initiative du chercheur (tentative d'approche et d'attaque) - Près de 6 individus situés derrière l'installation observent le combat - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Adversaire du pratiquant</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Pratiquant licencié</td> <td></td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Pratiquant lui-même	a. Ø	b. Adversaire du pratiquant		Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Ø	b. Pratiquant licencié		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleu. Point Lecture</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Point Lecture (postes/espace en forme de I)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Street Fighter V - Manette personnelle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Petits/moyens/gros poings » - « Petits/moyens/gros pieds » - « Recovery » - « Active frames » - « Recovery frames » - « Whiff punish » - « Punition » - « Directs, crochets, low, middle, high kicks » - « Fenêtres » - « Contre-attaques »</p>
		Principaux	Secondaires													
a. Pratiquant lui-même	a. Ø															
b. Adversaire du pratiquant																
Statut au sein de la structure																
a. Pratiquant licencié	a. Ø															
b. Pratiquant licencié																
Commentaires	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Match informel (Street Fighter V) - Analogie entre jeu vidéo de combat et MMA directement faite par le chercheur lors de la situation (sensation de vulnérabilité) - Par une forme spécifique d'appréhension, le chercheur réalise avant même l'annonce de fin du round qu'il a perdu le combat</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle relativement exigüe</p>												

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Observateur et participant (observation et échanges verbaux avec individu à proximité)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Olfactives, visuelles</p> <p><u>b. Emotions</u> - Amusement, satisfaction</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de 2 ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Puissante et curieuse odeur de pizza dès installation de l'individu à proximité du chercheur</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Observation d'un match en cours par le chercheur - Installation d'un pratiquant quittant l'espace restauration à proximité du chercheur - Chercheur interpellé par odeur de pizza - Echanges de regards et verbaux du chercheur et de l'individu (situation ludique) - Observation et échanges verbaux du chercheur et de l'individu sur les combats en cours</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Affrontements d'individus sur scène principale - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique et dans l'espace restauration</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 30 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur - Prise d'initiative de l'individu à proximité (remarque)</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Praticquants en match sur scène b. Individu installé à proximité</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Praticquants licenciés b. Praticquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Praticquants en match sur scène b. Individu installé à proximité	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Praticquants licenciés b. Praticquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Ø</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Allusions à la puissante et curieuse odeur de pizza faites par l'individu situé à proximité du chercheur et par le chercheur - Echanges entre le chercheur et l'individu liés aux affrontements en cours</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
		Principaux	Secondaires									
a. Praticquants en match sur scène b. Individu installé à proximité	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Praticquants licenciés b. Praticquant licencié	a. Ø											
<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle spacieuse</p>										
Commentaires												

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants								
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Pratiquant (suite à matchs informels)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Ø</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Tactiles, nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Plaisir, satisfaction, nervosité, frustration, contrariété</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Ø</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de 2 ans sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Pratique avec stick arcade personnel exclusivement durant la manifestation - Le chercheur remarque éprouver moins de difficulté à manipuler ce périphérique et apprécie son utilisation dans certaines situations - Le chercheur considère néanmoins – éventuellement en raison de son manque d'expérience avec le stick arcade – le jeu à la manette généralement plus agréable, en particulier sur le titre Tekken 7</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Départ de la majorité des individus (fin de manifestation)</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 30 personnes dans la salle. La majorité quitte la salle</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <tr> <td>Principaux</td> <td>Secondaires</td> </tr> <tr> <td>a. Chercheur lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Statut au sein de la structure</td> </tr> <tr> <td>a. Pratiquant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> </table>	Principaux	Secondaires	a. Chercheur lui-même	a. Ø	Statut au sein de la structure		a. Pratiquant licencié	a. Ø	<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleue (salle de spectacle)</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle de spectacle (postes/espaces en forme de U). Salle disposant d'une scène avec estrade</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Stick arcade personnel</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - Ø</p>
Principaux	Secondaires											
a. Chercheur lui-même	a. Ø											
Statut au sein de la structure												
a. Pratiquant licencié	a. Ø											
Commentaires	- Phase d'ethnographie sensorielle	- Matches informels durant la manifestation (Street Fighter V, Tekken 7) - Remarque faite par le chercheur au moment de quitter l'espace de pratique en fin de manifestation - De manière générale, le chercheur alterne entre l'utilisation de la manette et du stick arcade lorsqu'il participe aux journées ranking	- Association 3HC	- Salle spacieuse								

Observateur	Action	Groupes sociaux	Dispositifs matériels	Point de vue des participants										
<p>1. Rôles tenus par le chercheur</p> <p><u>a. Statut</u> - Licencié pratiquant</p> <p><u>b. Position dans l'action commune</u> - Praticant (match informel)</p> <p><u>c. Relation individualisée au(x) participant(s)</u> - Affinités avec l'adversaire</p> <p>2. Perceptions dominantes (expérimentation)</p> <p><u>a. Perceptions</u> - Visuelles, tactiles, proprioceptives, vestibulaire, viscérales, thermoceptives, nociceptives</p> <p><u>b. Emotions</u> - Exaltation, satisfaction, euphorie</p> <p>3. Observations particulières (individualité)</p> <p><u>a. Dispositions physiques et mentales</u> - Bonne condition physique et mentale du chercheur ce jour précis (avant situation)</p> <p><u>b. Stade de l'étude (connaissance/compétences)</u> - Stade avancé de l'étude (plus de deux ans et demie sur le terrain). Connaissance avancée de la discipline et de l'association. Maîtrise moyenne de la pratique</p>	<p>1. Circonstances atmosphériques - Ø</p> <p>2. Séquences de l'action principale - Le chercheur affronte son adversaire en combat informel - Le chercheur est interpellé par sa « connexion » au personnage et ses dispositions lors du combat - Réactions et ressentis du chercheur raccords avec le déroulement de l'affrontement - Réactions de satisfaction du chercheur - L'état d'absorption/abstraction expérimenté étonne le chercheur - Etat de satisfaction/euphorie expérimenté quelques instants après la fin du combat</p> <p>3. Séquences des actions secondaires - Affrontements d'individus sur plusieurs postes de combat - Déplacements d'individus dans les différentes zones de pratique</p> <p>4. Evènements particuliers propres au site - Ø</p> <p>5. Conséquences potentielles d'évènements généraux - Ø</p> <p>6. Comptages (flux, interactions, prises d'initiative) - Près de 25 personnes dans la salle, allées et venues intérieur/extérieur</p>	<p>1. Individus observés</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Principaux</th> <th>Secondaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Praticant lui-même</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Adversaire du pratiquant</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Statut au sein de la structure</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>a. Praticant licencié</td> <td>a. Ø</td> </tr> <tr> <td>b. Praticant licencié</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Principaux	Secondaires	a. Praticant lui-même	a. Ø	b. Adversaire du pratiquant		a. Praticant licencié	a. Ø	b. Praticant licencié		<p>1. Implantation/localisation des lieux - Maison de Quartier La Maison Bleu. Point Lecture</p> <p>2. Type de décor/d'installation - Configuration de la salle Point Lecture (postes/espace en forme de I)</p> <p>3. Equipements/instruments utilisés - Installation disposant du jeu Tekken 7 - Manette personnelle</p>	<p>1. Propos exprimés par les participants - Ø</p> <p>2. Vocabulaire propre au milieu étudié - « Connecté » - « Accordé » - « Voie » - « Passer » - « Entrer dans la tête » - « Suivre un fil » - « Valider » - « Féliciter » - « Dans mon monde »</p>
Principaux	Secondaires													
a. Praticant lui-même	a. Ø													
b. Adversaire du pratiquant														
a. Praticant licencié	a. Ø													
b. Praticant licencié														
Commentaires	<p>- Phase d'ethnographie sensorielle</p> <p>- Match informel (Tekken 7) - Etats d'exaltation semblables rarement expérimentés dans la pratique de la discipline</p>	<p>- Association 3HC</p>	<p>- Salle relativement exigüe</p>											

Annexe 5. Guide d'entretien pratiquants

OBJECTIFS DE L'ENTRETIEN : Etude croisée de la pratique Pancrace, du MMA et du jeu vidéo de combat.

Thématiques principales :

- Etablissement d'une typologie de pratiquants
- Rapports sensoriels aux pratiques et sociaux des individus
- Appréhension de ces disciplines et du concept de « sport » chez les pratiquants
- Liens avec le numérique

THEMES	SOUS-THEMES	QUESTIONS (Les passages en italique sont destinés aux pratiquants de jeux-vidéo de combat)
IDENTITE DU PRATIQUANT	Présentation	<ul style="list-style-type: none"> - Peux-tu te présenter en quelques mots ? - Depuis combien de temps pratiques-tu le MMA et/ou le jeu-vidéo de combat ?
	Parcours individuel	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle(s) autre(s) discipline(s) pratiques-tu/pratiquais-tu auparavant ? - Comment as-tu découvert le MMA et/ou le jeu-vidéo de combat ? - Comment as-tu été amené à intégrer la structure/les structures dans laquelle/lesquelles tu pratiques ?
RAPPORTS AUX PRATIQUES	Activités	<ul style="list-style-type: none"> - Peux-tu définir et présenter la disciplines/les disciplines que tu pratiques ? - Peux-tu me parler de sa/leur réglementation ? Qu'en penses-tu ? - Peux-tu me présenter la manière dont tu t'entraînes ? - Pour quelles raisons pratiques-tu cette activité/ces activités ? Quels sont tes objectifs ? - Pratiques-tu en compétition ? Si oui, quel est ton palmarès ?

	Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Avec quels personnages joues-tu ? Pourquoi ? - Des personnages/types de personnages sont-ils considérés comme plus efficaces que d'autres ? Pourquoi ? - L'activité que tu exerces met-elle en scène différentes pratiques et/ou styles de combat ? Certains sont-ils plus performants ? Des techniques sont-elles meilleures que d'autres ? - Quelles sont tes spécialités dans ta discipline ? - Quelles sont tes faiblesses ? Comment les corriges-tu ? - Qu'est-ce qu'un bon pratiquant de ta discipline ?
	Ressentis	<ul style="list-style-type: none"> - Sur l'instant, que ressens-tu lorsque tu pratiques ? - Peux-tu me décrire de quelles manières sont sollicités tes sens dans la pratique (vue, toucher, ouïe, odorat, goût) ? - Eprouves-tu d'autres sensations et/ou d'autres sentiments ? - Avant et après avoir combattu, comment te sens-tu physiquement et mentalement ? Fatigué ? Excité ? Enervé ? - Et lorsque tu sens que tu perds ou gagnes un combat ? Comment ça se traduit physiquement et mentalement ? - Combien de temps durent ces effets ? - Constates-tu une modification de ces comportements avec l'expérience ? - Tes ressentis varient-t-ils selon les situations (entraînement, compétition, retransmission, etc.) ? - Arrives-tu à anticiper les mouvements de ton adversaire et l'empêches-tu d'anticiper les tiens ? Comment ? - Si tu pratiques le combat numérique et physique, observes-tu des ressemblances et/ou dissemblances dans tes ressentis lors des affrontements ?

	Violence	<ul style="list-style-type: none"> - Selon toi, à quels risques de blessures s'exposent les pratiquants de MMA et de jeux-vidéo de combat ? - A l'inverse, peuvent-elles affecter positivement les pratiquants ? - T'es-tu déjà personnellement blessé ? As-tu déjà ressenti des douleurs ou autres effets néfastes ? - Considères-tu ces disciplines comme plus violentes que d'autres ? - Ces disciplines véhiculent-elles une image violente selon toi ? - Qu'est-ce que l'agressivité selon toi ? Est-ce une qualité ou un défaut ? - As-tu déjà été témoin d'agressivités ou de violences commises par des pratiquants ou spectateurs ?
RAPPORTS SOCIAUX	Cadre et Manifestations	<ul style="list-style-type: none"> - Peux-tu me présenter des manifestations mettant en scène ta discipline ? - Par qui, où et comment s'organisent-elles ? - Auxquelles participes-tu ? Pour quelles raisons ?
	Communauté	<ul style="list-style-type: none"> - Fais-tu partie d'un club ou d'une communauté ? Si oui peux-tu me le/la présenter ? - Est-il/elle important(e) à tes yeux ? Pour quelles raisons ? - Y a-t-il différents statuts en son sein ? Quel est le tien ? - Comment s'y est passée ton intégration ? - As-tu des contacts avec des membres en dehors de la pratique ? - Quels sont, selon toi, les différents types/profils de pratiquants qu'on y rencontre ? - Selon toi, ta discipline est-elle plutôt destinée au genre masculin ? Pourquoi ? - Quels sont les pourcentages d'hommes et de femmes dans ta discipline ? Et dans ta structure ? - Que penses-tu des discours prônant la masculinité dans ta discipline ? Et dans le sport en général ?

	Adversaires	<ul style="list-style-type: none"> - A l'entraînement et en compétition, quels rapports entretiens-tu avec ton adversaire ? - Comment le vois-tu, que penses-tu de lui quand le combat commence ? - Entres-tu dans une autre phase ? - Respectes-tu certaines habitudes avant, pendant et après un combat ?
RAPPORT AU COMBAT	MMA et Jeux-vidéo de combat	<ul style="list-style-type: none"> - Connais-tu le MMA (combat libre, free fight) ? Que t'évoque cette discipline ? - Que penses-tu de sa liberté, de sa diversité technique ? - Les compétitions de MMA n'étant légales que depuis 2020 en France, es-tu pour leur développement ? - Que penses-tu des représentations négatives associées au MMA ? - Que penses-tu de sa mise en spectacle ? - As-tu des combattants préférés ou idoles issus de ce milieu ?
		<ul style="list-style-type: none"> - Connais-tu le jeu-vidéo de combat compétitif ? Que t'évoque cette discipline ? - Es-tu pour son développement ? - Que penses-tu des représentations négatives qui lui sont associées ? - Que penses-tu de sa mise en spectacle ? - As-tu des pratiquants préférés ou idoles issus de ce milieu ? - As-tu des personnages préférés ? Si tu es pratiquant, les personnalises-tu quand tu le peux ? - Que penses-tu de la réappropriation d'images et de symboles du MMA dans le jeu-vidéo de combat ?
		<ul style="list-style-type: none"> - En quoi s'apparentent ces deux disciplines ? En quoi ce distinguent-elles ? - Selon toi, pour quelles raisons le MMA et le jeu-vidéo compétitif se développent de manière croissante ?

	Le combat	<ul style="list-style-type: none"> - Pour quelles raisons t'es tu intéressé et orienté vers une discipline basée sur le combat ? - Si ça n'est pas déjà le cas, pratiquerais-tu le MMA ou une autre discipline de combat physique ? Pourquoi ? - Si ça n'est pas déjà le cas, pratiquerais-tu le jeu-vidéo de combat ? Pourquoi ? - Pour toi, les spectateurs et pratiquants de disciplines de combat physiques et numériques peuvent-ils être semblables ? - Les disciplines de combat se distinguent-elles des autres pratiques de loisirs et sportives selon toi ?
	Vidéo	<ul style="list-style-type: none"> - Regardes-tu des vidéos, séries, films liés aux disciplines de combat ? - T'ont-ils encouragé à t'orienter vers la discipline de combat que tu pratiques ou sur ta manière de l'appréhender ? - Selon toi, ont-ils influencé/influencent-ils son développement ?
SPORT ET NUMERIQUE	Supports de diffusion	<ul style="list-style-type: none"> - Par quels moyens la discipline que tu pratiques se diffuse et développe-t-elle ? - Que penses-tu des dispositifs de retransmission de manifestations en direct (médias sociaux, pay-per-view, etc.) ? - Regardes-tu des vidéos spécifiquement liées à la discipline que tu pratiques (compétitions, tutoriels, etc.) ? Pourquoi ?
	Transformation du sport	<ul style="list-style-type: none"> - Comment définirais-tu le concept de « sport » ? - Considères-tu le MMA et le jeu-vidéo compétitif comme des disciplines sportives ? - Penses-tu que ces disciplines ont leur place dans le champ des loisirs et des sports ? - Connais-tu certains dispositifs numériques permettant de développer les performances sportives ?
CONCLUSION		<ul style="list-style-type: none"> - Comment caractériserais-tu la situation (développement, légitimité) du MMA et du jeu-vidéo compétitif en France ? - Veux-tu ajouter quelque chose sur un des sujets énoncés ? - Désires-tu aborder un sujet non mentionné ? - Penses-tu que je devrais contacter certaines personnes ?

Annexe 6. Guide d'entretien organisateurs

OBJECTIFS DE L'ENTRETIEN : Etude croisée du Pancrace, du MMA et du jeu vidéo de combat.

Thématiques principales :

- Organisation et développement
- Manifestations et rayonnements
- Liens avec le numérique
- Appréhension de ces disciplines et du concept de « sport » chez les organisateurs

THEMES	QUESTIONS
PRESENTATION	<ul style="list-style-type: none">- Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?- Pouvez-vous me présenter la structure dans laquelle vous travaillez ?- Comment et pourquoi avez-vous été amené à vous intéresser à cette pratique et à travailler dans votre structure ?- Des communautés ou clubs sont-ils rattachés à votre structure ?- De quelles entités dépendez-vous ?- Votre structure est-elle financée ? Si oui par qui ?
DISCIPLINE	<ul style="list-style-type: none">- Brièvement, pouvez-vous présenter votre discipline ?- Pouvez-vous me parler de sa réglementation ? Qu'en pensez-vous ?
MMA ET JEU-VIDEO DE COMBAT	<ul style="list-style-type: none">- Connaissez-vous le MMA (combat libre, free fight) ? Que vous évoque cette discipline ?- Que pensez-vous de sa liberté, de sa diversité technique ?- Les compétitions de MMA n'étant légales que depuis 2020 en France, êtes-vous pour leur développement ?- Que pensez-vous des représentations négatives associées au MMA ?- Que pensez-vous de sa mise en spectacle ?

	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissez-vous le jeu vidéo de combat compétitif ? Que vous évoque-t-il ? - Êtes-vous pour le développement du jeu-vidéo de combat compétitif ? - Que pensez-vous des représentations négatives qui lui sont associées ? - Que pensez-vous de la réappropriation d'images et de symboles du MMA dans le jeu-vidéo de combat ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Selon vous, quels obstacles se dressent face au développement du MMA et du jeu vidéo de combat ? - Selon vous, quelles images renvoient le MMA et le jeu-vidéo de manière générale ? - En quoi s'apparentent ces deux disciplines ? En quoi se distinguent-elles ? - Selon vous, pour quelles raisons le MMA et le jeu-vidéo compétitif se développent de manière croissante ?
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> - Pour quelles raisons vous-êtes-vous intéressé et orienté vers une discipline basée sur le combat ? - Éprouvez-vous un intérêt personnel pour le MMA, le jeu vidéo de combat ou pour d'autres disciplines d'affrontements ? - Selon vous, les spectateurs et pratiquants de disciplines de combat physiques et numériques peuvent-ils être semblables ? - Les disciplines de combat se distinguent-elles des autres pratiques de loisirs et sportives selon vous ?
VIOLENCE	<ul style="list-style-type: none"> - Selon vous, à quels risques de blessures s'exposent les pratiquants de MMA et de jeu vidéo de combat ? - Ces disciplines peuvent-elles, selon vous, causer d'autres effets néfastes ? - A l'inverse, peuvent-elles affecter positivement les pratiquants ? - Considérez-vous ces disciplines comme plus violentes que d'autres ? - Ces disciplines véhiculent-elle une image violente selon vous ? - Avez-vous été témoin d'agressivités ou de violences commises par des pratiquants ou spectateurs ?

MANIFESTATIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Pouvez-vous me présenter les manifestations que vous organisez ? - Rayonnent-elles au niveau international ? - Ont-elles des spécificités ? - Quelles sont les organisations avec lesquelles vous pouvez être amené collaborer ? - Pourriez-vous me décrire le processus de construction d'une compétition ? - Avez-vous été confronté à certaines conduites répréhensibles (tricheries, misogynie, etc.) lors de manifestations ?
DIFFUSION	<ul style="list-style-type: none"> - Par quels moyens votre discipline se diffuse et développe-t-elle en France ? - Quels supports utilisez-vous pour la faire connaître et promouvoir ? - Que pensez-vous des dispositifs de retransmission de manifestations en direct (médias sociaux, pay-per-view, etc.) ?
SPORT	<ul style="list-style-type: none"> - Comment définiriez-vous le concept de « sport » ? - Considérez-vous le MMA et le jeu vidéo compétitif comme des disciplines sportives ? - Pensez-vous que ces disciplines ont leur place dans le champ des loisirs et des sports ? - Connaissez-vous des dispositifs numériques permettant de développer les performances sportives ?
CONCLUSION	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les finalités de votre structure ? - Comment caractériseriez-vous la situation (développement, légitimité) du MMA et du jeu-vidéo compétitif en France ? - Voulez-vous ajouter quelque chose sur un des sujets développés ? - Désirez-vous aborder un sujet non mentionné ? - Pensez-vous que je devrais contacter certaines personnes ?

Annexe 7. Entretien 1 : Organisateur MMA (Jérémy)

Jérémy : Après les autres ils vont être là pour parler de leur expérience. (*Quelqu'un arrive*). Daniel viens. (*Fait les présentations*) Robin Daniel, Daniel comme je t'ai dit c'est un des pionniers du MMA qui organise chaque année un gros événement sur Montrouge. Pour moi c'est un grand tu vois. Ça fait longtemps qu'il l'organise et euh on va dire tous les grands champions français sont passés chez lui dans cette compétition-là.

Robin : D'accord. Des champions de MMA ?

Jérémy : Des champions de MMA, de pancrace, ce que tu veux.

Daniel : Il y a même des Brésiliens qui sont venus.

Jérémy : Voilà. Même de grappling.

Robin : D'accord.

Jérémy : D'accord parce qu'il fait les deux. Daniel il fait partie des premières personnes qui ont commencé à emmener des jeunes à l'étranger combattre et tout, donc il a quand même des grands noms qui sont passés chez lui comme Cheick Congo.

Daniel : Cheick.

Jérémy : Patrick Vallée et ainsi de suite. Tu en as d'autres encore. Et lui il a une grosse expérience aussi du pieds-poings, du MMA, du jiu-jitsu brésilien, tu as aussi fait partie des premiers Français qui sont partis au Brésil.

Daniel : J'ai gagné au mondial moi.

Jérémy : Parti au Brésil aussi, faire des compétitions là-bas.

Daniel : Le premier mondial. J'ai fait trois mondial en jiu-jitsu. Le premier c'était en 94, deuxième 96 et j'ai gagné en Master en 98. C'est moi qui avais gagné premier en Master.

Jérémy : Robin il fait une thèse sur le MMA.

Daniel : Ah d'accord.

Jérémy : C'est une expérience scientifique en fait, qu'on est en train de faire et c'est important pour nous donc j'en ai profité pour, le temps, le temps que Anna, le temps que Nadia arrive.

Daniel : Je pense que c'est FFKMDA qui vont l'avoir.

Robin : Oui justement on en discutait.

Daniel : Je suis sûr, presque sûr. J'ai parlé avec beaucoup de personnes.

Jérémy : Oui. Si tu veux dans les papiers oui. Mais après c'est de la politique.

Daniel : Ah oui politique oui.

Jérémy : C'est de la politique après.

Daniel : Mais je pense que la politique va voir que c'est quand même eux qui travaillent le plus au nom des adhérents, au nom de tout.

Jérémy : Après tout dépend, c'est le premier ministre qui l'a décidé.

Daniel : Ou alors le judo peut-être qu'il passera dessus.

Robin : Donc ce que je vous propose... Je vais vous dire quels sont les objectifs de mon entretien.

Jérémy : Robin il fait une expérience, du moins il fait de la recherche scientifique sur le MMA d'accord ? Donc euh...

Interlocuteur autre : On peut aller dans mon bureau c'est encore mieux.

Jérémy : Ben ouais si tu veux, parce qu'en même temps on fait des questions en même temps tu vois. Je faisais un entretien avec lui.

Donc je t'explique les objectifs de l'entretien. Le but c'est d'étudier le Pancrace, le MMA et le jeu vidéo de combat. Je m'intéresse à l'organisation, au développement des disciplines et à leur manifestations et liens avec le numérique. Je cherche aussi à analyser la manière dont les individus appréhendent ces objets et le sport au sens large. Donc on va commencer par la thématique présentation. Est-ce que tu peux te présenter

en quelques mots, ainsi que ton parcours ?

Moi je me présente, Monsieur Copin Jérémy, voilà on m'appelle Jérém, on m'a surnommé comme ça comme dans tous les quartiers. Et euh moi je suis chef de service sur la ville de Grigny. Et euh je gère plus de 6 coachs à l'emploi voilà, et euh mon travail essentiellement c'est de driver une équipe et qui va proposer des dispositifs comme la garantie jeune, les services civiques et ainsi de suite. Voilà c'est de prendre, de faire de l'accompagnement avec des jeunes qui sont, qui font, qui ont pas de formation, qui ont pas d'école et ainsi de suite. Voilà l'objectif c'est de les réinsérer dans la vie active. Voilà. Et euh et à côté je suis responsable national au niveau du développement du pancrace, et euh du submission d'accord. Au sein de la fédération FFKMDA. Anciennement avant d'atterrir à la FFKMDA, j'étais aussi à la FFL, je fais partie des gens qui ont développé le grappling en France. D'accord j'ai fait environ 7 ans voire 10 ans chez eux, et après j'ai, je me suis lancé dans le développement du MMA. Voilà qui est maintenant plus de 10 ans aussi.

D'accord. Tu étais pratiquant à l'époque ? Tu l'es toujours ?

Alors, moi j'ai monté mon académie, ça fait depuis fin 2001. Ça s'appelle le Vic Academy à Grigny. Vivacité anciennement et euh oui j'ai pratiqué mais en loisirs. J'ai fait de la lutte, du jiu-jitsu brésilien, j'ai fait du grappling, j'ai fait tout ce qui est kick, thaï, full, anglaise, mais toujours en loisirs voilà. Jamais en compétition, juste pour le plaisir. Voilà.

Surtout si tu veux développer, n'hésites pas. Qu'est-ce qui fait que tu es passé de pratiquant à... vouloir justement organiser et intégrer une structure comme la FFKMDA?

Ben simplement euh vu que j'avais des petits problèmes de santé, donc je pouvais pas, je voulais faire de la compétition mais vu que je pouvais pas, je pouvais pas au niveau de la santé, alors je me suis dit je vais me mettre dans l'organisation, dans le développement tout simplement.

D'accord. Donc là on est à la FFKMDA...

Là on est dans les bureaux de la FFKMDA.

Est-ce que tu peux présenter un petit peu ses origines, sa date de création, ses effectifs ?

Date de création de la FFKMDA 2008, anciennement FFCDA, qui a 13 disciplines d'accord. Après tu peux regarder sur le site Internet et euh plus de 60 000 licenciés, voilà. 3 disciplines délégataires. Le kick, muay thai et le pancrace. Euh qu'est-ce que je pourrais dire d'autre euh je crois qu'il y a plus de 15 salariés ou un truc comme ça, alors euh c'est une jeune fédération, elle est très importante par rapport à d'autres et euh au niveau du pancrace c'est à plus de 359 et plus de 13 000 licenciés. Voilà. Donc ce qui est quelque chose. Et sur le développement depuis mon arrivée dans cette fédération, on a calculé, toujours chaque année on monte de 30 %. Voilà.

D'accord. En nombre de licenciés ?

En nombre de licenciés.

Et dans le club aussi j'imagine.

Ouais. Et sans communication euh vraiment juste avec le travail qu'on fait sur le terrain.

D'accord. Il y aura peut-être des questions qui sembleront aller de soi, mais c'est normal parce que je suis un guide d'entretien. Donc vous dépendez d'une instance étatique, du coup vous êtes rattachés à l'état ?

On est rattachés au ministère des sports.

Quels sont les rapports que vous entretenez avec ?

Ben alors euh moi les rapports, moi c'est la fédération, c'est le président qui gère toute cette partie-là, moi je dans le développement du pancrace, moi j'aime bien tout ce qui est le terrain. Voilà. Parce que je suis un homme de terrain et tout ce qui est on va dire, les instances, ministère, j'y assiste je suis invité, surtout pour la délégation du MMA ou autre chose, mais tout ce qui est contact ministère je m'en occupe pas moi, c'est plus ceux qui font partie du comité directeur et ceux qui sont élus à la fédération. Le président, le vice-président et ainsi de suite. Ça après tu pourras leur poser la question, on verra après aucun problème.

Est-ce qu'il y a des choses qui vous sont imposées, demandées, par le ministère ?

Ah oui c'est sûr. C'est sûr que le ministère ils ont des exigences. Ah oui ça c'est sûr.

Plus avec ces personnes-là.

Après oui tu pourras lui poser la question au président.

D'accord. Donc j'imagine que vous avez aussi des aides du ministère ?

Ah oui. Comme tout la, toute la fédération ils ont des aides. Pareil ça va encore être le président qui va répondre. C'est lui cette partie-là.

Ok. Donc présentation. On va rester sur le pancrace et le MMA, plus que les autres disciplines. Est-ce que tu peux me présenter le pancrace et le MMA ?

En fait le pancrace je sais pas si tu connais mais c'est quand même un sport qui date euh de l'époque grec là, il existe même aux jeux olympiques. La particularité française c'est qu'il y a pas les frappes au sol. Mais dans le vrai pancrace il y a la frappe au sol. Donc à l'époque en 2008 quand ça a été amené euh ici en France, euh bah le ministère il était anti, ils ont appelé ça le pancrace mais il était anti frappes au sol. C'est pour ça qu'ils ont pas mis les frappes au sol. Euh après ce qui change du MMA il y a pas grand-chose, à part les frappes au sol y'a rien. Pour moi c'est du MMA le pancrace.

D'accord. Donc en fait tu as parlé directement des règles.

Ouais. Les règles tu les connais.

Oui.

C'est tout ce qui est pieds poings, debout. Tout ce qui est technique de lutte et tout ce qui est partie sol, c'est PPS, préhension percussion et sol. Tout ce qui est forme de lutte.

Qu'est-ce que tu en penses de cette interdiction de frappes au sol ? Ou de cette éventuelle future autorisation avec l'instauration du MMA en France ? Est-ce que c'est quelque chose qui devrait être accepté ou non, ou peu importe ? Est-ce que tu as un avis ?

Pour moi euh ça devrait être accepté, parce que le MMA beaucoup de clubs en pratiquent. Et la plupart des combattants de MMA, ils combattent à l'étranger. Pourquoi ne pas l'autoriser en France ? C'est ça ma question. Ils l'autorisent pas pourquoi ? Donc la réponse je pense qu'on la connaît, ça devrait être nos amis du judo ou autre qui essayent de bloquer, karaté, voilà.

Pour concernant leurs adhérents et ainsi de suite, parce que ce qu'ils savent pas la plupart c'est que le MMA il est né aussi de, des gens du judo. Ils sont partis à l'époque, je sais pas si tu connais, ils sont partis au Brésil et il s'appelle Maéda, est arrivé là-bas au Brésil il a commencé à se tester avec les Brésiliens, il les a tous on va dire, il les a tous fracassés. Et c'est là où les Brésiliens ont dit ouais faut vraiment que tu nous apprennes ton style. Et là il leur a appris le style du combat, l'art du combat au sol. Et c'est de là que ça a commencé à se propager. Mais il y avait quand même du, des formes de MMA qui existaient dans tous les pays ça on le sait, que ça soit en Russie, dans tous les pays ça a toujours existé. Mais comment ça a commencé à exploser, c'est à partir de là. À partir des premières UFC et ainsi de suite. Voilà. Et euh si on légalise pas voilà ce qui se passe. Là y'a même pas 15 jours de ça, y'a eu un gars qui s'appelle Ibra tv, je sais pas si tu connais, Ibra tv qui a mis en place, qui organise des combats comme ça un peu à l'arrache, et euh à la fin y'a eu une bagarre générale, tout ça parce qu'il y a pas d'arbitre, y'a pas de secours, y'a rien, y'a pas de cadre. Et euh et c'est aussi à cause de ce genre de con puissant où les gens ils sont un peu réticents et qu'en vérité ils ont peur en vérité. Mais euh moi si j'aurais été le ministre, j'attendrai pas ça je l'aurais tout de suite légalisé. Et comme ça, ça évite les compétitions à la sauvage comme ça et autres. Et d'un point de vue on va dire euh, comment dire je cherche les mots, donc point de vue euh on va dire parce que moi je suis, j'ai grandi dans les quartiers, même si j'ai déménagé, mais j'y travaille toujours. Dans les quartiers ça a un grand bienfait le les sports de combat, surtout là ces nouveaux sports-là parce qu'ils sont vachement à la mode et les jeunes maintenant ils s'identifient à des grands champions, tu sais comme Fedor, Wanderlei ou autres. Et euh quand ils franchissent les portes du gymnase tu vois, ils viennent et voilà moi je voudrais être un grand champion et ça c'est bien c'est valorisant tu vois. C'est-à-dire le p'tit déjà, il a déjà un objectif. Et pour moi, voilà moi je suis un partisan de la légalisation du MMA et il faut vraiment que ça se, faut que ça se légalise tout de suite faut pas attendre. Faut pas qu'on attende.

C'est intéressant. On va parler plus en détails du MMA. J'imagine que tu connais bien le MMA, tu m'as dit un peu ce que tu en pensais, est-ce que tu le considères comme une pratique à part entière ou est-ce que tu penses qu'elle est plutôt une rencontre de pratiquants issus de différentes disciplines de combat ?

Oui, pour moi elle est pas à part entière. Parce que ce que tu retrouves dans le MMA c'est des disciplines qui existent déjà depuis longtemps. C'est tout ce qui est comme je t'ai dit tout à l'heure, c'est tout ce qui est parties, ben tout ce qui est pieds poings, tout ce qui est partie plus gestique, tout ce

qui est préhension aussi, tout ce qui est formes de lutte et tout ce qui est combat au sol et ainsi de suite. Donc pour moi c'est pas une discipline particulière, au contraire c'est une synthèse de plusieurs, plusieurs disciplines en fait.

D'accord. On parlait de la question de la légalisation, tu m'as dit que tu étais pour. Qu'est-ce que tu penses des représentations négatives qui lui sont associées, et qui questionnent sa légitimité ?

Ouais après, ça c'est, ça c'est les conséquences en fait euh de la non légalisation. Si admettons tu cadres pas les choses, tu laisses comme ça les choses se faire, c'est ça qui entraîne à des combats un peu illégaux où les gens essayent, ils font n'importe quoi n'importe où et euh et euh et euh et si y'a si y'a pas vraiment un cadre, je pense que ça va vraiment partir en vrille en fait. Voilà. Parce que je pense qu'il y aura des paris derrière tu vois.

Une absence de cadre en fait c'est ça ?

Ouais voilà, derrière ça va, ça va donner autre chose.

De coach ?

Ça va drainer des blessures, des paris clandestins et ainsi de suite. C'est pour ça qu'il faut vraiment tout de suite que ça, qu'on cadre ça voilà.

D'accord. Tu parlais de pratiquer un petit peu hors cadre, à la limite on va dire... à la frontière. Est-ce que le fait que tu aies travaillé dans des quartiers t'as conduit à être témoin de ce genre de pratique ? Ou on t'en a parlé, tu as échangé avec certains témoins ? Est-ce que c'est quelque chose de courant dans les quartiers ?

Si, ça a toujours existé ça. Le, des combats entre quartiers, ils viennent. Mais à la loyale hein, c'est-à-dire ils se rencontrent et après ils se bagarrent, enfin c'est bon ils deviennent des copains après. C'est pas, ça a toujours existé ça les combats.

Avant le développement MMA tu veux dire ?

Oui. Ah oui. Ben oui avant que la discipline ça a toujours existé. C'est plus des règlements de comptes à l'ancienne en fait des quartiers, au lieu de dire voilà les gars c'est bon arrêtez, ils s'affrontent à un duel et hop. Et après au lieu que toute la cité s'en mêle, ils fassent des morts ou ainsi de suite, ben là c'est juste deux gars et ils ont leur compte à régler et après c'est réglé. Ils se serrent la main et c'est réglé.

Comme un affrontement... symbolique ?

Ouais c'est plus symbolique comme dans les villages que tu retrouves en Afrique ou autre. Ça, ça existe. C'est des petits règlements de comptes mais euh, tout le monde est là au courant et dit voilà, réglez vous une fois pour toute, tête à tête en homme, voilà et sans arme sans rien, juste comme ça, ils se défoulent, ça dure quoi 3 4 minutes même pas et c'est réglé.

Tu penses que si le MMA ne s'institutionnalise pas dans les années qui viennent, ce genre de pratique pourrait éventuellement se développer davantage ?

Si si si le ministère légalise pas et ben ça va drainer comme les problèmes qu'on a rencontré récemment, tout ce qui est combats, les paris, les combats clandestins et ainsi de suite pareil. Ça va être l'anarchie totale.

D'accord. Toi aujourd'hui tu es axé sur le pancrace...

Ouais, je suis sur le pancrace, mais le pancrace c'est du MMA en fait.

Oui hormis les frappes au sol...

Parce que c'est le ministère qui dit que, mais les entraînements il y a des frappes au sol.

Oui c'est autorisé de toute façon. C'est les compétitions de MMA...

Voilà y'a que les compétitions en France. Mais tu as plein ici là, tu as plein de combattants français quand ils vont à l'étranger ils rajoutent les frappes au sol.

Oui et l'entraînement, comme je le vois dans les clubs de toute façon.

Voilà le pancrace c'est du MMA.

Même si on peut dire que les disciplines sont les mêmes, aujourd'hui lors des manifestations on est sur une pratique sans frappes au sol. Est-ce que justement vous vous inspirez du MMA, sa mise en scène etc. pour promouvoir le pancrace ou vos évènements ?

Ben nous, nous on n'est plus sur une activité on va dire pancrace comme elle se déroulait à l'époque au... est-ce que ça... moi je me rappelle mes premiers combats de pancrace, je les ai eu c'était au Japon avec un hollandais qui s'appelle Bas Rutten, je sais pas si tu connais, pareil il fait partie des pionniers du MMA. On l'appelait carrément le roi du pancrace voilà. Euh la différence c'est quoi, c'est juste peut-être l'octogone là, la cage c'est tout voilà. Mais après les techniques c'est les mêmes.

Sans, peut-être les frappes au sol, c'est ce qui fait la différence.

Donc quand vous faites la promotion du pancrace, vous ne faites pas allusion au MMA ? Vous restez sur une présentation... du pancrace ?

Nous on présente le pancrace parce que c'est comme ça aussi qu'elle a été présentée au ministère. D'accord c'est normal. Euh mais j'aimerais bien savoir une fois que la légalisation du MMA, qu'est-ce que va devenir le pancrace ?

Oui c'est une question qu'on pourrait se poser. Est-ce que tu as des idées à ce sujet ?

Alors moi, moi ce que je propose, ce que je peux préconiser, c'est qu'on garde le pancrace côté amateur, tout ce qui est on va dire... et après peut-être travail sur le MMA, pareil toujours en amateur, mais peut-être sur une autre, sur autre chose je sais pas. C'est à réfléchir avec la commission.

D'accord. On reste quand même sur deux disciplines, même si elles sont semblables. Donc le pancrace et le MMA.

Ouais, si, alors si c'est notre fédération qui récupérons le MMA ben on va appeler le MMA peut-être le pancrace va disparaître je sais pas, puisque c'est du MMA ou si c'est admettons nous on récupère pas, on appellera tu sais pancrace full pancrace on rajoutera des frappes au sol.

D'accord ok. Oui c'est une question assez...

Parce que pour moi à la base le MMA n'était pas un sport.

Non c'est une compétition.

C'est un système de compétition comme le grappling. C'est pareil voilà. Maintenant s'il faut l'appeler MMA on l'appelle MMA, y'a pas de, moi ça me dérange pas au contraire.

On aborder le deuxième objet d'étude. Le jeu vidéo. Est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Alors non.

Est-ce que tu as déjà vu des jeux vidéo... ?

J'ai déjà vu. J'ai déjà vu. Mais euh j'ai jamais joué. À par les Street fighter à l'époque sur Megadrive et tout oui. Mais sur tout ce qui est jeux de MMA non j'ai jamais joué.

Quand je dis jeux vidéo, c'est jeux vidéo de combat en général pas uniquement jeux de MMA.

Ah oui j'ai joué. Je vais te donner une anecdote. J'ai joué de 22h du matin jusqu'à 6h avec un ami sur le même jeu.

Il y a longtemps ?

Non j'étais plus jeune. C'était Street fighter. Ça non stop sans s'arrêter. Imagine-toi 22h jusqu'au petit matin. On était en train de se faire des duels à chaque fois et je te « gun » tu sais ça jouait toujours d'une partie à... tu sais d'un point à l'autre. Voilà on a joué toute la nuit.

Et ça t'est arrivé de rejouer entre temps ?

Ouais ça m'est arrivé de rejouer mais après depuis après j'ai arrêté, j'avais pas le temps.

D'accord. Et qu'est-ce que tu en penses du fait que le jeu vidéo, y compris de combat devienne un sport aujourd'hui ?

Ouais moi les jeux vidéo de combat j'ai toujours aimé ça. À l'époque je me rappelle les jeux d'arcade, il y avait un... je me rappelle plus comment il s'appelait le jeu là, Renegade je sais pas, des premiers jeux d'arcade, de Fight.

De combat ? Il y a Street Fighter, Tekken.

Il y avait Kung-fu master mais dans les débuts, Kung-fu master ça te dit quelque chose ?

Oui. Et un des premiers c'était karaté... un jeu sur le karaté.

Non mais est-ce que ça te dit où il y a même des nanas tu sais avec des fouets, un mec qui mettait des coups de genoux.

Ah Mortal Kombat.

C'est ça oui. Je crois que c'est celui-là.

Avec les fatalities c'est ça ?

Voilà y'avait des filles, tu sais des prostituées voilà, celui-là était excellent aussi. Voilà, ça je jouais aussi j'aimais bien.

Et qu'est-ce que tu en penses du fait qu'aujourd'hui le jeu vidéo de combat compétitif se

développe ?

Moi je trouve ça bien moi. Ah oui.

Pour quelles raisons ?

Ben pour quelles raisons, déjà divertissement, passer du temps entre amis et ainsi de suite, peut-être pour ceux qui peuvent pas aller dans les... comment ça s'appelle la, dans les stades ou dans les galas ou peuvent pas s'affronter dans les salles, ils peuvent s'affronter différemment. C'est pareil non ? Sauf que c'est pas, l'autre c'est plus euh dans la tête, l'autre c'est plus physique tu vois. C'est juste voilà. C'est des affrontements quand même hein. Même si physiquement tu ressens rien, mais euh voilà. Ça joue quand même sur le, sur la tête quoi.

D'accord. Le jeu vidéo compétitif, comme le MMA, a parfois été associé à l'illégitimité et l'illégalité.

Ah je savais pas.

Par exemple, les compétitions étaient associées aux jeux d'argent et de hasard jusqu'en 2016.

Les jeux vidéo ?

Les jeux vidéo oui.

Sérieux ah bon.

Oui. Officiellement les compétitions étaient interdites. Puis d'un autre côté, certains jeux sont présentés comme illégitimes, parce qu'ils peuvent par exemple renvoyer des images violentes, comme les Mortal Kombat. Est-ce que toi tu serais pour le développement de compétitions de jeux vidéo de combat ?

J'ai pas d'avis parce que je connais pas, mais moi si tu me poses la question oui. Moi je, les jeux de combat pourquoi pas. Ah ça peut être une euh, déjà ça peut être une, peut-être une étape tu vois, une pré étape pour peut-être commencer les sports de combat. Moi je connaissais des gens ils jouaient avant de pratiquer, je connaissais quelqu'un il venait regarder, pendant plus de 1 an et demi il est venu il a regardé les cours, il s'entraînait pas, et après il s'y est mis après voilà.

Quand tu jouais aux jeux vidéo, est-ce que tu pratiquais aussi un sport ?

Moi je faisais le karaté ouais.

Est-ce que ça t'a inspiré ? Le fait de jouer aux jeux vidéo ça t'a inspiré à faire du combat ou est-ce que le combat t'a inspiré... ?

Ouais j'ai fait plus le... j'ai commencé d'abord par les sports de combat et après les jeux.

D'accord. Et c'est le fait de pratiquer les sports de combat qui t'a incité à jouer aux jeux vidéo ou pas du tout ?

Non pas du tout. C'était comme ça tu sais avec les années Bruce Lee là. Les années Bruce Lee, Jackie Chan et tout.

Justement je voulais venir sur cette question.

Jackie Chan euh Tyson voilà. Parce que ce qui te donne envie de jouer à l'UFC, c'est que parce que tu as vu l'UFC, qui te donne envie de jouer à la course ou autre c'est pareil, c'est comme les films de zombies et ainsi de suite. J'ai arrêté de jouer parce que j'ai pas le temps.

Tu jouerais si tu pouvais ?

Ah ouais si j'avais un peu de temps ouais. Franchement je jouerais. C'est excellent quand même. Par contre je connais pas c'est vraiment les jeux en réseau. Quand tu rentres et que tu joues en réseau ça je connais pas.

Les LAN ?

Ouais les gens où tu rentres dans le truc et ils jouent avec d'autres personnes. À ce qui paraît ça c'est vraiment dur.

Du coup tu parlais de grandes figures qui t'ont marqué, Bruce Lee...

Bruce Lee, Jackie Chan.

Qui t'a marqué ? Pour quelles raisons ? Qu'est-ce qui fait qu'ils ont pu être des idoles selon toi ?

Ouais, ben parce que ben Bruce Lee je pense a été l'idole de tout le monde déjà et euh même son style. Et euh sa façon comment il tournait les films et tout j'aimais bien. Et même quand tu fais des recherches, tu te dis ça a été plus qu'un acteur quand même parce que à ce qu'il paraît il avait un bon niveau et il fait partie même peut-être des précurseurs du MMA. Voilà.

Oui c'est vrai effectivement, il était un des premiers à avoir mélangé les styles de combat.

Voilà. Il a inventé le tu sais le jeet kune do.

Oui c'est ça.

Jackie Chan parce qu'il me faisait rigoler en fait.

A travers les films ?

À l'époque au temps des Shaolin. Mais Bruce Lee je l'aimais bien dans sa façon de combattre et tout.

Aujourd'hui il y a des compétitions de jeux vidéo de combat qui s'inspirent directement de l'UFC, avec une présentation par tableaux, un affrontement en face à face, une utilisation du staredown etc., qu'est-ce que tu penses de ça ? Du fait qu'il y ait cette inspiration ?

Ben vraiment j'ai pas d'avis là-dessus parce que j'ai jamais joué aux jeux vidéo de MMA, les nouveaux ouais. Ça fait des années que j'ai pas joué moi. Depuis euh, je crois depuis 91 ou un truc comme ça j'ai pas joué.

C'est quelque chose qui te gêne ?

Moi je pense qu'il y a de la place pour tout le monde.

D'accord. Donc tu n'es pas contre le fait que les jeux vidéo s'inspirent de la mise en scène du MMA pour promouvoir ses activités ?

Moi je suis pas contre. Voilà moi je suis pas contre parce que moi-même moi j'aime bien jouer donc euh. Non moi je vois pas de...

On parlait du fait que tu cherchais à intégrer le MMA. Aujourd'hui, quels sont les obstacles qui s'érigent contre son développement. Et selon toi, même si tu connais moins ce milieu, contre le développement du jeu vidéo de combat ?

Ouais la partie jeux vidéo de combat je connais pas trop. Mais euh les obstacles qu'on rencontre, ben...

Au développement du MMA ?

Au développement du MMA ?

Oui et du jeu vidéo après.

Euh développement du MMA c'est euh c'est d'autres fédérations s'y opposent et euh et certain élus aussi. Voilà de, du, de l'État.

Et quels sont vos rapports avec ces élus ou avec ces fédés quand vous les rencontrez ? Parce que j'imagine que vous devez vous croiser lors de certains événements ou certaines réunions ?

Non, c'est j'ai déjà assisté à plusieurs réunions et on a eu beaucoup de confrontation avec les gens du judo. Au début ils étaient contre et après récemment ils disent ouais on n'est pas contre euh mais voilà donc. Mais depuis le début ils ont toujours été contre en fait. Que ça soit le judo ou le karaté, même la lutte ils étaient contre.

Et pareil au niveau des élus alors ? C'est aussi dans la confrontation ?

Ça c'est toujours ouais on est contre. C'est un sport de sauvage, de barbare et ainsi de suite.

Et donc vous dans vos réunions vous essayez de présenter le MMA via certaines valeurs ?

Ah nous dans la réunion on présente le MMA, on présente déjà ce qu'on a fait déjà sur le terrain déjà. Tous les clubs qu'on a affiliés, toutes les formations qu'on a mis en place, tous les profs qu'on a formés et ainsi de suite. Voilà nous c'est du concret.

Et face à ça qu'est-ce qu'ils disent ?

Ah ils restent sur leurs positions là-dessus. Ils restent sur leurs positions et euh après c'est une bataille quoi.

D'accord.

Après tout ce qu'il y a, tout ce qu'il y a, on va dire tout ce qui est réponse au niveau des instances et tout ça, légalisation et tout, je pense que la fédération et les responsables de la fédération vont bien en parler euh...

Et... Encore une fois pour le peu que tu en connais, qu'est-ce qui s'érige contre le développement du jeu vidéo de combat ?

Qui s'érige, alors là c'est vraiment un domaine que je connais pas. J'ai pas envie de me prononcer sans, j'ai pas étudié le... je connais pas le sujet le jeu vidéo de MMA. Je te dis j'ai jamais joué hormis en 91 ou un truc comme ça.

Donc tu n'as pas d'idée.

Non j'ai pas d'idée je suis désolé.

Non au contraire, le fait que tu aies pas d'idée c'est intéressant aussi. Il n'y a pas de bonne réponse. Donc selon toi le jeu vidéo de combat et le MMA peuvent se trouver une place dans la société d'aujourd'hui ?

Moi je pense le... bon le MMA ça y est il commence à trouver sa place, je me rappelle à l'époque on était le premier club, maintenant il y en a au moins une vingtaine où je sais pas combien en France, on était 60 maintenant on est plus de 1000 euh des clubs. Mais ils sont pas encore officiels. Il y en a 400 officiels, 350 ou 400 ans officiels qui sont dans les fédérations, mais si tu fais le calcul je pense qu'on peut aller à 1000.

Le MMA a sa place aujourd'hui ?

Bien sûr qu'il a sa place. On le voit dans le développement. Chaque année il y a 30% de gens qui, plus haut niveau international des combattants et ainsi de suite, équipe de France qui s'entraîne qui s'est créée. Là à Bahreïn ils vont partir au championnat du monde amateur, ça monte en flèche. Je sais pas si tu as lu l'article du Parisien...

Non pas encore.

Ils ont dit que c'était, il faudra que tu lises, ils ont dit que c'était le... alors alors alors, je vais te dire ça tout de suite, alors : "Bientôt légalisé, le MMA prêt à devenir le sport combat numéro 1 en France".

Au niveau de quels... chiffres ?

Je sais pas. Donc euh, je l'ai pas lu l'article, j'ai juste vu le titre ce matin.

D'accord. Et concernant le jeu vidéo, encore une fois si tu as un avis, tu penses qu'il a sa place aujourd'hui ?

Oui oui, il a une place comme pour moi comme tout le monde. Ils sont là de toute façon, tu connais les jeux ils sont là pour vendre, pour en faire leur business. Et euh pour moi chacun a sa place. Tant qu'il la trouve et qu'il respecte un peu on va dire les chartes et ainsi de suite, il aura sa place.

Tu es contre aucun développement d'activités ?

Moi je suis contre, moi je suis pour la liberté pour tout le monde. Chacun doit avoir sa place tant qu'il respecte les règles, tant qu'il respecte on va dire la législation et ainsi de suite. Ce qu'il faut pas c'est abuser c'est tout.

On parlait des images renvoyées par le MMA et le jeu vidéo. Est-ce qu'elles ont évolué avec le temps ?

Ben je pense qu'elle a évolué maintenant. Parce qu'au début tu te rappelles c'était un peu les premières UFC, où il y avait pas de règles, où l'arbitre il intervenait pratiquement pas, là ça y est il commence à y avoir des règles, des rounds et ainsi de suite voilà. L'image elle est en train de changer quand même.

Et du coup tu parlais tout à l'heure de certaines images négatives liées aux combats diffusés en ligne ?

Oui certains youtubeurs.

L'image du MMA se développe dans le bon sens ?

Ah pour moi l'image du MMA elle est dans le bon sens parce que nous déjà depuis 2008 on y travaille dans le développement, et là depuis 4 ans là, on a développé l'amateur à partir de 8 ans. Les enfants et tout. Tu iras jeter un coup d'œil sur le travail qu'on fait. On a monté, il y a une chaîne tu tapes pancrace submission, tu verras tout le travail qu'on a fait depuis 4 ans avec les enfants et ainsi de suite, et euh de toute façon tu verras par toi-même. Pancrace submission sur Youtube.

Quelle image renvoie le jeu vidéo aujourd'hui selon toi ? Encore une fois si tu as un avis.

Ouais ouais. Des jeux vidéo franchement je me suis jamais pensé...

Tu n'en entends jamais parler, même du jeu vidéo de combat ?

J'entends parler, j'entends parler mais je sais pas ce qui se passe en fait dans ce monde là. Je le connais pas. Voilà vraiment c'est un monde que je connais pas les jeux vidéo.

D'accord. On va revenir sur la notion de combat. Pour quelles raisons tu t'es intéressé au combat à la base ? Parce que tu me disais que tu étais pratiquant quand tu étais jeune, mais qu'est-ce qui fait que tu as choisi le combat et pas par exemple une activité collective comme le rugby ou le football ? Pourquoi t'orienter dans ce type d'activité ?

Ben le, le sport de combat tu parles ?

Voilà. Pourquoi tu t'es orienté vers le combat en fait ?

Ben à la base moi je suis quelqu'un j'aime bien les sports de combat, je les ai découverts quand j'étais

petit, à la télé y'a Bruce Lee et ainsi de suite, et j'ai pratiqué le football, j'ai pratiqué d'autres sports et tout, mais pourquoi le combat, parce que voilà j'habitais un quartier très difficile, Grigny la grande borne, et je pense que le, les sports de combat c'est euh c'est euh c'est une école de vie en fait.

Pourquoi ?

Parce que dedans tu as plein de choses intéressantes dans les sports de combat. Moi j'aime bien tout ce qui est la rigueur, la maîtrise de soi, le respect, le salut voilà. Et pour moi ça me permet de me nourrir en fait voilà. Et que ça soit au niveau de l'état d'esprit j'aime bien les arts martiaux, surtout la philosophie des arts martiaux, c'est ça moi j'aime bien la philosophie du combat, les arts martiaux.

Dans le MMA, tu estimes qu'il y a le même genre de code moral et le même type de philosophie que celui qu'on pourrait retrouver dans certaines disciplines comme le judo ou le karaté ? Ou le MMA est une discipline différente ?

C'est pas une discipline différente parce que c'est... quand tu regardes le MMA c'est que c'est les arts martiaux de base à la base. C'est les arts martiaux de base. Donc après tout dépend des gens, comment ils le pratiquent, comment ils le vivent voilà. Mais pour moi c'est purement de la base. Tu regardes c'est des, si tu refais un peu en arrière, tu verras des gens pratiquer du MMA, ça se voit dans tous les pays hein. Ça a été démocratisé et développer après, tu vois en privé avec les UFC et compagnie. Et pour moi c'est vraiment, ça vient des arts martiaux traditionnels, basiques.

D'accord. Donc en fait tu expliques qu'il y a autant voire plus de règles et d'aspects moraux dans les sports de combat que dans d'autres disciplines sportives ?

Ouais bien sûr. Mais je pense que chaque discipline ils ont des, ils ont des histoires ils ont des valeurs et tout.

Chaque discipline de combat ou chaque sport ?

Je pense que chaque sport pour moi hein, chaque sport a son histoire, a son vécu et ainsi de suite euh mais les arts martiaux, quand tu regardes les arts martiaux la plupart tu sais ils viennent du Japon, tu as vu comment ils sont les japonais, les japonais ils sont disciplinés. Tout ce qui est Asie et ainsi de suite. Et euh moi j'aime bien ce côté martial. Moi j'aime bien.

Je vais revenir sur le jeu vidéo même si tu t'y connais moins, quelles sont selon toi les convergences et/ou les divergences entre le jeu vidéo de combat et le MMA ?

Je réfléchis. Je réfléchis que comme je te dis, je peux te répondre sur tout ce qui est MMA, sur le

développement, sur les combats de MMA, je peux tout te répondre là-dessus, mais sur les jeux j'ai pas d'avis. Tu vois j'ai vraiment aucun avis là-dessus.

Ok.

Peut-être proposer la question à Daniel Quoniam.

Bien sûr encore une fois il n'y a pas de bonne...

Où à Mohamed ou à Kévin, Kévin y'en a un par le même organisateur qui organise aussi dans les quartiers, tu pourras lui poser la question aussi.

Oui. Donc aujourd'hui ces deux disciplines, le jeu vidéo de combat et le MMA, se développent en marge des circuits sportifs traditionnels, il n'y avait pas de fédération...

Si ça y est.

Oui, depuis assez récemment.

Là c'est récent. Deux grosses fédérations.

Disons... La construction s'est faite en marge.

Ah la construction se fait en marge.

Qu'est-ce que tu en penses de ça ?

Pour moi, on l'avait dit tout à l'heure, ça a permis d'inverser, ça a fonctionné d'abord par le privé, parce que je pense que les gens ils ont voulu tirer une manne financière derrière et voilà. Parce que quand on dit privé c'est vraiment parce qu'ils veulent faire de l'argent tout simplement. Ils ont plus privilégié l'argent que le côté art martial hein.

Tu penses qu'aujourd'hui, du fait qu'il y ait des fédérations qui soient créées... ?

Pour moi, pour moi voilà euh on peut pas faire l'un sans l'autre. Pour développer l'amateur, pour avoir, pour faire des, pour développer l'amateur et tout y'a pas mieux que passer par tout ce qui est fédération et tout ça, et tout ce qui est pro passer par une ligue pro aussi c'est important. Je pense que en France il faut vraiment qu'on développe tout ça et qu'on légalise ce sport-là.

Tu penses qu'on est un petit peu en retard à cause de ça en France ?

On n'est pas en retard dans le, dans la pratique le développement et tout, on est en retard c'est juste au niveau des élus tout simplement.

Au niveau de la politique ?

Mais regarde les combattants français aujourd'hui. Il y en a qui sont champions au Bellator, ils étaient champions à l'UFC. Pourtant ils sont français. Et ils avaient pas de statut ici en France. Ils se sont entraînés sans, je vais dire sans grands moyens. Alors que si tu as un statut pro, euh tu as vraiment des salles dédiées pour ça et tout, là tu peux faire, tu peux faire pas mal de champions je pense. Parce que la France c'est quand même une grande nation de sportives hein, la 5^e nation ou je sais pas la 4^e ou 3^e au monde. Je trouve ça triste moi de, de fermer la porte comme ça au sport tu vois. Pour moi faut la laisser les sports, faut juste les règlements et tout ça.

Quels qu'ils soient ?

Ouais.

Au risque comme tu disais de les voir se développer... ?

Ouais côté anarchique là. Ça commençait à se développer là, si on n'arrête pas ça, on peut tomber sur des gens qui vont se blesser gravement au bout d'un moment.

Concernant les publics... Tu penses que les spectateurs du MMA peuvent être aussi spectateurs de jeux vidéo de combat ?

Pour moi ça doit être un, pour moi ça doit être un, c'est un, ça doit être un monde, oui ils peuvent être spectateur mais c'était un monde complètement différent. Parce que tu en as ils sont dans le réel et en y'en a ils sont dans le virtuel. C'est un peu comme Internet. Tu as des gens ils sont aussi dans leur monde mais quand ils sont dehors ils sont perdus. Là c'est le contraire. Ils rentrent dans ce monde-là et... c'est mon avis hein.

On parlait de l'institutionnalisation et des effets positifs du MMA, notamment par le travail dans les quartiers, sur la santé etc., est-ce que pour toi le MMA a des particularités négatives liées à sa pratique ? Par rapport à d'autres sports ?

Ouais des blessures oui comme tous les sports de combat. Tout dépend avec qui tu as en face euh c'est qui ton coach, euh c'est comme tous les sports voilà.

Le MMA n'implique pas plus d'impacts négatifs que d'autres activités ?

Ben pas plus que le ski, pas plus que le rugby, pas plus que la boxe anglaise, pas plus que le je sais pas moi, il y a d'autres sports qui sont beaucoup plus dangereux. La différence tu as le MMA, il y a que quand on frappe à la tête, mais après c'est de la lutte. C'est euh c'est pas des accidents mortels. Je sais pas si tu as fait des recherches, y'en a pas eu énormément des morts en MMA. Je crois qu'il y en a que 1 et encore ça a jamais été dans le ring ou dans les trucs comme ça, peut-être à l'entraînement et je crois que ça n'a rien à voir avec le MMA. Ça se verrait tout de suite si vraiment c'était aussi dangereux que ça. Après l'inconvénient euh où je dis c'est un peu dangereux c'est au niveau des gants. Je... moi j'ai insisté pour faire combattre au niveau de l'amateur avec des gants un peu plus renforcés, d'accord avec plus de mousse à l'intérieur. Voilà.

Parce que tu penses que justement les gants fins... ?

Ouais déjà tu te fais mal au niveau de, toi quand tu frappes tu te fais mal et celui qui est en face ben il a plus de voilà. Après au niveau du cerveau je sais pas. Au niveau du cerveau je suis pas médecin. Mais euh je sais qu'au niveau voilà, tu as des gants plus fins là, la mâchoire elle, elle prend plus, les métacarpes ils redescendent, tu vois ça redescend. Voilà.

Tu parlais du cerveau, aujourd'hui en fait ce qui pose problème dans le MMA chez certains acteurs et dans certaines représentations, c'est justement la question des frappes au sol. Qu'est-ce que tu en penses toi de ça ? De cette particularité ? Est-ce que tu penses que c'est dangereux ?

Les frappes au sol en co c'est dangereux plus que quand t'es debout c'est de la frappe en fait. Ce qui est peut-être dangereux, peut-être les coups de coude peut-être au sol ou les penalty. Voilà mais.

Oui les penalty. Ce qui est devenu interdit.

Ouais mais en France ils interdisent c'est juste par rapport à l'image parce qu'ils disent on frappe pas quelqu'un qui est à terre. C'est juste par rapport à ça en fait je pense qu'ils disent que c'est pas bon.

Donc pour toi l'interdiction des frappes au sol en France et donc du MMA, elle est due aux représentations ? Plus aux représentations qu'aux questions physiques ?

Non c'est pas physique en France. C'est juste par rapport à l'image, tu refrappes pas quelqu'un à terre. C'est ça. Après au niveau d'un point de dangerosité je peux pas te dire. Je suis pas médecin. Il y a que les médecins qui peuvent donner leur avis.

D'accord. Concernant le combat. Tu penses que le combat au sens large, qu'il soit virtuel ou réel, a la particularité de captiver ? Est-ce que tu penses qu'il intéresse, qu'il captive plus que d'autres sports ?

Bien sûr. Tout dépend en fait du marketing. Comment tu vends ton produit, comment tu vends ton événement, comment tu vends ta compétition, c'est une histoire de communication hein. Si tu communique bien ben tu attires les gens. Si tu communique pas, mal, ben voilà.

D'accord. On a parlé du risque et des blessures. Tu me disais que tu avais pratiqué le karaté c'est ça ?

Ouais quand j'étais jeune j'ai fait du karaté.

Tu as pratiqué le MMA aussi ? Ou le pancrace ?

Ouais j'ai pratiqué en loisir.

Est-ce que tu as déjà ressenti des douleurs ? Est-ce que tu as été témoin de certains types de violences dans ce sport ?

Encore une fois euh tout dépend de la personne que tu as en face. D'accord.

Donc le coach ?

Euh ben t'as le coach et t'as le, ton sparring partner, ton adversaire. Comment est-ce qu'il va travailler techniquement, il va travailler avec la force, il va travailler ainsi de suite, tout dépend si... les gens ils sont tous différents en fait. Même si le coach il a beau lui dire doucement, si c'est dans sa nature le gars il frappe fort, il frappe fort. Tu peux voilà. Moi j'en ai toujours fait un loisir donc si j'ai quelqu'un devant moi qui frappe fort, soit je lui dis on va doucement, si je vois qu'il comprend pas je change de personne. Je tourne plus avec lui.

Pour toi il n'y a pas de sport violent, ça dépend juste des individus en fait ?

C'est comme l'histoire des pitbulls en fait. Un pitbull c'est super gentil à la base. C'est euh franchement c'est super gentil. Et après quand tu as un coach ou un maître qui le drive, et qui a pas des bons fonds des trucs comme ça...

Ça marche. Concernant les manifestations et évènements... de la FFKMDA, surtout par rapport au pancrace pour le coup, qu'est-ce que vous organisez et à quelle régularité ?

On organise tout ce qui est championnat de ligue, tout ce qui est championnat de France, tout ce qui est trophées de France, tout ce qui est Grand prix de France, challenge de France et euh et on fait aussi tout ce qui est formation arbitrage, formation de, tout ce qui est à BPJEPS aussi voilà.

Donc lutte et pancrace entre autres j'imagine ?

Oui pancrace. C'est sport de contact option pancrace.

Ok.

On fait les formations aussi les scoring machine, on est l'un des meilleurs services formation.

D'accord. Et du coup les compétitions que vous organisez. Elles sont axées France. Mais est-ce que ça se limite... ?

Non y'a les gens des Antilles qui viennent. La Réunion et c'est ainsi de suite. Euh donc le grand championnat de France y'a environ 6 ans athlètes maintenant voilà euh, qu'est-ce que je pourrais dire d'autre ? Les enfants à partir de 8 ans en pancrace. Voilà. Dans le pancrace on a une discipline associée qui s'appelle le submission, c'est tout ce qui est la partie sol lutte. Et euh qu'est-ce qu'on pourrait dire d'autre encore ? Euh on a fait les championnats de zone dans les débuts, maintenant qui se sont transformés en championnat de ligue, il y a 13 championnats de ligue et après tu as un championnat de France là, final.

Et qu'est-ce qui change entre ligue et zone ?

Parce que si tu veux le, au début c'était de développer un petit peu ce sport-là, de diviser la France en 6 avec l'Île-de-France. Est ouest et ainsi de suite. De regrouper un peu tout le monde et après une fois que tout le monde s'est organisé, on dit ouais maintenant ça a été Vic qui organise. Voilà les délégations ont fusionné entre elles voilà et plusieurs ligues ils ont fusionné entre elles et ça a donné 13 ligues.

Tu parlais de ligue et de travailler avec différents acteurs, quelles sont les différentes organisations avec lesquelles la FFKMDA peut travailler ? Est-ce que ça vous arrive de collaborer avec d'autres fédérations par exemple ?

D'autres fédérations euh moi depuis que je suis là non. Peut-être le président il pourra répondre. Peut-être sur d'autres... je sais qu'il collabore sur deux fédérations sur un, tu sais sur un passeport euh tu sais un historique tu vois, de passeport commun. Ils sont en train de voir ouais, numérique en fait. Mais ça lui il pourra te répondre. Tu lui poses la question il va te répondre le président.

Est-ce que le pancrace est soumis à des pratiques répréhensibles ? Comme la misogynie, les tricheries etc. ?

Euh nous on n'a pas été confrontés à ça.

Jamais tu as été témoin de ce genre de... ?

Y'a des filles qui participent et ainsi de suite. Moi j'ai pas été témoin de ça.

Ok. Concernant la diffusion, alors vous utilisez Youtube j'ai vu.

Nous on utilise Youtube, les réseaux sociaux et après il y a le site de la fédé.

D'accord. C'est les trois grands outils utilisés pour diffuser vos activités ?

Voilà.

Maintenant... sur le concept de sport, le sport en lui-même. Comment tu définis le sport ? Pour toi qu'est-ce que c'est ?

Moi le sport ?

Oui comment tu définirais le sport ?

Moi le sport c'est le... les valeurs voilà. En gros voilà c'est les valeurs, on retrouve tout dedans. Le bien-être, voilà surtout le bien-être parce que si tu fais du sport, peu importe le sport, mais euh et ben tu te sens bien, si tu fais pas de sport pour moi voilà il manque quelque chose. Voilà. Et c'est aussi euh le sport quand tu pratiques avec des gens, ça te permet de tisser des liens forts. Et là où je te disais que c'était intéressant le sport, rares étaient les jeunes des quartiers euh l'expérience qu'on a avec eux, c'est que les jeunes et la police c'est pas facile tu vois, les ententes et tout, mais quand on arrivait dans les compétitions où les jeunes ils se confrontaient aux policiers, sur le tatami ou dans le ring, et ben là y'avait quelque chose de magique en fait.

Du respect ?

C'est-à-dire que tu oublies que t'es policier, tu oublies que t'es un jeune délinquant, tu oublies que tu as un mec des cités, et voilà.

Donc tu penses que c'est un lieu de rassemblement le sport ?

Ben oui justement. T'as, tu crées quelque chose en fait. Des choses qui se créent. Et après les gens ben ils voyent plus la personne, le mec avec l'uniforme, l'autre avec, le mec casquette à l'envers, tu vois ce que je veux dire ? C'est quelque chose de magique qui se crée.

D'accord. Grâce au sport du coup.

Grâce à ce sport et ses valeurs voilà.

D'accord. Et selon toi pourquoi aujourd'hui le MMA il explose entre guillemets ? Il se développe de manière croissante ?

Il explose ? C'est normal. Si tu regardes les UFC. Comme je te disais en commençant après ils font des opérations de marketing de fou. Les japonais quand ils organisent ils font des stades pleins à 90 000 personnes. A l'époque du Pride et ainsi de suite.

Du coup tu parlais tout à l'heure de 30 % d'évolution en France ?

Non en France.

Comment tu expliques ça ?

J'explique ça parce que aujourd'hui tout le monde a Internet. Tout le monde a le téléphone. La communication le marketing et ça va vite.

Et tu disais, tu confirmeras ou non, peut-être aussi du fait que les jeunes s'identifient à des icônes, à des personnages et à des pratiques ?

C'est exactement ça. C'est exactement ça.

D'accord. Donc tu penses que ça peut aussi jouer ?

Pour moi c'est, c'est qu'une histoire de communication. Voilà. C'est la base. Quand tu communique ben tu fais venir des gens et tu, tu fais intéresser les gens.

Dans le cadre de la FFKMDA, tu supposes que vous faites une bonne communication parce que s'il y a 30 % d'évolution... ?

Non en fait euh nous on fait surtout euh du bon travail sur le terrain.

D'accord.

D'accord, qui est pas forcément visible au niveau national. Mais euh là on est en train de se structurer, vous avez vu on a un super local, y'a des gens qui font de la communication je pense que là quand ils vont commencer à sortir, à montrer ce qu'on a fait là sur les 4 ans, ça va, je pense que ça va tripler.

Ok. Comme les dispositifs numériques effectivement qui permettent d'améliorer la communication etc., c'est ce que vous utilisez.

Là dans l'interview, je parle pas que forcément que de la FFKMDA, je parle d'un point de vue général d'accord. Donc dans tout ce que j'ai dit j'ai mon aventure perso, j'ai mon aventure FFKMDA, j'ai l'aventure un peu en travail.

Personnelle.

Voilà, donc c'est à toi faudra que tu décortiques ça.

Oui ça va être le travail ça. Surtout qu'il y a plusieurs entretiens. On va aller sur la conclusion. À terme quelles sont les finalités de la structure ?

La structure laquelle ?

La FFKMDA. Quelle est la finalité ? Donc pas uniquement au niveau du pancrease.

Moi la finalité c'est de récupérer le MMA. Pour qu'on ait la fédération la plus légitime tout simplement parce que depuis 2008 on est sur ce sport-là, le pancrease d'accord. C'est une version de MMA à la française. Pour nous on a tous les arbitres compétents. On a tous les coach qui sont diplômés, parce que tous les diplômes de MMA en France, tous les, toutes les, tous les clubs de MMA en France la plupart ils sont formés chez nous. Tous les coach pratiquement. Et on a, on a une fédération jeune qui est approuvée d'accord, qu'on a été capable de récupérer le MMA comparé à d'autres fédérations. Nous on est vraiment spécialisés là-dedans.

Donc une des grandes finalités de la FFKMDA c'est de récupérer le MMA et de le développer en France ?

C'est de... on le développe déjà.

Oui.

Mais maintenant euh avec une légalisation. Avec voilà. Une délégation du ministère.

Est-ce que tu veux ajouter quelque chose par rapport à tous les sujets qu'on a énoncés ? Est-ce qu'il y a quelque chose dans ce que l'on a dit qui mériterait d'être développé davantage ?

Ben là pour moi on a parlé un peu de tout et de rien. Surtout un peu mon expérience c'est sûr qu'on a dû en oublier parce que ça, parce que des enquêtes comme ça là, faut beaucoup plus de temps pour qu'il y ait des choses qui ressortent d'accord. Parce que je sais que ça prend du temps. Ben le travail tu verras ce qu'on a fait, tu regarderas, tu suis un petit peu, tu tapes pancrease submission sur les réseaux sociaux ou bien sur Youtube, tu vas voir le travail qu'on a fait avec les enfants, les quartiers, je sais

pas si tu es au courant, mais l'État en Île-de-France, même dans toute la France, mais surtout en Île-de-France tu as 80 quartiers prioritaires. C'est vraiment ils veulent tout faire pour développer un petit peu tout ce qui est sport et culture et ainsi de suite. Donc euh et nous on rentre dans ce créneau-là. On s'occupe, on développe, on essaie d'affilier des clubs dans les quartiers. Voilà vraiment leur apporter un cadre.

Et par rapport à ça vous restez sur la pratique du pancrace ou vous faites aussi d'autres actions ?

Moi je suis dans le pancrace submission. Après la fédération oui, elle propose, on propose aussi d'autres activités. Ah oui.

D'accord ok. Donc c'est pas uniquement centré sur le pancrace ?

Non c'est pas centré que sur le MMA. Nous on propose le, tous les sports que la fédération parce que il y a une licence unique. Voilà tu payes 35 € et t'as 13 disciplines.

Est-ce que tu penses que je devrais contacter certaines personnes... ?

Ben moi je t'ai mis en contact avec Mohamed Temmar, là t'as Daniel Quoniam, tu peux lui poser quelques questions et tu peux poser la question à un ami qui vient aussi Kévin, pareil. Pareil il fait beaucoup d'organisation avec les jeunes et tout. Donc il sera là normalement.

D'accord. Aujourd'hui il sera disponible tu penses ?

Ouais.

Ok. Pour l'entretien on est bon. Je vais juste te poser une dernière question que je ne vais pas enregistrer.

Annexe 8. Entretien 2 : Organisateur MMA, terrain 1 (Francis)

Ce sont des entretiens semi-directifs, tu peux développer tes réponses et je te réorienterai de mon côté. L'objectif de l'entretien est d'étudier les sports de combat, dont le MMA, et le jeu vidéo de combat. On va aborder plusieurs thèmes, comme les disciplines de la structure, les manifestations, les supports de diffusion et le sport en général. Si tu as des anecdotes, des observations personnelles etc. n'hésite pas. Le premier bloc va être la présentation, de toi et de la structure. Est-ce que tu peux présenter ton parcours scolaire, professionnel et dans le milieu associatif ?

Ouais. Euh donc moi je m'appelle Francis, donc j'ai 48 ans, euh tu veux noter ?

Non c'est bon.

J'ai 48 ans, donc euh moi à la base j'ai fait euh mes études dans la charpente métallique, soudeur, euh donc j'ai fait un bac pro dans cette voie là et puis en fait c'était un peu l'époque où y'avait pas mal, enfin y'en a toujours y'avait pas mal de chômage et en fait je trouvais pas vraiment à part faire du remplacement, donc je suis parti euh j'ai changé de voie je suis parti dans, faire un examen dans la vente, donc j'ai fait un BEP vente action marchande, j'ai jamais mis les pieds là-dedans mais j'ai dit pourquoi pas et puis en fait je me suis aperçu que j'étais doué pour ça et euh j'ai passé mes diplômes et tout ça. Et à la sortie de mon examen, j'ai trouvé un boulot euh comme vendeur dans un magasin de sport sur Mont-Saint-Aignan en Haute Normandie. Et puis euh, et puis au bout de 2 ans, mon patron de l'époque ouvrait un nouveau magasin sur Rouen, à l'espace du palais centre-ville (*le téléphone du magasin sonne*) et il m'a confié la responsabilité en fait de, de comment ça s'appelle, de la boutique. (*Pause durant l'entretien*). Donc en fait voilà j'ai pris la responsabilité d'une boutique de sport de combat traditionnel, on faisait du running tout ça, donc voilà je me suis lancé là-dedans, et puis euh à l'époque je boxais déjà, alors je viens du karaté moi, j'ai fait pas mal de karaté quand j'étais jeune, et quand je suis...avant de partir à l'armée euh j'ai découvert un club de boxe américaine qui était pas loin de chez mes parents, mon grand-père est un ancien boxeur de boxe anglaise, et euh du coup j'ai dit tiens c'est pas mal, surtout que je voyais que c'était une concordance un petit peu avec les techniques de karaté au niveau des jambes, j'ai essayé, je crois que j'ai vomi euh aux trois premiers cours, euh parce que bon ça n'a rien à voir avec le karaté, c'est quand même beaucoup plus intense, c'était, c'était entraîné par Régis Lesaint qui était champion d'Europe de kick-boxing et euh et donc voilà je suis parti ensuite à

l'armée. Quand je suis revenu ben pareil je travaillais toujours dans le milieu sportif et euh donc j'étais en centre-ville et je me fournis c'est chez un magasin qui s'appelait Dam's sport mais à Rouen qui existe toujours et euh et un jour ben mon, le patron de cette boîte-là, de cette boîte-la est venu me voir dans mon enseigne où je travaillais en me disant voilà une boutique à Caen est-ce que ça t'intéresse de la prendre ? Honnêtement j'en avais un peu marre de travailler euh où j'étais, pourquoi, parce c'était, il y avait beaucoup de travail, c'était intéressant mais en fait j'avais 16 personnes à gérer et le quotidien était galère. Donc tu sais c'était toujours des, les hommes, les femmes, c'était une vraie galère vous arrivez avec, toujours avec, toujours négatifs donc j'avais envie de changer d'horizon. Le sport de combat c'était mon truc. Je boxais déjà. Donc je dis pourquoi pas. Donc bon c'est, à l'époque c'était, j'étais avec mon ex-femme, on a pris la décision de partir on est arrivé par ici, j'ai pris le commerce ici et euh en 2002 donc euh...mais la première année j'étais pas pour ouvrir un club voilà, j'enseignais un peu à l'époque déjà sur cette ville, mon premier club de sport de combat c'est celui de Rouen. Je donnais un coup de main donc j'ai boxé 10 ans là-bas. Et quand je suis arrivée ici voilà je m'étais dit bon j'ai la boutique à gérer, je connais pas trop ici les gens, je dis je vais m'entraîner et voilà. Et puis au bout d'un moment j'ai eu la proposition d'avoir des créneaux, quelqu'un est venu me voir de l'USCC la boxe anglaise à l'époque en me disant voilà j'ai des créneaux de libre, est-ce que ça t'intéresse, nous on veut développer le pieds-poings là-bas, je connaissais pas trop la personne je dis pourquoi pas, allez (*siffle*) je me suis lancé et puis en fait ça a bien accroché donc on a fait de 2003 à 2006 je pensais si je dis pas de bêtises euh on a fait que du pieds-poings, et puis à partir de 2006 j'ai euh j'ai rencontré donc Pascal Béhuet, qui est devenu le vice-président du club par la suite mais qui à l'époque il faisait du jeet kune do et il est arrivé et il voulait apprendre le pieds-poings un peu plus en profondeur. Et donc je l'ai eu comme élève les premières années. Et puis au bout de quelques années ben en fait comme lui il était très investi dans le jeet kune do et dans le jeet kune do il y a un peu de MMA aussi, du grappling tout ça, il m'a dit voilà euh j'ai passé quelques diplômes tout ça, c'est un sport qui est à venir et j'aimerais bien qu'on enseigne le pancrease qui à l'époque était le style de MMA autorisé en France, sauf les frappes au sol n'étaient pas autorisées mais voilà. Donc j'ai dit pourquoi pas. Ça a pris de l'amplitude euh ça a bien marché donc on a euh à l'époque ben il y avait le kick-boxing, il y avait le full contact, il y avait le pancrease, on faisait aussi un peu de grappling euh on faisait un peu de sambo, on était assez complet, ensuite la boxe anglaise nous a rejoint les années qui suivent et euh et voilà. Donc on a grossi, on a commencé par des petites compétitions départementales, régionales et tout ça, on a été jusqu'au France un peu dans toutes les disciplines sauf dans la boxe anglaise

parce qu'on faisait ça qu'en loisir. Donc euh voilà que ce soit le pancrace, le kick-boxing, le full, on a tous été au niveau national et même par la suite et encore maintenant euh on va même sur l'international euh avec des titres de champion du monde, champion d'Europe euh en kick-boxing, en K1, full contact voilà. Donc on a bien grossi depuis 2003 quoi.

Là tu parlais de votre arrivée au club, un club existait déjà c'est ça ?

Alors la salle où on était à l'USCC, en 2003 elle existait déjà mais ils faisaient que de la boxe anglaise, alors ça c'était vraiment une association euh qui faisait pas que du loisir à l'époque, c'était...ils faisaient aussi des combats en amateur, mais là moi je suis resté avec eux que la première année de 2003 à 2004, je suis resté sous leur coupe parce que la personne qui était venue me chercher à l'époque euh voulait, m'avait dit ben ouais on va faire boxe anglaise et du pieds-poings. Mais t'inquiète pas parce que moi c'était un peu ça, au début je m'étais dit est-ce que j'aurai le temps de gérer les papiers, les compétitions, les trucs, t'inquiète pas je gère les papiers, des trucs. Mais ce qu'il y a c'est que moi la première année j'ai dû quand même ramener euh une petite quarantaine de personnes, donc déjà c'était plus que le pieds-poings qui était là depuis des années, le la boxe anglaise qui était là depuis des années, donc je voyais que ça marchait bien et puis euh ben voilà moi je suis honnête à la fin de l'année, quand j'ai voulu demander une paire de Pao tu vois ben on te dit y'a plus d'argent. Donc là je me dis y'a un souci on n'a pas fait de compétitions, on n'a rien fait, je dis y'a un problème. Donc là je me suis aperçu qu'en fait ça allait pas pouvoir le faire parce que je pense qu'on n'avait pas les mêmes objectifs sur la gestion d'un club et tout ça, donc au bout d'un an comme l'USCC faisait partie des Cheminots Caennais, donc y'avait encore un bureau au-dessus, donc y'avait un bureau de la section, y'avait encore un bureau au-dessus qui gérait euh la boxe, la course à pied, le VTT tout ça. Donc moi je les ai contactés en disant voilà j'aimerais, je souhaiterais comme y'a des créneaux restés là-haut, mais euh ouvrir ma propre section, ma propre identité. Donc voilà donc en 2004 j'ai vraiment euh ouvert euh ma mon bureau, mon bureau propre.

Tu dépendais quand même des Cheminots ?

Alors je descendais, j'ai toujours dep...des euh dépend... euh merde euh

Dépendu.

Ouais des Cheminots jusqu'en 2018.

Oui c'est ça. Depuis tu as changé le nom pour Ultimate...

L'Ultimate. L'Ultimate. L'Ultimate sporting club Calvados. Donc avant en fait on avait notre propre bureau, on...donc y'avait un trésorier, un vice-président donc qui était Pascal Béhuët, euh tout ça, mais par contre on devait des comptes et un bilan euh les sorties les entrées tout ça a l'omnisport. Donc en fait tous les mois tu remontes tes données, tes résultats, tes entrées, tes sorties, tes projets tout ça voilà tous les mois. Pascal Guérin qui est le, qui est toujours mon trésorier mais qui était le trésorier, lui tous les mois allait le mardi euh y'avait une réunion et tout le monde disait voilà on va faire ci on va faire ça, on a des projets, on voudrait faire ci est-ce que vous pouvez nous aider voilà c'est ça. On a toujours dépendu des Cheminots.

Il n'y a jamais eu de réticences quand vous proposiez des nouvelles pratiques dans le club, justement du style pancrace ? Ils étaient plutôt d'accord en général ?

Ils étaient d'accord dans le sens où euh depuis 2003 jusqu'à notre départ, on a toujours été réglo. C'est-à-dire que tout ce qu'on a fait on l'a fait bien tu vois, y'a pas eu de tiens on fait ça et puis au bout de 2 semaines ou au bout de 2 mois, ah ben non on fait plus tu vois, donc au bout d'un moment si tu veux quand nous on s'investissait dans un truc, ça remontait aux Cheminots, les Cheminots pareil sur leur site mettaient voilà on fait ci on fait ça. On pouvait pas se permettre de dire on se lance dans un truc et puis d'un seul coup ben les gars vous en êtes où dans cette discipline-là tout ça, ou alors on entend plus parler, oh ben non on a laissé tomber. Tu vois tu dis le mec est pas sérieux. Donc tout ce qu'on a fait on l'a fait euh pour certaines disciplines on a arrêté au bout d'un moment parce que soit on avait plus le prof, soit ça marchait plus, euh voilà mais sinon à chaque fois qu'on a fait quelque chose, derrière ils voyaient bien que c'était structuré et que d'année en année, quand tu commences avec 40 licenciés la première année et à la fin avec le Krav-Maga et tout ça, euh plus le pieds-poings qui avait pris de l'ampleur tout ça on est arrivé pratiquement à 300 élèves. On était la plus grosse structure des sports de combat.

C'est ce que j'allais te demander. Au niveau des effectifs, du moment où vous êtes arrivés... enfin à peu près 15 ans je pense un truc comme ça, il y a eu une évolution ?

Tous les ans, on a grossi. Tous les ans on a grossi. On est parti, on est arrivé, on a, on est arrivé euh on a commencé entre 35 et 40 et euh et quand on est parti euh on était à 300

pratiquement. 297 je crois exactement tu vois. Et sans compter que honnêtement, je te dis 297 en ayant oublié des gens, parce que faut savoir que euh moi je mets toujours ça dans le truc, en disant oh putain vous avez du monde, ouais mais à côté je travaille, on travaille tous, donc je peux te dire que entre 2003 et 2018 y'en a qui sont passés à travers les mailles. C'est-à-dire qu'ils se sont entraînés, ils sont arrivés peut-être dans le tard on a peut-être pas eu les papiers, après c'est notre erreur aussi parce que en fait mais il aurait fallu comme à l'école, mais le problème c'est que quand tu finis ton cours là ici, j'avais 30 minutes pour monter, me changer, faire mon cours. Bon Pascal donnait un coup de main en début d'année tout ça mais au bout d'un moment tu sais ceux qui arrivent un peu sur le tard, y'en a qui sont passés à travers les mailles du filet. Mais y'a eu un turn-over énorme euh entre 2003 et 2018, ça a été, on a eu des gens qui sont restés 5 ans, 10 ans, 15 ans. D'autres qui sont restés qu'un an. D'autres qui sont partis ailleurs. On a récupéré énormément de combattants euh de la région, de beaucoup de clubs. Parce que l'avantage c'est qu'on avait quand même des cours qui étaient et qui sont toujours structurés. Les cours étaient toujours assurés. Tu vois y'a jamais eu de, si quelqu'un ne pouvait pas faire un cours l'autre était là, y'avait toujours du monde, donc ce qui a fait notre force, et puis surtout on bougeait beaucoup. C'est-à-dire que ce soit moi, Pascal euh même d'autres, c'est-à-dire qu'on rechignait pas, on nous proposait quelque chose, le lendemain on y allait, que t'as d'autres clubs euh qui oh ben non faut que je ressorte, ça m'emmerde, que nous en fait on a emmené nos combattants partout.

Et puis comme tu disais c'était un gros club, j'imagine ça pouvait attirer le fait qu'il y ait plusieurs disciplines ?

Voilà ça, ça a été notre force. En plus la salle était vétuste. Il y avait quand même de quoi travailler et beaucoup de sparring, donc ça c'est aussi un truc, donc quand les gens commençaient à avoir des résultats ben tu arrivais tu disais ah ben y'a quand même un champion de ci, un champion de ça, au sol ça travaille bien. C'était assez complet. Euh même quand on a fait la boxe anglaise, ça a très bien marché même si c'était en loisir, même en loisir comme les cours étaient assurés et que les gens pouvaient aussi faire un peu de pieds-poings, on s'est aperçus que la première année qu'on a ouvert la boxe anglaise, on s'est retrouvés avec plus de licenciés que tous les clubs de boxe anglaise de la région qui sont là depuis 10 ans. Même en faisant que du loisir. Parce que les cours étaient physiques, encadrés et euh et surtout y'avait pas de, ça peut arriver mais moi ce que je reproche un petit peu ici, mais y'a pas que ici, c'est que dans beaucoup de clubs on a tendance un petit peu (*le*

téléphone sonne) ouais donc je disais euh le truc c'est que nous les cours étaient toujours assurés et tout ça et personne attendait devant la porte si tu vois. Donc ça a toujours notre force tu vois.

Contrairement aux autres clubs de boxe de l'époque ?

Ah non pas tous. Mais moi ce que, comme je te disais, ce que je peux reprocher un petit peu, j'ai quand même pas mal vadrouillé dans les clubs, que ce soit boxe anglaise ou dans d'autres, le problème c'est que dans certains clubs euh tu arrives t'as des entraîneurs euh qui se focalisent que sur les meilleurs. Tu vois ils se focalisent que sur les meilleurs, c'est-à-dire que t'as 15 bons élèves, eux ils vont avoir le droit au sac, ils ont le droit aux explications, aux corrections et d'autres on les laisse un peu dans la nature. Et moi c'est pour ça que j'en ai récupéré pas mal. De toute façon dans toutes les disciplines hein. C'est-à-dire qu'on prend les meilleurs et puis euh, et puis les autres ben tiens y'a un sac là-bas, t'as pas appris à donner un bras avant, bras arrière et tu vas le laisser 6 mois taper comme un con dans un sac. Pour moi y'a aucun intérêt. Et c'est ça qui a fait notre force. Et c'est ce que moi j'ai toujours demandé à mes entraîneurs euh, tu viens pour entraîner, tu donnes de ton temps c'est d'accord mais par contre fais le bien d'accord. Sinon on le fait pas, je préfère que tu me dises on peut pas assurer ce cours là parce que ça m'emmerde, j'ai plutôt envie de m'entraîner pour moi, plutôt que de faire un cours où tu vas faire ça, tu vas dire tiens toi je te prends, toi tu es mauvais tu arriveras jamais à rien, parce que le mec il est pas fait pour ça mais tu vas pas dire dégage tu vois. Et alors on va jamais le corriger. Et ça c'est pas moi. Il faut que la personne qui rentre chez nous, à la fin de l'année, même si elle est pas bonne, elle sente qu'elle a progressé Ça c'est important. C'est ça. Pour pas dire je sors de mon année et euh j'ai l'impression que je suis toujours à zéro tu vois, j'ai pas progressé...et chez moi j'ai horreur de ça. Et on n'a jamais eu ce genre de choses-là. Ouais donc on en était à...ouais les cours, les cours ont toujours été euh encadrés de A à Z et euh, et puis c'est pareil on a formé beaucoup d'élèves à tous niveaux, au niveau du pieds-poings, même au niveau du pancrace, grappling voilà, beaucoup de nos élèves euh ont été pris en charge par le club euh et euh ont pu aller passer des diplômes. Alors là où honnêtement c'est pareil c'est un bien et c'est un mal, parce que certains ne jouent pas le jeu après, donc ça c'est toujours un peu gênant, donc c'est ce qui m'a un peu vexé un petit peu à l'époque où Pascal Béhuët est décédé, c'est euh, c'est d'avoir formé des gens qui après sont partis euh ont pas joué le jeu alors qu'ils s'étaient engagés à donner un coup de main. Donc on a quand même formé et ben Davy Gallon que tu connais, il a quand même commencé chez

nous et ben Thibault qui est à Bavent c'est nous qui l'avons formé, c'est nous qui avons payé son diplôme. Il est parti du jour au lendemain. Et ça je tiens à le préciser, parce que beaucoup de gens à chaque fois me disent (*baragouine*) non non au pieds-poings il a été formé par nous, en sol c'est Pascal qui lui a donné 80 % de sa base.

Ah oui ? Je savais pas ça. D'accord.

Il s'est lancé l'année juste avant que Pascal décède, alors que l'année d'avant si tu veux, il avait passé ses diplômes avec nous et tout ça bon, et du jour au lendemain si tu veux il est parti sans prévenir Pascal. Ce qui a été un petit peu, un peu gênant de ma, de ma, surtout de la part de Pascal qui l'a quand même mal pris à l'époque, euh bon maintenant on passe à autre chose avec Thibault, mais moi à l'époque euh quand Pascal m'a dit tu as vu il est parti et tout ça, bon ben voilà moi après j'étais pas toujours avec eux donc je savais pas, mais apparemment y'avait rien, il s'était rien passé donc on n'a pas, surtout Pascal n'avait pas trop accepté donc c'était un peu tendu tous les deux pendant quelques temps mais bon Davy l'a suivi parce que Davy le connaissait bien euh mais tous ces gens-là ils ont commencé chez nous. Voilà tu vois tous ces gens-là ils ont commencé chez nous euh Davy il a combattu c'est...il a combattu au Havre avec Pascal hein à l'époque, Pascal l'emmenait combattre au Havre et puis c'est Pascal qui lui a mis le pied à l'étrier chez Atch, euh qui l'a lancé en pancrace, c'est Pascal qui l'a emmené là-bas, c'est Pascal qui lui a fait connaître Atch et euh et qui l'a lancé là-dedans. Et après quand il a suivi Davy, bon Davy a pris le relais derrière, euh Thibault a pris le relais derrière mais c'est Pascal qui a tout ça. Et ça aujourd'hui moi ce que je reproche, c'est que ça n'a jamais été euh même quand y'a eu des trucs, ça a pas été mis en avant tu vois, donc ça, ça a été toujours un peu dommage. Maintenant je pense que si ça a pas été mis en avant c'est parce que moi j'ai voulu le mettre en avant et je l'ai mis deux trois fois sur Facebook tu vois, euh derrière ça a pas été relevé mais bon c'est pas grave, mais je tenais quand même à le mettre, après si eux ne l'ont pas fait je pense que c'est parce que ouais il y avait peut-être une petite tension avec Pascal, à l'époque il voulait peut-être pas avouer que c'était chez nous qu'ils avaient fait. Maintenant bon on est passé à autre chose. Davy la preuve je le sponsorise pour ses trucs tout ça. Bon voilà. Mais euh c'est des choses qui moi demain, je pourrai pas dire non non, ben euh Pascal a rien fait. Pour moi Pascal ça a été euh, on n'a pas toujours été d'accord hein sur certaines choses, d'ailleurs sur une des dernières compétes, un des derniers galas qu'on a fait, on n'était pas content par rapport à ça parce que Thibault était devenu le DO, avait pris la place de Pascal sur la ligue, donc il voulait pas

c'était compliqué, c'est moi qui a fait le forcing parce que je voulais absolument qu'on fasse combattre nos gars, mais bon on n'a pas toujours été d'accord sur des trucs, mais dans l'ensemble on arrivait toujours à se compléter. C'est-à-dire qu'on s'entendait super bien machin. Après sur le sport il y avait des choses qu'il voulait faire moi j'étais pas d'accord, ou vice-versa. Mais à l'arrivée on arrivait toujours à bien fonctionner et moi c'était quelqu'un qui a, qui a marqué le club euh de son empreinte, Pascal c'était un très bon pédagogue, euh moi je suis honnête, c'était pas un bon striker, en pieds-poings. C'était pas un bon striker. Au sol il était bon en strike il était pas très bon mais par contre il arrivait toujours à se faire reconnaître (*le téléphone sonne*). Donc euh Pascal était, savait se faire reconnaître, même s'il avait pas le niveau par exemple du mec qui pouvait être en face en pieds-poings par exemple, mais il arrivait toujours à amener la chose et pour moi c'est ce qui faisait ressortir Pascal. C'est euh, c'était pas, il a pas été un grand champion mais par contre il arrivait toujours à se faire respecter, il arrivait toujours à t'expliquer parce que c'était cohérent tu vois. Et puis surtout voilà il s'est jamais cru au-dessus du lot, il a toujours travaillé euh, il a toujours essayé de continuer à travailler même à l'âge qu'il avait voilà, il essayait toujours de suivre la cadence et c'est ça qui a fait que ça marchait fort à l'époque, parce que il était devant il faisait des parcours jeune, tout ça bénévolement et il a marqué son empreinte. Et quand il est décédé euh malheureusement ben derrière, tous les autres qui étaient Aurélien, Thomas tout ça ont fait leur travail mais ils pouvaient pas s'investir autant. Donc c'est ce qui a fait que euh je parle pas pour le club mais pour la discipline, ici ça s'est endormi et dire que même Bavent euh ça a pas explosé non plus. Nous on avait du mal parce que bon on faisait les cours le soir mais y'avait plus la même dynamique euh, le décès de Pascal avait mis le bourdon un peu à a beaucoup de combattants. Donc ça a dormi, Le Havre pareil ça s'est cassé la gueule un peu le pancrace, enfin tous les clubs qui à l'époque faisaient ce truc-là, ben du jour au lendemain, c'est bizarre mais même s'il est pas de la région, quand Pascal est décédé, je sais que lui il organisait des interclubs tout ça, il était plus là y'a plus rien qui s'est fait. Ça a été terminé.

Oui parce que c'était lui qui avait un petit peu introduit le pancrace dans la région ?

Dans la région mais complètement. Complètement. Si aujourd'hui euh y'a Bavent nous on est encore là et y a eu les premières compétitions de pancrace où même les premières compétitions en ligue, en ligue dans la Normandie, c'est parce que Pascal avait fait le truc. C'est même lui qui avait pondu euh le premier règlement pour la ligue tu vois. Et on en revient toujours à la même chose, le jour où ces gens-là ils ont lu, ils l'ont mis sur la voie de

garage parce que ils ont dit bon ben nous on est plus jeune machin (*siffle*) c'est bon tu nous as donné tout, et ils l'ont mis sur une voie de garage, ce qu'a pas accepté Pascal ben un an avant qu'il décède et euh à juste raison et euh et aujourd'hui je trouve ça un peu dommage que les gens, ben c'est un peu le français et l'être humain, c'est je prends mais une fois que j'ai, tu vois t'as plus besoin de toi, t'es un outil (*siffle*) on te dégage. Mais bon aujourd'hui moi le bilan que je fais sur le club, c'est que euh y'a eu des hauts y'a eu des bas, mais dans l'ensemble on n'a pas lâché tu vois. Même quand Pascal est décédé, même si on pouvait pas faire la même chose avec Thomas euh tout ça, on a essayé quand même de continuer parce qu'on voulait pas foutre en l'air ce que Pascal euh avait fait.

Je ne sais pas si c'est confidentiel ou non, je sais qu'il y avait eu un souci avec la salle, la salle Jean-Baptiste Rolland. J'avais eu des échos comme quoi elle était trop vétuste et il a fallu faire un changement. Et que c'est aussi pour ça que tu t'es dégage des Cheminots Caennais. Pour ce que tu peux en dire, qu'est-ce qui fait que tu es passé de... ?

Ce qui s'est passé c'est qu'en... au mois de mai euh donc c'était 2018 je crois, 2017, je sais plus honnêtement enfin voilà, après je suis parti, je sais plus exactement la date mai 2018-2019 2019-2020 ouais c'est ça 2018, donc ça devait être euh mai 2018. Euh je suis approché euh par euh une responsable de la mairie de Caen qui me dit, enfin la dame qui traite toujours pour nos besoins et tout ça, euh elle me dit voilà Monsieur Hembert est-ce qu'on peut se voir à la salle Côte de Nacre lundi je crois que vous travaillez pas machin, parce que j'ai un truc à vous proposer bon. Je me déplace là-bas y'avait le responsable à l'époque des Cheminots Caennais aussi qui est venu, et puis elle me dit voilà Monsieur Hembert à la rentrée vous serez plus là. Ah bon on sera où alors ? Voilà on vous a construit une nouvelle salle de combat à Authie Nord donc Quartier chemin Vert euh un peu à l'extérieur, euh voilà. Je lui dis mais ça c'est un projet qui devait être pour 2020. Oui oui mais non on l'a avancé. Je dis mais elle en est où ? Ah ben elle est en construction. Et je lui dis mais vous l'avez pensé comment ? Elle m'a dit ben ouais on a des gens qui s'y connaissent et c'est tout. Moi c'est leur travail, tu vois ils sont au service des sports même si pendant des années ça a été quand même, il a fallu quand même 4 ans pour avoir du chauffage, 8 ans pour avoir un lino, enfin voilà. Compliqué. Et elle me dit voilà vous partez là-bas et tout. Moi je dis ok, je dis par contre ce serait bien vous pouvez me faire voir, je vais là-bas la salle elle était pas encore montée, c'était encore de la boue, y'avait que les murs et tout. Donc on est au mois de mai. Donc je préviens tout le monde, je dis on va être obligé de bouger et tout ça machin. Et puis euh le mois de juin arrive

et le mois de juin je m'aperçois que les murs sont montés, quand je vois la superficie je me dis mais c'est pas possible, je vois les plans. Là je vois les plans. Alors qu'ils auraient pu me les donner nettement avant, j'aurais pu donner mon truc. Et quand je vois les plans je m'aperçois que la superficie de la salle principale est identique à celle que j'ai là euh et surtout des grandes baies vitrées euh et au sol un espèce de lino gris, et puis surtout pas de, enfin une salle qui correspond pas du tout à nos attentes. Donc je lui dis ça va être compliqué de pouvoir travailler là-dedans. Je dis n'oubliez pas on a quand même 300 élèves. Ouais mais on vous l'a fait pour vous. Ah bon ? Ben ok. Mais vous allez cohabiter avec deux autres sections, deux autres clubs de sport de combat, ça veut dire Samir Gharbi qui est au chemin Vert qui fait la boxe thaï et du K1 aussi comme nous, plus Arlindo qui fait du full contact, du kick-boxing et mais comment on va faire ? Ah ouais mais euh vous inquiétez pas on va faire un planning. Je dis mais nous on a cours tous les jours voire deux cours. Ouais mais va falloir s'adapter. Je lui dis mais comment vous voulez qu'on s'adapte ? Et je lui dis moi et quand je vois les vestiaires, les vestiaires étaient un tout petit peu plus grand que ce qu'on avait là et une douche, alors que là on avait 4 douches. Donc je lui dis c'est pas possible ça va être compliqué. Ouais mais faut mettre de la bonne volonté et tout. Et puis euh donc je donne le nombre de licenciés puisque la mairie me demande d'envoyer le nombre de licenciés, les hommes, les femmes, mes créneaux et tout ça. Et quand j'envoie ouais ça va être compliqué, la secrétaire me dit ça va être compliqué comment vous allez faire ? Je dis ben je sais pas moi c'est votre responsable qui...et elle me dit ben je vois ça. Et puis en fait euh je m'aperçois que je vois un retour de mail, et je vois ben ouais par contre les créneaux il va vous rester ça, il va vous rester ça qu'est-ce que vous en pensez ? Ça veut dire qu'il va me rester des créneaux pour faire des cours jusqu'à 23h30. Et puis je pouvais plus faire ci, je pouvais plus faire ça et le summum c'est faire un cours de boxe pieds-poings en même temps dans la même salle qu'un autre club. Je lui dis mais c'est pas possible, quand tu fais 90 personnes s'ils sont 40 comment on fait ? C'est une salle qui peut accueillir 60 personnes. Ouais bon. Compliqué. Donc je me suis dit je vais rentrer là-dedans ça va être dur et le mec que j'ai en face de moi quand je vais à la réunion, euh donc là il y avait 11 membres de Caen, l'adjoint au maire tout ça que le mec me dit ouais Monsieur Hembert vous voulez mettre de la mauvaise volonté ou quoi ? Et je lui dis mais vous vous rendez pas compte ? Ça fait des années qu'on est dans un truc, cette salle qui était là-haut moi, je leur dis moi je suis prêt à mettre 15000 € de notre machin pour la refaire tu vois. Ça vous appartient mais on remet à jour tu vois. Ouais mais non le service machin va peut-être pas vouloir. On peut essayer machin. Et puis en fait on s'aperçoit à ce moment-là que ben sur les 11 membres dont le président de l'USCC euh trois

me suivent, trois me disent pourquoi pas machin, et tous les autres disent non non non non non. Et je vois que ça prend un peu de haut tu vois, bon c'est la boxe tu en as un qui regarde sa montre, il commence à dire (*siffle*) tu sais l'autre il nous casse les bonbons avec sa boxe tu vois rien à foutre tu vois, y'a pas de sponsors ça ramène rien voilà. Et donc euh moi je lui dis ça va pas être possible, ça va être compliqué euh (*souffle*) c'est trop dur, vous avez fait ça sans nous concerter c'est trop dur, euh donc il dit bon ben vous avez pas le choix, vous avez pas le choix il vous reste que ça. Donc moi le truc de vous avez pas le choix, il vous reste que ça, vous allez vous plier entre guillemets à ce que je vais vous donner quoi.

Au risque de perdre en plus tous les adhérents.

Voilà et puis j'aurais pas pu accueillir tout le monde. Et puis tu te vois toi avec 3 affiches de 3 clubs différents mais qui font la même discipline avec des tarifs différents ?

Oui c'est compliqué.

C'est compliqué. Tu vas te retrouver avec des élèves qui sont pas à toi, un vrai bordel.

Pourquoi ils ont fait ça ? C'était quoi l'objectif de la ville ?

Ben en fait c'est parce qu'ils voulaient nous mettre là-bas, ça veut dire qu'ils voulaient... alors ça partait je pense d'une bonne intention, mais ça a pas été fait correctement tu vois. Surtout que cette salle-là il aurait fallu la la la la au niveau de la, au niveau de la superficie au moins par 5.

Mais du coup la salle Jean-Baptiste Rolland... c'est quoi aujourd'hui ?

Y'a rien.

Y'a rien ? Elle est fermée ?

Y'a rien. En fait elle devait être détruite soi-disant dans l'année dernière. Et puis en fait non c'était du pipeau, pour moi c'était du pipeau. Donc maintenant elle est, ils essayent de la louer à des gens pour stocker tu sais des entreprises voilà. Mais pour l'instant elle est encore là. Donc on aurait pu je pense euh parce que je crois ce qu'ils veulent dans les années à venir c'est raser tout là-bas pour refaire tu sais le centre commercial il y avait un vote tu sais, donc là ce qu'ils voudraient c'est redynamiser tout là-haut. Et du coup ben moi au bout de... à la fin

de la réunion comme j'ai vu que ça battait de l'aile et que c'était mort, que si je m'engageais là-bas pour moi ça allait être très compliqué déjà dans les horaires, les trous, la gestion. Et puis j'aurais pas pu accueillir tous les licenciés ça aurait été trop dur. Euh je leur ai dit ben voilà moi aujourd'hui ça n'engage que moi, si mon staff veut continuer ils peuvent je me désengage, dans 48 heures vous avez ma démission. Et là c'est parti en live. Donc euh le responsable qui avait une barbe là je sais plus comment il s'appelle ce mec-là que j'avais jamais vu, commence à me prendre de haut, ouais on vous a créé ça. Je dis vous avez rien créé, la preuve y a d'autres clubs qui y vont. Je dis vu la superficie ça suffira. Donc j'ai démissionné, donc ils ont essayé de me rattraper le lendemain en m'appelant et tout ça la mairie ouais Monsieur Hembert vous pouvez pas, vous vous rendez compte qu'est-ce qu'on va dire à Monsieur le Maire ? Tu vois parce que hein. Parce que nous on a dit que c'était pour vous. Je dis mais moi je peux pas caser 300 bonshommes et je veux pas laisser des gens à la porte. Donc je dis je démissionne point barre. Je dis moi je suis bénévole tu vois. Donc je démissionne et euh 72 heures après euh mon beau-père qui a un club à Saint-Martin de Fontenay euh lui est très bon dans tout ça (*siffle*) il m'a recrée tout, les statuts les machins et tout mon staff a suivi, tout le monde a démissionné euh Thomas tout le monde m'a suivi et euh j'ai juste été obligé de me séparer du krav, parce que le krav ben lui comme il travaille là-haut, ça faisait trop de route pour me suivre, trop compliqué euh donc lui ben c'est d'un commun accord, il m'a dit non oui ça va être compliqué comment on peut faire, il a créé sa propre entité, identité en Krav-Maga à Épron.

Il est plus attaché à... ?

Non non maintenant il est tout seul comme moi. Donc il est à Épron, et moi je suis parti à Fontaine-Étoupefour et Sainte- Honorine.

Donc au niveau statut c'est association ?

Voilà c'est ça. Maintenant en fait je dépends pas des Cheminots, de personne. Maintenant je suis indépendant.

Donc même au niveau financement, tout est... ?

Voilà tout est géré par...comme les assoc...comme 95 % des associations ici quoi.

Ok. Concernant le MMA... Alors j'imagine que tu connais bien le MMA. Qu'est-ce que

tu en penses ? A la fois de la discipline en elle-même mais aussi des images qu'elle peut renvoyer, parfois négatives, parfois peut-être résiduelle des premiers événements, etc.

Au jour d'aujourd'hui en 2020 euh que ça arrive enfin en France, pour moi c'est une très bonne chose euh, maintenant euh nous la fédération sous laquelle elle est la FFKMDA c'est associé avec la GAMMA, donc c'est une fédération internationale de MMA. Euh donc en fait ce qu'il faut savoir c'est que, ce qui va se passer c'est que la FFKMDA à moins d'un retournement de situation, ben la FFKMDA comme n'a pas pu récupéré le MMA, vu que c'est la boxe anglaise, et tu vois sur le premier événement ça a été compliqué parce que y'a eu plein de choses qui allaient pas, euh la FFKMDA d'après les retours qu'on a eu, c'est qu'elle, elle va lancer sa version pancrace, mais pancrace MMA. C'est-à-dire que tu auras sous la GAMMA, au couvert sous la GAMMA, ça sera de la compétition comme du MMA mais ça s'appellera toujours pancrace peut-être avec un petit truc derrière. Moi ce que aujourd'hui j'en pense c'est que c'est très bien, parce que c'est pas plus violent qu'un autre sport hein, si c'est bien enseigné parce que ça c'est important aussi, que ça soit enseigné par des gens qui connaissent, pas spécialement des combattants qu'on fait à haut niveau, mais qui connaissent la discipline euh les tenants les aboutissants, pour moi ça peut être que positif. Y'a pas de...voilà ça a vachement évolué, en plus maintenant on a les gants tout ça, à l'époque y'avait pas de gants, tu avais le droit de taper vers la tête, avec le coude, ça c'est interdit. Pour moi c'est une bonne chose mais c'est pareil, ce que j'ai toujours peur c'est que ça soit toujours géré par..., surtout la structure MMA pure, ça commence déjà à être compliqué parce que déjà le fric le fric le fric le fric et c'est ça parce qu'on parle du fric mais les premiers touchés derrière c'est les amateurs, parce que y'a plus rien qui se fait pour les amateurs. Qu'est-ce que tu vois ? Tu vois que des compétitions pros qu'ils appellent pros, mais l'amateur que ce soit même en pancrace ou en MMA tout ça t'as que dalle. T'as rien, ça n'avance pas, ça piétine, euh la preuve nous en Normandie euh moi quand j'ai 5 combattants, Bavent il en a trois si c'est pas le même poids tu peux rien faire, la ligue ou les ligues en général sur toute la France, les mecs ça se bouge pas pour développer machin. C'est juste de la récupération de licenciés, donc ça c'est un peu dommage, maintenant le MMA s'il arrive en France s'il est bien enseigné, s'il est bien structuré, euh je pense ça peut faire un gros gros truc.

Je reviens sur la question de la violence. Pour toi le MMA n'est pas plus violent qu'un autre sport ?

Oh non non non. Non non non non non. C'est...tu vois moi j'en fais un petit peu parce que

euh j'en ai fait un petit peu avec Pascal et puis je continue toujours, tu sais moi je fais mes vidéos mais j'apprends beaucoup aussi sur les vidéos, donc je suis très souvent sur des vidéos et j'apprends tout seul où j'apprends tu sais j'ai des mannequins tout ça, donc j'en fais toujours un petit peu, je suis pas un expert du MMA mais je fais régulièrement euh quelques petites amenées au sol où du travail un petit peu avec les gars pour diversifier un peu les cours de pieds-poings qui peuvent être... Mais pour moi euh non c'est pas plus violent qu'un autre sport. Je dirais que des moments, je dirais qu'on se fait moins mal à des moments qu'en K1 tu vois par exemple, où là c'est que de la percussion, percussion, percussion. Euh comme nous à l'entraînement, ou à l'entraînement pour beaucoup tu t'entraînes avec des gants normaux plus épais et puis euh souvent ben y a une amenée au sol machin, je dirais que tu as moins... alors quand tu as pas l'habitude tu es un peu courbaturé le lendemain parce que tu as des appuis des points de compression que tu as pas en pieds-poings. Mais honnêtement moi ce que j'en ressors c'est moins violent vraiment qu'un bon sparring, de K1 ou de boxe thaï hein. Voilà. Après ça peut paraître violent parce que y'a des arrachés, des projections, y'a les coudes voilà, parce que tu vois sur le haut niveau. Mais euh sur les clubs amateurs tout ça euh non pas spécialement. Après les mecs c'est des pros, et puis il faut savoir les gens qui se disent ouais le mec il est dessus il est en train de le fracasser, mais quand tu es dessus et que tu frappes, toi t'es en appui dessus, t'es beaucoup moins puissant que si t'es debout et tu mets un coup. Donc les gens ont l'impression... oui tu fais mal, mais t'as beaucoup moins de pression parce que t'as que le haut du corps qui travaille, t'as pas de transfert de poids de corps, donc euh non je suis pas... je suis pas euh je suis pas pour les gens qui disent c'est violent ces trucs. Ce qui a mis un frein aussi pendant beaucoup d'années. Et non non c'est pas plus violent que d'autres sports qui existent et euh tu prends, tu rentres tu prends le Kyokushinkai, euh les mecs ils se... coup dans la poitrine sans gants en plus des low-kick à bout portant, me dis pas que ça c'est pas violent. C'est un très bon sport mais c'est aussi violent que le MMA pour moi.

Pour toi c'est plus une question d'images en fait, de représentations que se font les gens à cause peut-être du haut niveau ?

C'est l'image. Et puis c'est surtout les premiers UFC. Je pense que maintenant les gens regardent ça différemment parce que y'a les gants, l'arbitre intervient rapidement, qu'à l'époque le mec il tombait sur la nuque, l'autre il mettait des coups de coude, enfin voilà y'avait des... c'était un peu bon c'était de la boucherie. Moi j'ai adoré parce que vraiment

quand t'as, quand t'es adepte, après t'as vraiment des gens qui sont pas très sports de combat, ça peut faire peur, mais non non si c'est bien structuré c'est pas plus violent que d'autres sports.

Ok. Concernant le jeu vidéo, le deuxième objet d'étude. D'abord est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? La pratique en compétition avec des rencontres, des champions, des classements, etc. ? Et qu'est-ce que tu en penses ?

Alors je savais que ça existait moi j'ai jamais vu. Euh mais je savais que ça existait. Moi je suis... j'utilise les jeux des enfants alors ils sont pas très sport de combat en vidéo moi oui. J'ai les UFC, j'ai les Fight Night en machin. Après ouais ouais moi je trouve que c'est pas mal. Euh si on parle vraiment dans la pratique sport, pas dans la pratique geek tu vois le mec qui est à fond dedans. Sur la compétition ouais je trouve que c'est très très bien. C'est euh c'est des choses qui oui pourquoi pas. C'est comme tout. Faut être ouvert et puis euh c'est une bonne...ça peut être un tremplin aussi pour certains. Certains vont peut-être commencer par ça en disant ben peut-être ce que je fais là pourquoi pas le vivre tu vois. Ça peut être un bon tremplin.

D'accord. Comme pour le MMA, le jeu vidéo est régulièrement associé à des images, des représentations un peu négatives. Comme le pratiquant geek asocial qui ne sort pas de chez lui ou le jeu vidéo qui rend violent.

Pour moi le jeu vidéo, ben tu sais tu as les Grand Theft Auto tous ces machins où tu tires dans la tête et tout ça là, pour moi euh c'est comme tout, c'est toujours pareil, c'est euh moi je fais la chasse aussi, c'est faut pas non plus que le gamin euh tu le laisses aussi faire ce qu'il veut, l'ado enfin voilà, l'enfant l'ado voilà c'est à toi aussi en tant que parent de gérer tout ça. Si ton gamin est bien équilibré et que tu le surveilles, il partira pas en sucette. Si tu laisses ton gamin, c'est comme ça que j'éduque mes enfants, tu les laisses faire tout ce qu'ils veulent, euh même s'il y a des moments tu vas dire des choses, ça t'emmerde de lui refuser quelque chose mais c'est pour son bien, euh y'a un moment ton gamin il restera comme il est, il est voilà, c'est pas, pour moi le jeu vidéo c'est négatif si tu laisses tout faire. Si tu laisses dépérir ton gamin tu le laisses s'enfermer dans le noir ou bouffer, pas passer à table, plus avoir de vie euh de famille, oui là ça peut devenir dangereux, peu importe le jeu vidéo. Jeux de combat pourquoi pas plus parce que justement il y a de l'agressivité et tout ça. Mais si c'est euh gérer, calibrer, ton gamin il fait d'autres choses à côté, pour moi c'est pas plus dangereux qu'autre

chose. C'est là-haut. Voilà c'est à toi de savoir gérer ton enfant et puis de dire bon ben tu as le droit à 1 heure ou 2 heures et puis voilà. Tu vois aussi ton gamin, tu vois comment il devient. Si tu vois que ton gamin il devient barjot comme j'ai pu voir dans des vidéos, pas spécialement sur les sports de combat, mais que le mec il est tellement machin que il casse la console, il insulte ses parents, les trucs là pour moi oui c'est grave. Mais ça c'est aussi la faute des parents.

Ce que tu veux dire c'est que c'est pas nécessairement le jeu... mais plutôt sûrement lié au vécu ?

Le jeu ah non. Pour moi c'est voilà, c'est trop de liberté, trop de...ben trop longtemps dessus trop de liberté. Et au bout d'un moment ben il comprend pas que normalement tu vas lui interdire quelque chose où là voilà ça peut partir, dégénérer. Si c'est bien encadré tout ça, que ça soit un jeu violent ou non violent pour moi c'est une grosse partie de l'éducation.

Pour toi ces images négatives n'ont pas lieu d'être.

Non.

Ok. Tout à l'heure tu parlais de tremplin, de pratiquer le jeu vidéo et de le vivre. Il existe des manifestations de jeux vidéo de combat qui s'inspirent d'images qu'on peut retrouver dans le combat réel, par exemple dans la présentation des statistiques, des profils, la disposition en face à face, le staredown, etc. Tu en penses quoi ?

Moi je pense que c'est bien, ça dynamise le truc, ça change, c'est autre chose, on est dans un trip tout simplement euh moi je pars du point de vue où du moment que c'est fait pareil, bien encadré, dans de bonnes conditions et que ça reste ce que j'appelle bon enfant, euh oui pourquoi pas, justement je pense que ça...même pour le joueur. Pour le joueur c'est pas vraiment le combat dans la cage que tu fais toi mais euh ça reste quand même un trip et puis un kif quoi. Pour moi non je pense que c'est, c'est que du positif. C'est que du positif.

D'accord. D'ailleurs ces disciplines se développent de plus en plus. Par exemple en France le MMA depuis sa récente légalisation, ou le jeu vidéo suite à certaines décisions offrant un cadre légal à la pratique compétitive. Selon toi, quels obstacles peuvent encore aller à l'encontre de leur développement ?

(Souffle). Selon moi...

S'il y en a.

Ah. Selon moi ça sera toujours le problème d'ego. Le problème d'ego au niveau des instances sportives. Pour moi c'est le seul frein. C'est pas le français euh parce que si demain ça se développe bien c'est bien encadré, les gens c'est comme d'autres disciplines, si ça arrive au quotidien les gens vont s'habituer. Y'aura plus de...bon tu auras toujours des gens comme dans la boxe anglaise tout ça ouais machin, mais je pense que si ça devient, c'est bien structuré, y'a des compétition officielles et puis qu'on arrête d'entendre euh ben ouais lui il a pas pu combattre parce que l'autre était pas là donc il a pas eu sa prime, et puis la fédération qui est couverte par untel n'a pas voulu reconnaître les trucs, bon tu vois là on n'est plus dans le...c'est ça le frein, c'est les instances sportives et c'est celui qui veut euh faut pas que les gens ils commencent surtout maintenant même par la suite mais tout de suite pognon pognon pognon. Développer, on est là pour développer. Mais ce qui est un peu dommage aussi c'est que la tout le monde passe pro. Sauf qu'il y a de l'argent à gagner, même si tu gagnes pas les sommes que tu as à l'UFC, tu sais très bien que s'il y a des compétitions de MMA en France qui vont être développées par la GAMMA, par d'autres fédérations, la CNMMA si elle existe encore je sais plus, mais tu as beaucoup de gens qui ont pas le niveau qui vont passer pro et ça c'est aussi un frein. Parce que on arrive à des dérives. On revient à la même chose avec les profs qui sont pas diplômés ou qu'ont pas de passé ou dit tiens j'ai fait un an à l'USCC euh (*tousse*) je vais donner des cours au fond de mon garage à 30 personnes en « louzdé » et tu vas avoir 30 narvalos qui vont te sortir de là-dedans et y aura aucune notion de sécurité, de danger voilà. Et donc c'est ça pour moi non il faut pas... il faut développer, il faut développer et pas chercher à en tirer tout de suite et l'argent du beurre euh à s'enrichir. Et puis faire attention, là aujourd'hui tout le monde passe pro comme je te dis et y a pas de frein. Moi je le vois dans le pieds-poings. Tu vois, j'ai des gars qui sont pro mais ils ont déjà 50 60 combats derrière. Et tu as des gens qui arrivent, que moi je connais qui sont de toute la France, d'un seul coup le mec il a 10 combats en amateur tac il a 10 victoires, ah et puis il va passer pro. Mais tu vois c'est un peu aberrant. Et là aujourd'hui le MMA c'est ça, je m'aperçois de ça. C'est bizarre y'avait pas de compétition de pancrace, y'avait pratiquement personne quand t'allais au championnat de France, à l'époque y'avait que ça, et puis là du jour au lendemain, tu as combien de mecs sont passés pro en MMA ? Mais tu viens d'où ? Tu sors d'où ? Donc ça c'est ce qui peut être la dérive, parce que tu peux avoir des blessures ou du n'importe quoi, où des gens qui vont arriver mais attends les mecs c'est un pro lui ? Nul au sol, pas de striking debout et tu te dis en fait c'est de la bagarre de rue. Ça peut donner cette image tu vois la structure. Structure au niveau financier, attention hein, faut que ça soit encadré correctement et pas dire ça y est je veux être président ou être responsable pour m'enrichir tout de suite. Non c'est un travail de longue haleine, tu veux t'enrichir montre déjà ce que tu sais faire en tant que président responsable et tout ça, et après bon ben c'est normal t'as...et puis les combattants c'est la même chose, attention qui vient d'où et ce que tu as fait avant. Avant pour moi d'être combattant MMA pro, faut quand même avoir un parcours euh sportif bien garni. Là en France y'a

quand même beaucoup de... (*Le téléphone sonne*) le truc c'est que voilà il faut que si on veut vraiment que cette discipline-là devienne légale de la boxe anglaise dans les avenir ou la boxe thaï tout ça, faut que ce soit bien structuré de A à Z, que ça soit financièrement ou dans les formations.

Je reviens sur la notion de combat. Tu disais que tu pratiquais un peu le jeu vidéo, que tu avais les UFC et les Fight Night. Est-ce que tu joues aux jeux vidéo de combat parce que tu pratique des activités de combat physiques, ou est-ce que ça n'a pas de lien ?

Moi je pense que c'est... honnêtement oui, je pense que je peux pas dire non même si je joue aussi aux jeux de foot ou d'autres jeux, mais oui je pense que ce qui est un...après je pense si tu fais, si tu fais le bilan du nombre de gens qui ont des jeux vidéo de sport de combat, je pense à 95 % qu'ils font des sports de combat. Je pense hein. Euh en France surtout. Je parle plutôt en France. Après aux États-Unis c'est peut-être différent parce que l'UFC là-haut, là-bas c'est un gros truc, tu vois ça passe à la télé quotidiennement machin donc les gens peuvent comme certains euh amateurs de foot qui jouent pas au foot mais qui sont fans de foot parce que en France y'a beaucoup de foot, on voit ça. Chez nous c'est différent, y'a pas beaucoup de sport de combat à la télé, donc je pense que en France... (*Le téléphone sonne*) et oui donc je te disais ouais pour moi en France, comme c'est pas un sport que tu vois tout le temps, parce que les gens qui ont acheté le jeu ou qui achètent les jeux de sport de combat sont beaucoup plus des pratiquants à la base.

Tu penses que ça leur permet peut-être de voir... ?

S'identifier aussi. Beaucoup. Ouais moi je pense s'identifier. Euh surtout chez les plus jeunes. Chez nous non parce que voilà tu aimes bien un combattant sur le jeu tu le prends tout ça, mais euh par exemple moi je joue pas en ligne, je joue pas en ligne. Mon fils lui joue en ligne, moi je joue pas en ligne. Euh j'ai pas la patience d'attendre que l'autre machin truc donc moi je crée mes personnages des choses comme ça mais je pense que c'est aussi pour s'identifier, pour certains chez les jeunes.

Tu parlais d'identification.

Ouais ben pour moi oui je pense que chez les jeunes, les jeunes peuvent s'identifier à tel ou tel champion et tout ça, euh surtout en France. Surtout en France. Mais euh pour moi, le jeu vidéo ne fait pas de mal plus qu'autre chose et euh et euh c'est une bonne chose. Moi je trouve que c'est une bonne chose quand il est bien géré. (*Le téléphone sonne*).

Tu disais qu'il fallait que ça soit bien cadré.

Que ce soit dans le jeu vidéo ou à un entraînement ou un club, c'est important que ça soit...qu'il y ait des directives et que ce soit bien géré à tout point de vue. Mais le sport de combat par lui-même, le jeu

vidéo de sport de combat par lui-même, il y a rien de négatif. C'est comme tout, si c'est bien enseigné, si c'est bien géré, y'a aucun frein quoi.

Tu disais que des joueurs de jeux vidéo de combat pouvaient éventuellement être des pratiquants d'activités de combat physiques ?

Oui tout à fait.

La pratique des deux disciplines n'est pas incompatible ? Les publics peuvent être semblables ?

Ah exactement. Exactement. Pour moi non il y a pas de...je pense que d'ailleurs je me trompe peut-être mais je pense que oui pour certains peut-être faisaient des sports de combat ont fait des jeux vidéo par la suite ou vice-versa, en disant ben tiens j'ai acheté Fight Night ou l'UFC ou peu importe ce qu'il y a eu je sais plus trop, et puis euh ben tiens c'est ouais il donne si il donne ça c'est impressionnant. Alors après certains peut-être ils sont arrivés dans une salle de combat en pensant refaire ce qu'ils faisaient sur les vidéos, là c'est pas la même chose, mais euh, ouais non je pense que c'est compatible ouais.

Ok. Concernant la question de la violence. Tu disais que le MMA n'était pas plus violent que d'autres disciplines de combat, qu'il y avait par exemple plus de blessures au K1 ou au Muay thaï. Tu penses que certains sports de combat sont plus violents que les autres sports ? Ou est-ce que tu penses que les images et représentations jouent un rôle... ?

Pour moi c'est des images. C'est juste les images qui font que euh les gens disent ah waouh c'est violent, alors oui oui c'est un sport de combat donc ça peut paraître violent de l'extérieur, quand tu pratiques toi tu vois pas la même chose, mais quand tu vois les statit...les statistiques euh au foot par exemple sur une année chez les amateurs enfants ou ados ou même vétérans qui sont les pires, euh y'a énormément de blessures graves sur des tacles, des chocs de tête ou des choses comme ça avec des traumatismes crâniens, le hockey, le rugby, euh même si le rugby est considéré comme un sport de combat, mais euh non je pense que voilà c'est pas...c'est juste l'image, l'image un peu ben violente, pourquoi parce que l'UFC ou d'autres sports de combat, mais l'UFC surtout, c'est que ben les coups quand ils arrivent avec des petits gants des choses comme ça, bon ça coupe ça saigne tout de suite, que par exemple au rugby il y a des saignements mais c'est plus des chocs. Le foot ça va être des entorses, des fractures des choses comme ça, donc ça peut paraître un peu de l'extérieur moins violent mais il y a des choses qui sont avec des tacles, qui sont assassins où tu te dis tu retrouves pas ça dans les sports de combat quoi. Donc non pour moi c'est juste l'image et c'est surtout je pense hein le MMA, c'est l'image des premiers UFC, c'est ça qui reste dans la mémoire des gens qui a fait que le MMA arrive que maintenant en France, que maintenant. Et puis surtout il y a eu aussi ça, y'a eu le...moins

maintenant, mais y'a eu le judo qui a mis un gros gros frein au début qu'ils avaient commencé, que le MMA a commencé en France à être euh, à être euh à être un peu enseigné sous la façon du pancrace et tout ça à l'époque, euh y'avait quelques combattants qui avaient combattu à l'étranger, des Français qui ont ramené ça en France et on a dit « oulala » ça marchera jamais et tout ça. Et après ils ont dit « ouh » mais y' a quand même du monde dans sa salle. Sur Paris surtout y'avait des combattants, alors j'ai plus les noms en tête, mais qui ont maintenant la cinquantaine voire un peu plus. Et là ils ont dit (*siffle*) attention euh j'avais deux trois élèves de judo qui étaient bons, ils sont partis là-bas, oh là tu vois. Et ils se sont dit ben non on peut pas. Donc là c'était quand même une grosse fédération le judo donc euh on a commencé à dire ben non il faut faire attention ça peut nous bouffer les trucs. Et puis euh et puis en fait tu t'aperçois que là maintenant la fédération de judo s'était mis sur la piste pour récupérer le MMA. Bon ça l'a pas fait. Euh mais eux c'était plus la version (*siffle*) on va remplir les poches, tu vois c'est ça un peu le problème. Mais pendant des années, c'était même pas une question de remplir les poches, c'est qu'ils ont dit ah ils vont nous tuer. Ils vont nous tuer euh voilà. Là au jour d'aujourd'hui je pense qu'ils s'en mordent un peu les doigts, parce que ça a pas été validé. Moi je comprends pas non plus que ça a été mis sur la boxe anglaise. Je vois pas trop le rapport. Soit disant ce que j'ai entendu c'est eux qui ont donné le meilleur rapport financier de l'année précédente. Donc après euh pour moi c'est pareil y'a eu à mon avis un truc bizarre là-dessous. Mais pour moi non le MMA c'est l'image du tout départ. Du tout départ. On entend moins parler quand même de cette image-là. Non mais y'a quelques années (*siffle*) c'était ah ouais le truc dans la cage là, ah ouais non mais c'est des fous, c'est des machins. Bon c'est vrai qu'à l'époque y'avait quand même des narvalos, y'avait quand même un peu de tout, y'avait des portiers, y'avait d'autres trucs quoi (*siffle*) y'avait de tout. Maintenant c'est vraiment des athlètes quoi.

Il y a une différence entre l'agressivité et la violence selon toi ? L'agressivité peut être positive dans le combat ?

Ah il en faut. Mais c'est pareil c'est juste une agressivité, ce que j'appelle agressivité sportive. C'est une agressivité intelligente que tu as besoin en tant que combattant. La différence dans...entre un combattant, je parle un combattant compétiteur et un combattant loisir, c'est le mental et c'est l'agressivité derrière. Si tu as pas un minimum d'agressivité quand t'es combattant euh soit il faut que tu aies des mecs en face qui soit très très faciles ou pas bons, mais à un moment tu peux pas, il faut avoir derrière un mental et puis avoir envie de la gagne. La gagne ça fait partie mais ça reste ce que j'appelle l'agressivité sportive, pas l'agressivité, bon tu en as hein, mais l'agressivité pour dire toi t'es en face de moi je vais te tuer, non on n'est plus dans le sport là. Mais il en faut. Tu peux pas dire ah ben non vous inquiétez pas, je fais du sport de combat mais y'a pas d'agressivité du tout, non c'est faux. Il en faut sinon tu arrives pas en haut, c'est pas possible.

Ok. Concernant les manifestations. Est-ce que tu peux me présenter les différentes

manifestations que tu as organisées ou que tu organises encore aujourd'hui à travers le club ? Et comment tu les mets en place ?

Moi euh en tant que club, j'ai fait 10 organisations. Entre 2000 euh si je dis pas de bêtises entre 2008 et 2017. Ouais 2017. Voilà j'en ai fait 10. Tu vois donc une année j'en ai fait deux, donc en fait ça s'appelait la nuit des défis tout simplement, donc on en a fait, on en a fait 8 au stade Hélios et puis deux au Palais des Sports parce que c'était des plus gros événements, donc euh donc avec le championnat du monde, le championnat d'Europe, on a fait des championnats de France pro euh plus des combats de gala. Euh les galas ben en fait c'est compliqué dans le sport de combat, pieds-poings. Les sponsors c'est très très difficile. Par exemple quand tu organises euh il faut vraiment se démener pour avoir des sponsors qui couvrent ton budget, moi honnêtement j'ai jamais réussi. Moi j'ai toujours eu des sponsors mais pas qui pouvaient couvrir euh mes galas. C'était impossible. Pourquoi ? Parce que on est sur Caen on est dans le Calvados, euh et puis ça devient de plus en plus dur, la conjoncture fait que, même pour les entreprises c'est dur de lâcher un billet à droite à gauche, mais j'ai toujours eu des sponsors mais ça couvrait pas, c'est-à-dire que tu travaillais avec...tu organisais avec l'argent de tes licenciés. Donc c'est pour ça aussi que c'est important. Si tu veux organiser c'est d'avoir un club qui tient la route et si tu dis bon ben l'année prochaine j'organise, euh tu peux pas te permettre de dire je vais prendre 30 licenciés non. Et voilà. Moi c'était aussi une dynamique, si je veux organiser donc il faut que derrière je sois carré pour faire rentrer du monde, des gens, de l'argent de façon à pouvoir organiser. Après euh l'organisation je l'ai fait e à 99 % toujours tout seul. C'est-à-dire de A à Z. Les combats euh les réunions pour avoir tel machin euh...

Les installations aussi j'imagine ?

Tout. C'est-à-dire que j'avais toujours euh j'avais quelques gars qui me ramenaient des sponsors, moi j'en dégotais aussi mais je faisais tout. Les cours, je déléguais pas. C'est trop compliqué en tant que je parle club amateur comme nous où on travaille tous, si tu délègues de trop, tu t'y retrouves plus. Pourquoi parce que y'en a un qui va faire un truc et tu vas pas le voir pendant machin, donc il va faire quelque chose derrière toi que tu as pas besoin ou tu vas faire un truc en doublon et tu perds du temps. C'est compliqué. Quand t'es une structure je dirais professionnelle, t'as un promoteur et t'es professionnel, tu as des gens qui t'encadrent. Chacun a une tâche. Il le fait voilà (*siffle*). Que nous non c'est compliqué parce que (*souffle*) c'est euh tu appelles pour un gars l'autre il se désiste, tu as demandé à quelqu'un de le contacter mais il a pas son numéro, ça revient vers toi tu sais plus où tu en es. Moi je préfère travailler, c'est un gros boulot, mais je préfère travailler seul. Quand j'ai besoin de demander un truc je demandais à mon trésorier toute la partie ce qui pouvait être financière. Donc tu

gères, tu sors de l'argent pour la buvette les trucs, euh la buvette c'est pareil, jusqu'à la buvette je commandais. Après j'envoyais du monde le chercher mais je voulais que tout soit structuré et que moi euh s'il y avait une couille je savais répondre. Pas qu'on me dise ben ouais tu as prévu ça oh ben je sais pas faut que tu ailles voir lui. T'en finis plus. Tu sais c'est tiens je te lance et puis le jour où ça pue, ben non c'est pas moi machin. Que là y'a une couille bon ben c'est moi voilà. Et puis euh y'a pas de souci. Mais j'ai toujours géré, ça c'est toujours bien dépatouillé, et euh aujourd'hui ce que je...je tiens à remercier aussi tous les gens qui m'ont aidé, tous les bénévoles qui se sont...les parents, les trucs, des gens que j'avais...des femmes de boxeurs que j'ai jamais vu hein, ni d'Adam ni d'Ève qui arrivaient, ils avaient fait des gâteaux des trucs. Ils faisaient le ménage, enfin c'était...on s'est toujours démerdé là-dessus quoi. Mais par contre derrière on a joué le jeu aussi avec tout le monde quoi.

D'accord. Ça a toujours fonctionné ?

Ah ouais ouais. Alors après euh j'ai gagné de l'argent sur les galas sur les deux derniers c'est tout. Sur les deux plus gros. Parce que on a fait x rentrées voilà. Surtout les autres on retombait jamais sur nos pieds, parce que ben tu as toujours des imprévus, des frais des trucs et puis euh et puis c'était le stade Hélias. Tu connais le stade Hélias ?

Oui.

Faut que tu ailles à pied, tu as je sais pas combien de trucs. Bon y'a eu du monde. C'était toujours plein. Mais euh des moments en fait on a fait le championnat de France pro, t'avais des taxes à payer, t'as des choses, et puis la superficie fait que tu peux pas accueillir tout le monde. Donc tu rentres pas dans tes frais. Mais moi ce que j'ai toujours fait et ce que je ferai toujours, si je continue à organiser, c'est que quand je fais un gala, si le gala il me coûte tant, j'ai le double dans mes caisses.

Oui, pour être sûr.

C'est être sûr. C'est-à-dire que je veux pas euh veux pas me prendre un bouillon et surtout je veux pas empêcher mes compétiteurs amateurs ou mes gamins d'aller en compétition parce que tu as plus de thunes dans les caisses tu vois. Donc ça non, parce que les gamins ils peuvent pas monter sur un ring ils peuvent pas mais ils ont les championnats à faire, euh il y a des trucs il y a machin, donc quand je faisais un gala, euh j'avais le double voire...peut-être pas toujours mais au moins une grosse partie, ça veut dire que tu prends un bouillon euh j'avais toujours ce qu'il fallait pour finir ma saison voire plus. Voilà.

On a abordé la question de la diffusion toute à l'heure, de l'utilisation de certains outils pour

faire connaître ta structure, renseigner, etc. Est-ce que tu peux m'en dire un peu plus ?

C'est euh ouais en fait euh Facebook j'y suis arrivé un peu tard moi. Je suis arrivé un peu tard à Facebook, je crois 2011. Je dis peut-être des conneries. Avant j'avais un blog, bon les blogs ça existe toujours j'ai vu ça l'autre fois, on avait un blog machin. Et en fait à la mort de Pascal, c'est lui qui avait le mot de passe et je l'ai arrêté à cette période-là parce que je pouvais plus y aller je le trouvais plus. Mais donc j'ai commencé à diffuser...alors les premières années même pas de blog y'avait rien, c'était l'affiche sur la salle et puis le magasin tu vois c'était juste ça. Et puis après on est passé sur le blog qui a bien fonctionné à l'époque, qui était vachement suivi et euh et puis maintenant Facebook. Voilà c'est mes trucs de diffusion, j'ai pas de snap, j'ai pas de trucs. C'est Facebook voilà. Donc j'ai mon Facebook personnel euh qui est ouvert, donc les gens peuvent venir voir et puis j'ai créé l'USCC Ultimate où les gens viennent s'inviter dessus et puis quand il y a une notification ils ont un truc. Bon voilà mes supports euh après quand j'organise les galas, c'était des affiches, les affiches qu'on placardait. Et après ben on en revient toujours au même, le problème ici c'est d'être suivi tu vois. Je vais te dire moi j'ai voulu être suivi, pas les premières années sur Hélias, mais sur le Palais des Sports, et j'ai contacté des radios, NRJ et FR3, et jamais je n'ai été reçu et jamais ils m'ont rappelé. Alors que d'autres font des trucs beaucoup moins important, mais ils rentrent. Alors après tu t'aperçois que par des gens que je connais, ben il faut graisser la patte. Ça je trouve ça nul tu vois. FR3 ils ont accueilli des trucs à des moments j'ai vu, mais comment tu peux rentrer là-dedans. Et moi non non on peut pas vous recevoir, on peut pas, mais je fais un championnat d'Europe, ouais mais non. Et puis après tu vois l'autre il fait une compétition de fléchettes il est accueilli sur un truc. Alors j'ai rien contre la fléchette, mais y'a des moments tu dis c'est pas...et puis dans les journaux ça a toujours été compliqué aussi tu vois. Une année sur deux tu tombais sur un bon mec qui était cool, il te faisait un article d'enfer, et puis une année après tu dis tiens je suis en championnat du monde l'autre te fait un article...

Et tu remarques que c'est pas ce que tu avais dit.

Non c'est pas et puis y'a des erreurs. Y'a des erreurs dans le titre, dans le nom, dans le nombre de rounds euh y'a plein de choses, l'adresse, le téléphone tu vois. Donc c'était torché. Alors que moi quand les gens venaient, je leur disais toujours, si c'est galère pour vous je vous le fais. Vous mettez votre patte mais moi je vous mets tout. Donc je faisais les mails avec les tarifs, l'autre il te dit de faire un mail, tu fais un truc carré tu vois tout est expliqué, le mec il te fait 3 lignes. Nuit des défis machin, telle date machin, euh un championnat machin. Mais voilà donc. Et des moments dans le bref tu vois le petit truc c'est marqué bref, en bref, tu dis c'est un truc de fou. Et au-dessus t'as un placard comme ça qui est pas...

Sur un truc qui est moins important tu dirais ?

Donc voilà. Et après tu t'aperçois qu'on te dit ouais mais faut que tu viennes avec une bouteille, ouais non j'hallucine. Donc le support ouais, la com journal non, c'est pas ça qui a fait.

Tu disais que ça servait pour renseigner, pour donner des informations et cours aux pratiquants. Tu le fais en ce moment-là ?

Ah moi le Facebook ouais. Ben pratiquement déjà tous les deux trois jours y'a des news. Bon là en ce moment avec le confinement y'a les vidéos, cardio boxe pour les femmes et tuto boxe, parce que j'ai pas mal de gens qui ont des sacs, ils savent pas à des moments tu sais les enchaînements ils tapent mais ils ont oublié ce qu'ils ont vu à l'entraînement, donc on remémore. Mais euh voilà c'est surtout là-dessus mais bon j'essaie de mettre toujours les gens...dans la semaine y'a toujours au moins un ou deux trucs, même quand on a pas de confinement, parce que voilà faut entretenir ce truc-là. Si tu as Facebook et tu mets un truc de temps en temps comme je vois nous sommes fermés telle date telle date, (*siffle*) c'est tellement bref que tu as pas le temps de truc et puis tu te retrouves...parce que je connais très bien le truc, je vais prendre le club de mon beau-père qui est le plus vieux club du Calvados en sport de combat à Saint-Martin de Fontenay, c'est le plus vieux il était avant tout le monde, ben il le développe pas. Pourquoi ? Parce qu'il ne diffuse pas. Maintenant il commence mais Facebook ça fait 1 an c'est moi qui a créé. Il commence mais avant pas de diffusion, il faisait pas d'affiche à la rentrée, donc il se retrouve avec 10 licenciés 20 licenciés, au bout de trois mois il a plus personne, ça diffuse pas y'a pas de dynamique. Et au jour d'aujourd'hui tu t'aperçois que si tu ne dynamises pas ton club pendant tes cours, en dehors de tes cours quand il se passe rien pour que tes élèves ben ils ont payé un truc, ah ouais tiens ça bouge ça c'est intéressant je connaissais pas, même mettre une vidéo de combat, de kick-boxing ou de MMA, c'est des vidéos que les gens vont pas chercher sur Youtube spécialement, ben on s'est dit voilà tu mets toujours quelque chose.

Si jamais le contexte redevient normal, est-ce que tu continuerais à faire ce type de vidéos, d'entretien physique, de présentations de techniques, etc. ?

Ah toujours oui.

En utilisant Internet ?

Moi toujours euh c'est-à-dire que les gens ils me demandent je fais. Si je peux. L'autre il me dit ben tiens oui je vais pas pouvoir venir pendant tel machin ou j'ai du mal avec ça, tu peux me refaire un tuto. Tu vois j'en ai mis en ligne et j'en ai fait en privé. C'est-à-dire que j'ai mis la vidéo, alors je suis pas super doué dans tous ces trucs-là mais j'ai mis deux vidéo en ligne que j'ai effacé par la suite parce que un élève m'a demandé un truc spécial. Je les ai mis, il m'a dit c'est bon je l'ai machin, j'ai effacé. Parce que c'était court c'était bref mais il voulait voir le truc. Oui justement je pense que c'est

intéressant et puis ça fait partie de ton truc. Les gens ils payent, ils payent c'est normal que sans abus, parce qu'on reste quand même sur des tarifs qui sont pas très chers, mais euh tu es là aussi tu peux pas dire j'ouvre mon club et puis tu fais une année l'autre te pose une question, ouais tu vas payer 150 balles tu vas pas m'emmerder tu vois, pour moi c'est pas le truc. C'est un minimum tu vois. C'est comme faire des stages, j'en ai fait plein des stages gratuits, parce que tu as des gens qui demandent et puis maintenant tout le monde veut faire tout payer, alors oui je pense que quand tu as envie c'est bien mais moi comme je suis bénévole, non si oui de temps en temps je me fais payer, c'est quand je fais des stages euh à la demande d'un club tout ça, mais quand moi je le fais de moi-même, parce que je vois qu'il y a de la demande, j'en ai fait à Louvigny j'en ai fait, en général c'était gratuit. Ça permet, et puis ça permet d'entretenir tu vois les liens. C'est important.

D'accord. Avant de conclure, on va aborder le concept de sport. Comment tu définirais le sport ? Comment tu le penses aujourd'hui ?

Pour moi le sport ça fait par...alors après je parle en tant que sportif aussi, c'est important tu vois, parce que tu vas poser la question à quelqu'un qui est pas sportif du tout ou qui en a rien à foutre du sport, il va pas te dire la même chose. Moi en tant que sportif euh pour moi ça fait partie de moi. Ça fait partie de...je parle pas du sport de combat hein, je parle du sport euh moi je me vois pas demain ne plus rien faire, ne serait-ce nager, vélo, boxe n'importe. Ça fait partie de moi. Si tu...le sport, quelqu'un qui est sportif le sport ça fait partie de sa vie jusqu'au moment où il pourra peut-être plus en faire parce que machin, mais euh c'est ça pour moi un vrai sportif comme un vrai passionné. Entre celui qui aime celui qui est passionné c'est différent. Et pour moi un vrai sportif, le sport ça fait partie de sa vie. C'est pas quelque chose que tu peux dire ben demain j'en fais plus ça me dérange pas. C'est pas un vrai sportif pour moi. Ça c'est pas un vrai sportif. Donc moi c'est ma notion. Le sport ça fait partie de ma vie. C'est comme ma famille, c'est pas au même niveau bien sûr mais c'est mon quotidien. Y'a pas une journée où tu dis pas, j'aimerais bien faire ci, j'ai envie de faire ça, ça fait partie de moi. Ça fait partie de moi.

Ok. En lien avec le MMA et le jeu vidéo de combat... Selon toi le jeu vidéo de combat et le MMA sont des sports ?

Ah le MMA oui oui oui. Le MMA oui. Le sport...le jeu vidéo euh le jeu vidéo par lui-même je dirais pas que c'est un sport par contre pour moi hein.

Quand des compétitions sont organisées, etc. ?

Pour moi c'est pas un sport. Alors je pense que ça doit être stressant, ça doit être, ça doit jouer aussi sur le bonhomme hein, évidemment quand je vois même mon fils qui joue à FIFA derrière moi, je dis oh calme toi c'est quand je, mais ouais pour moi c'est pas un sport, je pense que c'est plus un kif, une passion, c'est pas un sport, même si ça peut engendrer du stress, de la fatigue.

Parce qu'il manque cette notion d'engagement c'est ça ? Au niveau du corps ?

Ouais c'est pas pareil. Je pense que le jeu vidéo, même si tu es stressé t'es à fond dedans, t'as envie t'as la gagne, je pense que t'as pas cette notion d'adrénaline que tu vas retrouver le jour où tu es face à ton adversaire en vrai sur un ring ou dans une cage. C'est pas la même chose tu vois. La notion, moi j'ai fait plusieurs sports, y'a des sports où j'étais bon des sports où j'étais pas bon, mais euh j'ai pas trouvé euh j'ai pas trouvé dans certains sports qui étaient des sports collectifs, par exemple le foot ou même le karaté hein, le karaté que j'ai pratiqué j'avais pas la même adrénaline en compétition que quand je me retrouvais face à un Polonais sur un ring et avec une gueule le mec tu te dis mais (*siffle*) et puis encore tu te dis mais on est pas dans la même caté tu vois. Tu vois voilà c'est pas le même truc. C'est pas du tout le même truc tu vois. Alors le jeu vidéo je pense que non, tu peux pas retrouver la même sensation, c'est une sensation différente. Pour moi non ce n'est pas un sport. Pour moi c'est pas un sport euh c'est une passion qui peut engendrer quelques notions, rapprochement mais pour moi c'est pas un sport. C'est pas un sport.

D'accord. Au niveau de la conclusion... Alors quels sont à terme les objectifs, les finalités de la structure USCC ?

L'objectif que à la base j'avais moi, ça peut paraître prétentieux, c'était que euh quand j'ai commencé il y a quelques...enfin en 2003, quand on a commencé à amener le pancrace, le krav maga est arrivé euh on a eu beaucoup de monde. Et moi, c'était prétentieux mais c'était ce qui m'a fait aussi avancer, c'est que je m'étais dit quand on parlera sport de combat sur le Calvados, on parlera USCC tu vois. Alors on aura réussi quand même parce que il y a eu quand même on a quand même gazé hein, je regarde au jour d'aujourd'hui on est le seul club à avoir organisé au Palais des Sports, le genre d'organisation comme ça. On est le seul club de la région à avoir fait championnat d'Europe, championnat du monde des choses comme ça. Ils étaient jamais fait avant. Mais c'était voilà, c'était ça, moi aujourd'hui c'est plus ça. Il y a quelques années oui. Maintenant j'ai toujours cette rage, cette envie de gagner et toujours d'avancer, euh maintenant moi ce que je me dis c'est que je voudrais que ça perdure tu vois. Ça perdure avec le temps.

Tu parlais du fait que tu voulais que la structure soit reconnue.

Ouais c'était ça. Maintenant au jour d'aujourd'hui c'est plus la même reconnaissance. Je pense qu'on a

déjà fait un bon bout de route donc c'est pas la même reconnaissance euh parce que y'a d'autres clubs aussi qui montent et puis voilà euh et qui méritent aussi d'être connus parce que c'est sérieux et voilà. Mais maintenant c'est de pouvoir faire durer dans le temps, que ça soit moi ou la personne qui pourrait prendre derrière moi, mais c'est pareil si jamais je lâche je pense que je lâcherai vraiment en famille ou sur vraiment quelqu'un en qui j'ai complètement confiance. Parce que je l'ai tellement vu ça des gens qui s'en vont, qui est repris par quelqu'un un an après ça se casse la gueule, parce que c'est pas sérieux. Donc je pense que ça doit être vexant pour celui qui a fait ça pendant des années de voir tout se casser la gueule. Moi c'est plus maintenant ça, c'est que le club si il perdure à un haut niveau même s'il devait redescendre derrière parce que les gens peuvent pas s'investir comme moi par exemple, mais qu'il soit toujours présent, que ce soit toujours...qu'on puisse répondre aux attentes des gens et puis sauf malheureusement si mutation ou un truc mais que quelqu'un...moi je vois maintenant on est dans les villages, tu as des gens qui sont passionnés, des petits gamins et tout ça, et je me dis et voilà si demain tu dis oh ben non j'en ai marre, t'arrêtes tu peux pas c'est pas sérieux pour moi.

On peut aussi parler de la diversification des pratiques, puisque tu as instauré les cours de cardio boxe.

Ouais je fais cardio boxe. Cardio boxe pour les femmes qui marche très fort. J'ai commencé à 15 16 maintenant je suis à 43. Donc ça marche fort. Et chez les gamins tu vois quand j'étais à l'USCC, j'ai jamais bien marché les gamins. À Louvigny c'était bidon. Alors c'est Louvigny parce que Louvigny c'est bidon les enfants alors le pieds-poings ça a marché les deux premières années et les enfants ouais tu tournais toujours à 10 ça se développait pas. Mais c'était Louvigny. Louvigny... et euh et quand j'étais Côte de Nacre ouais bon au mieux tu tournais à 20 gamins, c'était le samedi midi, je sais pas bizarrement ça avait du mal à développer et à Fontaine je suis à 46 gamins. Il y a beaucoup de gamins. Donc je me dis voilà c'est ça aussi, c'est que si...c'est pas ouvrir un club pour dire voilà je suis prof machin, c'est aussi tu dis bon ben si je peux rendre service à quelqu'un ou rendre quelqu'un, un gamin heureux, machin voilà, si jamais tu arrêtes demain faut essayer de pouvoir perdurer en te faisant remplacer par quelqu'un qui tient la route, de façon que les gens disent bon voilà il nous a pas abandonné quoi. Moi c'est important. C'est important ce truc-là.

Très bien. Je vais peut-être pas te poser la question concernant le jeu vidéo de combat parce que tu connais moins ce milieu, mais en comparaison avec les autres pays, quelle est la situation du MMA en France ?

Aujourd'hui ? Ben on est un peu à la bourre. On est un peu à la bourre je parle du MMA hein, je parle pas en sport, pas en boxe, pas en boxe anglaise ou en boxe anglaise aussi un peu parce que c'est pas les mêmes événements qu'aux États-Unis mais on a des très bons boxeurs, on n'a pas beaucoup de promoteurs ou des promoteurs assez influents pour certains pour arriver à les faire arriver à des

niveaux comme aux États-Unis, mais en sport pieds-poings, bon le sport pieds-poings, il faut savoir qu'en France même quand on a le statut du pro, c'est pas professionnel, c'est promotionnel ce qu'il faut savoir. Les gens ouais je suis pro, ouais mais t'es statut promotionnel. Ça veut dire que tu es au-dessus d'un série A, mais t'as pas de statut professionnel parce que la preuve, là c'est confinement, y'a que les pros de boxe anglaise qui peuvent s'entraîner et pas nous. Donc euh mais au niveau pieds-poings on est bien. On est bien, on a des bons combattants, on a une équipe de France qui tient la route, on a euh...par rapport à d'autres pays non on n'a pas à rougir, je dirais qu'on est même en avance sur certains trucs au niveau des règlements, de la sécurité. On est en avance, non je pense que si le MMA vient à se développer chez nous là et qu'il est structuré comme le sport pieds-poings en général, même s'il y a toujours eu des guerres, ça a toujours été un peu compliqué, ça a tendance quand même à se stabiliser euh je pense qu'on pourrait vite arriver dans... même en MMA on a des très bons combattants. Donc on pourrait arriver à un bon niveau très rapidement, nous on est bien placé, pour moi on est dans un des meilleurs pays au niveau sport de combat, aussi bien chez les amateurs qu'en professionnel, le niveau est très bon. Le niveau est très bon.

Ok. Par rapport à tous les sujets, toutes les thématiques qu'on a abordées, est-ce qu'il y a un sujet sur lequel tu voulais revenir ? Que tu voudrais peut-être développer davantage ?

Non non.

Ou même aborder un sujet que je n'ai pas mentionné et qui te semble intéressant ?

Moi le reproche que j'ai au niveau des sports de combat aujourd'hui, comme je te disais il y a un très bon niveau, ça a tendance à se structurer pas trop mal euh en France au jour d'aujourd'hui euh le seul reproche que je ferai (*s'éclaircit la voix*) en France, on le voit ici mais en France, c'est le...c'est les gens qui sont en place et qu'ont pas la motivation euh, je parle pas spécialement des profs, je parle des ligues, des comités tout ça ou pour moi il y a encore trop de gens qui sont pas à leur place, qui se mettent à ces places-là pour dire je fais ci je suis président de ça ou machin mais qui ne font rien pour la ligue, qui ne font rien pour les clubs, qui ne développent pas et surtout qui sont pas bons et qui sont pour moi un frein au sport de combat au jour d'aujourd'hui, alors tu le retrouves sur toute la France, et tu t'aperçois, je faisais une petite étude l'autre jour là-dessus, parce que j'ai vu des trucs aberrants, je me suis aperçu que dans les ligues Aquitaine et tout ça, t'as que, enfin t'as souvent une ou deux brebis galeuses qui sont euh soit des mecs qui avaient des clubs et ça s'est cassé la gueule et maintenant ils sont au niveau de la ligue mais qui sont pas bons, qui sont à des places où ils sont formateurs et tout ça, et pour moi c'est ça le frein aujourd'hui. C'est que la fédération

comme beaucoup de fédérations, ne jette pas assez un œil là-dessus. C'est-à-dire qu'ils laissent des gens arriver à des postes qui n'ont pas les reins, alors soit ça traîne ils développent pas, ils ne s'occupent pas de certains clubs, ils choisissent et pour moi c'est ça le frein aujourd'hui. C'est-à-dire que moi je prends la fédération des sports de haut contact qui est la plus grosse fédération en sport pieds-poings, mais là aujourd'hui euh ils délivrent des diplômes à tout le monde. Je reprends il y a quelques années en arrière, maintenant c'est un peu mieux, maintenant c'est 4 jours, à l'époque tu avais BMF 1 BMF 2, donc c'était euh 4 jours et le BMF 3 alors t'avais BMF 1 c'était assistant initiateur, BMF 2 t'étais instructeur machin et après tu avais le BMF 3, le BMF 3 c'est-à-dire que tu étais prof de kick-boxing ou de K1, avec le BMF 3 en 2 jours tu allais le passer à Houlgate et tu étais prof de pancrace, contact défense tout ça. 2 jours. Prof de boxe thaï.

Pour un BPJEPS il te faut à peu près une année normalement.

Voilà tu as ça alors tu peux pas être rémunéré mais tu peux enseigner. Il y a eu n'importe quoi. Il y en a ici dans la région. Tu vois des mecs, lui hein le seul, il délègue pas, le mec il est prof de boxe anglaise, initiateur self-défense, machin tout ça. Mais comment tu as fait mon pote. C'est pas possible. Et surtout avec un BMF 3 où en 2 jours tu as pas de...tu peux pas. Tu peux pas être prof de boxe thaï. Comme moi, je fais un petit peu de boxe thaï sur des compétitions parce que je sais me démerder, mais par contre je pourrai pas demain dire tiens je vais ouvrir un cours de boxe thaï, que boxe thaï pure, je ne sais pas parler les termes courant de la boxe thaï.

Même par rapport aux passages de grades etc.

Voilà je pourrai pas. Donc je vais pas me lancer dans un truc comme ça. Et c'est ça aujourd'hui je reproche, c'est pas spécialement les profs que je vais incriminer parce que eux ils profitent du système, mais que mais un truc c'est les ligues et la fédération en haut qui a tendance un peu ben à vouloir récupérer de l'argent, et va délivrer des diplômes à tire-larigot à des gens qui ont pas le niveau. Je dis pas qu'ils pourraient pas l'avoir, c'est que ils leur donnent trop facilement. Aujourd'hui tu as des mecs qui vont avoir un BMF 2 voire un BMF 3, euh ça fait 3 ans qu'ils pratiquent tu vois. Ils font deux diplômes dans l'année, au bout de tes BMF 3 t'es instructeur, ça veut dire que le mec il va, il est meilleur que le prof qui l'a formé sur le papier alors que le mec est pas bon. Il est pas bon il a jamais monté sur un ring et on laisse faire des choses comme ça. Il y a des clubs qui ouvrent à droite à gauche, ben la politique c'est voilà, faites du licencié, c'est ça la politique. Moi c'est ça qui me gêne aujourd'hui. C'est euh on en arrive toujours dans le business. Le business le business. Au détriment du sport pur. C'est surtout ça qui me gêne aujourd'hui parce qu'on n'arrive pas du coup à faire des choses correctement ou alors quand il y a des choses qui sont faites, des championnats, des Open, ils sont pas

bien organisés. C'est à l'arrache, tu arrives ton combattant a personne, c'est pas structuré, c'est pas fait correctement. C'est oh ben je suis président ou je suis responsable de ça, je fais ça mais je vais pas me faire chier à prévenir tel ou tel combattant que la personne tu vois... je fais ça terminé, mon chèque il tombe terminé. Tu vois donc ça c'est pas des passionnés c'est ça. Pour moi quand tu mets des gens en place dans des ligues, dans des comités, faut les choisir. Moi j'ai envie de faire ça, ça fait combien de temps que tu es là, attends ça fait 3 ans que tu pratiques, tu peux pas être responsable de formation non non, il faut aller vers les gens euh qui ont de la bouteille et puis tu sens le mec il est motivé tu vois. Si tu vois que le mec tu le vois qu'une fois par an, que t'entends jamais parlé, le mec il a pas...tu dis bon le mec il fait ça comme ça, mais c'est pas quelqu'un si demain il y a une couille il va se sortir les doigts du cul pour régler le truc. Et là aujourd'hui c'est beaucoup ça. Et tu le vois dans les ligues. Nous la première ligue (*souffle*) les mecs ils sont en place dans la formation, les mecs ils te forment sur un truc, le mec il lève pas la jambe plus haut que ça, euh il fait des blocages comme ça, bras avant bras arrière, alors vous allez donner bras avant bras arrière, tu vois comme ça, tu dis bon voilà on t'a mis là parce que...ça c'est ça le hic aujourd'hui, c'est pas euh c'est pas autre chose pour moi.

Le côté économique... et politique peut-être.

Ouais c'est ça aujourd'hui voilà il y a une place à prendre, tiens tu veux la prendre tac vas-y euh tu vois si tu me fais ça tu peux me ramener du licencié, bon vas-y je te mets là (*souffle*) voilà. Bon allez on pète un BMF 3, tu redonnes 300 € ouais fais-le hey, tu es prof de boxe thaï machin, t'es profs de 10 disciplines en un week-end, donc tu te dis bon ben le mec si je lui file l'année prochaine il avait 40 licenciés, s'il ouvre ça il va en faire 50 de plus, allez 50 licences de plus, 90. Voilà c'est que ça.

On revient sur les dérives dont tu parlais. Emmener des pratiquants en compétition alors qu'ils n'ont pas le niveau...

Ouais c'est ça et puis c'est du n'importe quoi. Moi je vois encore des profs qui arrivent...je vois un mec qui est dans l'Orne, le mec il a été pondu responsable du K1. Il arrive sur une compétition, il commence à mettre le truc et d'un seul coup je lui dis mais c'est toi qui fournit les placements pour les gamins ? Il y a pas de placement au K1. Je dis pour les enfants c'est le placement jusqu'à 17 ans.

Ah il le savait même pas ?

Non. Et le mec était responsable du K1. Donc moi j'avais des plastrons, je les ai prêté pour la ligue, le mec ne sait pas. Le mec vient te dire euh ouais alors c'est quoi la taille des gants pour tels poings machin. Mais c'est toi le responsable c'est pas moi. Mais parce que on l'a pondu là-dessus et le mec après quand il va sur son club, tu vois derrière lui alors il est en photo, et derrière lui tu vois une affiche qui est énorme, et le mec derrière tu vois moi j'ai grossi, le mec ceinture noire de judo, prof de

machin, responsable de ci, le mec il a un CV de malade mais tu te dis mais si tu fais le calcul...

10 ans d'études oui.

Tu as commencé à... c'est pas possible. Le mec moi je le connais il est arrivé qu'en... en 2010 ou un truc comme ça. Donc c'est aberrant mais on laisse faire tellement de choses que au bout d'un moment... et c'est ça moi des moments qui me fatiguent. C'est parce que je suis passionné hein. Au bout d'un moment je me dis mais... et même des trucs que je vois sur Facebook, ouais des moments je dis non tu as pas le droit. Et ça, ça me tue. C'est ça qui me tue au jour d'aujourd'hui. J'espère que dans le MMA y'aura pas ce genre de choses où on va dire ben euh ça prend de l'ampleur...

Puis il y a la question des intérêts et enjeux économiques.

Si on file là les diplômes, on va pas être trop chiant, bon l'autre il va savoir faire une amenée au sol, une projection ouais c'est bon (*siffle*), ben lui allez dans ce coin là il peut nous ramener 150 licenciés. Mais c'est ça tu vois. C'est ça que j'ai un peu peur. C'est ça que j'ai un peu peur. Et comme on en revient toujours au pro tout à l'heure, on va laisser aussi oh ben faut développer, donc pour développer qu'est-ce qui attire les gens ? C'est des combats pro sans casque sans protec, donc euh tu fais un événement il faut du pro. Bon ben lui tu as 10 combats, ouais tu es pas trop mauvais allez pro, mais pfff c'est ça. C'est ça aujourd'hui, il y a pas encore cette notion de faire les choses bien. C'est d'abord l'appel de l'argent, les choses bien (*souffle*) on verra après. Et souvent euh comme là on n'est pas à l'abri que... comme le sport pieds-poings, t'es pas une autre fédération qui a de l'argent qui arrive et tu dis ben moi je vais faire un... je peux pas récupérer le logo MMA mais je vais faire cette... j'ai de l'argent je vais créer ma fédération, je vais faire comme du MMA. Mais par contre pareil, je veux récupérer ben le diplôme là vous le payez 300 chez eux moi pour 150 € vous avez un diplôme et on a notre propre championnat. Ça existe hein.

C'est ce qui risque d'arriver.

Ouais c'est ça les mecs vont faire des championnats avec des formations ou des équivalences. Ah ben tu as une équivalence de, t'es profs de boxe anglaise, je peux te faire une équivalence MMA, tu files 150 € tu viens une journée je te valide ton truc, je fais mon championnat, tes gars ben ouais en plus on débute, on va faire les choses bien on fait ça ensemble. Je te mets responsable du truc (*siffle*) ça y est c'est reparti. Et on retombe dans des dérives comme il s'est passé beaucoup dans les années avec le Full Contact, lui il voulait récupérer ça, ça a été la guerre. La guerre la guerre. Et ceux qui en pâtissent c'est les combattants. Parce que pendant ce temps-là il y a des guerres, donc il y en a... le championnat qui était déjà restreint ben il éclate et tu as plus rien encore. C'est galère. Mais pour moi c'est la faute des fédérations. Fédération toujours business business business business business. Tu arrives à des

trucs de ouf, tu vois des trucs de fou.

C'est un peu ce que me disait Thomas aussi.

C'est un peu n'importe quoi. Maintenant tu vois des mecs ils sont prof de boxe, tu dis mais (*souffle*) il fait des cours assis. Le mec il fait des cours assis. Il fait des Pao assis. Il fait des Pao assis le mec. Assis il fait les Pao tu vois. Euh tu dis mais waouh on est où là ? Tu vois le mec il sait pas bloquer, le mec il sait pas faire une esquive euh le mec il est assis dans son bureau il fume sa clope et puis tu vois les mecs qui travaillent. Les gens avec les réseaux sociaux ils se rendent pas compte que tu peux tout voir. Et quand t'as, quand t'es...je reviens toujours aux passionnés comme moi quand tu vois ça moi ça me fait sortir de moi. Ma femme à des moments elle dit qu'est-ce que tu en as à foutre ? Parce que elle elle est...elle fait du sport ma femme mais euh c'est pas mais elle aime, c'est pas une passionnée. Elle est toujours avec moi parce qu'on vit dans le truc, elle boxe tout ça mais...demain euh la boxe ça existe plus bon elle fera autre chose tu vois. Mais moi quand je vois ça, je suis fou. Je suis fou. Je dis comment tu peux prendre la tête à tes gamins à l'entraînement ou à tes élèves, en leur disant ouais c'est pas comme ça c'est comme ça, ça je te l'ai dit plusieurs fois, sois sérieux, fais ci, hop on recommence à zéro et tu lui prends la tête, le mec il en a plein le cul, et que tu vois dans d'autres trucs, l'autre il doit regarder mais putain là-bas c'est cool, tu vois le truc. Et au bout d'un moment tu te dis voilà tu peux pas...moi j'ai des élèves qui sont partis parce que j'étais trop dur tu vois. Ils sont partis ailleurs, ils sont revenus un ou deux ans après en disant putain c'était nul là-bas. Ouais mais c'est ça tu vois il faut comprendre. Là-bas c'est la fête du slip. L'autre il a un CV qui est comme ça mais derrière c'est creux. Mais aujourd'hui avec les réseaux tu vois des trucs (*siffle*) c'est pas possible. Et les ligues et les responsables de fédé voient ça.

Ils ne font rien ?

Ils font rien parce que il faut rentrer de la caillasse. Tu sais quand tu reçois un mail de la fédération, y'a 3 ou 4 ans, quand la FFKMDA est devenue seule identité entre guillemets dans les sport pieds-poings, ils ont bouffé, ils ont récupéré le Full Contact vraiment qui était avec Eric Leclercq et tout ça et ils t'envoient un truc, il te dit voilà euh nous on avait posé des questions par rapport à ça en disant voilà nous ce qu'on voudrait c'est pourquoi pas faire une équipe de Normandie pour faire des inter-régions, des trucs comme ça et tout, moi j'étais cap...j'étais capable, je sais que je suis capable de le faire, de faire un truc chez les enfants chez les adultes, et tu vois je leur avais proposé de faire un responsable, une équipe kick-boxing, une équipe K1 ou la même tu vois, une équipe boxe thaï et à la

rigueur tu prenais des responsables, moi je faisais le K1 admettons et le Full Contact, je prenais Samir Gharbi pour la boxe thaï, tu prenais un autre mec pour le pancrace tu vois, comme ça tu avais des mecs qui s'y connaissaient, qui amenaient leur patte. Et tu reçois un mail qui te dit euh nous notre objectif c'est les enfants et le licencié, faire du licencié. Grossir grossir grossir. Les équipes machin ça nous intéresse pas, les machins. Après ce qui nous intéresse c'est l'équipe de France parce que y'a des subventions qui tombent de l'État, que l'équipe de Normandie y' aura rien parce que en région y'a plus de sous, y'a plus rien donc tu vois. Même quand tu veux faire des trucs machin, même bénévolement, ça suit pas derrière. C'est ramène-moi du licencié c'est tout ce qui nous intéresse et c'est ça qui est dommage aujourd'hui.

Ok. Tu veux aborder un autre sujet ?

Non je pense qu'on a fait le tour sur la vie du club et un peu les objectifs.

Annexe 9. Entretien 3 : Organisateur MMA, terrain 1 (Thomas)

Comme je te l'expliquais, l'entretien sera axé à la fois organisateur/acteur et pratiquant, du fait que t'aies ce double statut. L'objectif est d'étudier les sports de combat, dont le MMA, et le jeu vidéo de combat. On va aborder différents thèmes comme la pratique, les interactions, les représentations, le sport ou la diffusion, par exemple à travers l'utilisation des médias sociaux. Ce que fait Francis pour donner des cours en raison du contexte actuel d'ailleurs.

Ce qu'il fait beaucoup là maintenant.

Dans un premier temps et en quelques mots est-ce que tu peux te présenter, donc à la fois ton parcours scolaire, professionnel, sportif etc. ?

Bon ben moi c'est Thomas, euh donc j'ai un DAEU, donc j'ai passé mon bac d'étude universitaire, on va dire c'est le diplôme scolaire le plus haut que j'ai passé, ensuite j'ai passé un SAP 3 qui est un niveau euh bac + 3 voilà c'est mon niveau le plus haut dans toute ma carrière professionnelle, euh à côté de ça euh mon parcours de pratiquant alors j'ai commencé surtout... alors depuis que je suis tout jeune j'étais plutôt dans les sports collectifs, parce que tous les sports pour moi restent un sport, donc j'ai fait de... étant jeune j'ai fait du tennis, je suis monté à un assez haut classement, euh j'ai fait du foot où j'étais pas très doué, j'ai fait du hand, du basket, ensuite j'ai fait un peu d'athlétisme, ensuite je suis arrivé au judo, j'ai passé ma ceinture noire, je suis arrivé au sambo j'ai passé ma ceinture noire, je suis arrivé à la boxe je dois être bleu ou marron je sais plus euh j'ai pratiqué ben les championnats de France de sambo comme tu le sais, (*rire*) j'en ai gagné quelques-uns, et puis voilà j'ai fait... si j'avais fait à l'époque les championnats de Normandie mais nous c'était du pancrace, le MMA était pas légalisé chez nous à l'époque, il est légalisé que depuis cette année donc moi évidemment j'ai pas trop fait de MMA pur et dur, euh donc moi c'était ouais plus sous les règles du sambo et du pancrace. Au judo j'ai réussi à monter en 2ème division, euh mais je suis jamais monté en 1ère div voilà, euh bon c'est à peu près ça mon parcours hein, maintenant ça fait quand même quelques années hein, ça doit faire je sais pas ouais y'a bien, y'a bien 20 ans, plus de 20 ans que je suis dans les sports de combat.

Tu es passé des sports collectifs aux sports de combat, il y a une raison particulière ou ça s'est fait naturellement ?

Non non ça s'est fait comme ça en fait. Euh quand je suis arrivé euh dans déjà sur Paris il y avait un, j'avais fait un peu de muay-thaï là-bas aussi sur Paris, il y avait un club à côté de chez moi, enfin dans le quartier où j'habitais et donc c'était plus simple. Je suis allé au plus près je suis allé voir. Et euh j'avais pas trop accroché parce que les premiers entraînements ben je me suis fait plier en fait (*rire*) les gars m'ont plié un peu, donc j'avais décroché un peu le muay-thaï, j'étais retourné sur le judo et c'est de là que j'ai commencé le judo, j'ai... ben je suis allé jusqu'à ma ceinture noire tout reboxant entre-temps, j'avais retrouvé un petit club qui était plus sympa que j'avais pu... bon déjà j'avais aguerri un peu plus aussi une expérience de combattant que quand je suis arrivé pour le muay-thaï j'avais jamais fait ça. J'avais jamais vraiment fait du muay-thaï ou quoi que ce soit. Je suis tombé sur des gars qui m'ont plié un petit peu, je suis rentré chez moi les deux trois soirs j'avais très mal, j'ai dit bon ben je vais passer à autre chose. Au judo ça s'est plutôt bien passé, j'ai trouvé que c'était une approche un peu plus facile parce qu'on prenait pas de coups, donc évidemment dans les sports de combat dès qu'on prend pas de coups c'est quand même beaucoup plus simple, euh donc je me suis accroché à ça et je me suis dit finalement qu'il allait falloir que j'y retourne, donc j'avais retourné un petit peu là-dedans et puis quand j'ai commencé vraiment à me mettre, vraiment à me mettre dans les compétitions et les compétitions de judo m'ennuyaient un petit peu parce qu'il y avait trop de règles, trop de choses je trouvais que un vrai combattant devait être un peu plus diversifié, donc pour moi j'avais pas ce côté vraiment combattant. Et évidemment j'avais vu aussi les premières compétitions d'UFC à la télé et tout ça et je me suis dit c'est un sport qui me plairait vraiment beaucoup. Et de là je me suis intéressé au sujet et je me suis dit que c'était très proche comme le sambo. Et là le sambo je me suis rendu compte aussi qu'il fallait boxer, comme je suis rentré dans le club et que j'étais avec Pascal et ben il y avait dans le club on avait du sambo, on avait aussi de la boxe, donc tout était un package, et ben j'en ai profité pour tout faire, et puis bon ben j'ai jamais lâché, j'ai progressé au fur et à mesure. Donc en termes de boxe et ben j'ai fait du kick, j'ai fait du muay, j'ai fait de l'anglaise, euh voilà quoi j'ai touché un peu à tout, j'ai jamais été très proche du full-contact euh ben notamment parce que dans le sport qui m'intéressait le MMA, le full-contact n'était pas forcément intéressant pour nous, c'est pas trop ce qu'on recherche nous, nous on va plus avoir besoin du muay, du kick, enfin du muay, k-1 et anglaise je trouve, je trouve que c'est ce qui est le plus intéressant dans notre discipline avec une bonne base de judo et de lutte et puis évidemment un peu de sol au grappling quoi.

C'était surtout le fait d'avoir vu les premiers UFC, qui te montraient une diversité... ?

Oui. Oui ben c'est ça. Voilà c'est ça. C'est que c'était nouveau je m'y suis intéressé. Je me suis dit qu'en fait euh ben un vrai combattant c'est ça, c'est quelqu'un qui est polyvalent dans le combat, qui est capable de faire du combat rapproché à toute distance, que ce soit au sol, debout. En fait le combat c'est c'est... ouais c'est ça, ça peut pas être juste sur une discipline, un vrai combattant il doit être polyvalent. Et d'ailleurs on en a vu, on l'a vu avec les premiers UFC où il y a un art martial qui est arrivé, qu'on connaissait pas, le jiu-jitsu brésilien avec Royce Gracie, et en fait on s'est dit ce mec il fait 70 voire 80 kg il allume tout le monde. Il allume les plus grands boxeurs euh les lutteurs de 120 kilos il arrive à les faire abandonner, enfin voilà on s'est dit que voilà finalement... ben moi c'est le côté euh je me suis rendu compte que c'est la technique et l'art martial pur qui a fait qu'il a réussi à gagner.

D'accord. Ça fait combien de temps que tu pratiques le... combat hybride ? Parce que tu as un petit peu mélangé le sambo combat, le pancrace et le MMA ?

Ouais voilà. Euh ça fait oh là là euh je crois que je suis pas loin des 15 ans ou peut-être ouais pas loin hein, j'ai plus de 10 ans c'est sûr, mais je dois pas être loin des 15 ans je pense.

Donc finalement tu as pratiqué le sambo, le pancrace et MMA, dans un ordre logique ?

Voilà sambo pancrace MMA. Ouais voilà ouais. Ouais ouais ben en fait je suis parti du plus ancien jusqu'à ensuite le pancrace qui est arrivé après, et puis le MMA ben qui est tout récent là, qui est, qui a été légalisé en janvier.

Ok.

Et qu'on n'a pas pu trop faire dû au problème de pandémie (*rire*).

Oui finalement on a pu en faire trois quatre semaines.

Voilà on n'a pas eu une vraie compétition à part euh on n'a pas pu parce que voilà.

Seulement le premier Bellator en France il me semble.

C'est tout. C'est tout. Il y a eu qu'une seule.

Est-ce que tu peux me présenter la structure USCC ? Les origines, les statuts, les effectifs etc. ?

Alors l'USCC c'est une association déjà à but non lucratif. Donc au départ euh on avait commencé, on travaillait pour les Cheminots, c'était les Cheminots de Caen euh donc c'était... le président c'était Francis qui est toujours le président dans mon club et euh en fait et ben c'était le multi boxe, y'avait... euh il a commencé lui je crois avec le K-1, le K-1 et le full, non le kick et le full et il s'est diversifié jusqu'au K-1 et ensuite la section pancrace est venue s'intégrer là-dedans, moi j'étais simple pratiquant l'entraîneur c'était Pascal Béhuët, et euh et moi je suis venu m'intégrer en tant qu'élève hein tout simplement dans cette structure. Et au fur et à mesure et ben de pratiquant je suis devenu entraîneur, j'ai passé des diplômes que l'USCC m'a fait passer, ils m'ont payé toutes mes formations en échange évidemment que je donne des cours, donc je crois que je devais donner un an ou deux de cours pour eux et puis finalement l'ambiance étant que ben je me trouve très bien chez eux, que c'est des gens, des personnes vraiment super sympathiques et tout, et ben ça fait plus de 10 ans que j'entraîne avec eux. Et d'ailleurs mes enfants s'entraînent chez eux aussi maintenant. Voilà. Dont mon fils qui est déjà ceinture marron de boxe.

Tes enfants s'entraînent au kick dans le club ?

En kick ouais. Enfin les deux en kick il y a mon 3ème qui va, qui a commencé mais qui a fait qu'un seul cours parce qu'il y a eu la pandémie, qui a 4 ans et qui a fait son premier cours cette année. Ma fille elle est ceinture orange ou verte et mon fils est ceinture marron. Il a été champion et tout ça il s'est bien débrouillé. Il se débrouille bien.

Ok. Il y a eu un changement entre temps. Le club à la base c'était l'USCC donc l'Union Sportive des Cheminots Caennais.

Qui était pour les Cheminots.

Il y a eu un changement...

Voilà maintenant il est parti, on est plus basé sur Caen, on est sur la commune de Sainte-Honorine-du-Fay, Fontaine-Étoupefour et tout ça, et c'est toujours Francis qui est euh le président de ce club, et en fait on a des succur... on a une succursale, moi par exemple je suis à Fit Caen p euh Will entraîne à Sainte-Honorine-du-Fay et à Fontaine-Étoupefour et on a aussi un cours de MMA qui se situe à euh Saint-Martin de Fontenay. Voilà.

J'en avais un petit peu discuté avec Hugo, est-ce que toi tu avais plus d'informations sur

ce changement de structure ?

Alors oui moi ce qui s'est passé en fait, c'est que euh à la fin... il y a 2 ans de ça à peu près, deux ou trois ans je me souviens plus, ouais parce qu'on a eu deux saisons à la Maladrerie c'est la deuxième année, donc il y a 3 ans de ça euh la municipalité a décidé de détruire, qui a dit que notre salle était plus viable. Francis a essayé de s'arranger justement pour la retaper tout ça, la municipalité n'a pas été trop d'accord parce qu'ils ont construit une nouvelle salle multi boxe au niveau du chemin Vert, euh il y avait eu des arrangements alors moi je suis pas dans les trucs politiques donc je sais pas, c'est plus le président qui a discuté de tout ça, mais à l'arrivée ce qui était décidé n'a pas été fait. On s'est retrouvé avec plusieurs clubs de boxe euh donc c'était pas terrible, on allait tous se marcher les uns sur les autres, les créneaux c'était pas ça, euh parce que nous faut pas, faut pas oublier qu'on était quand même 400 adhérents, on était quand même l'un des plus gros clubs de Normandie et euh au niveau national on était dans les 10 premiers quand même, donc en termes d'adhérents pur hein. À plus de 400 adhérents. Parce qu'on avait le Krav-Maga aussi qui s'intégrait avec nous. Et euh et donc la municipalité ben avec Will ça l'a pas trop fait donc Will a décidé de se séparer de la municipalité et est parti faire son truc dans son coin. La première année a été compliquée parce qu'on a été prévenu 2 mois à l'avance, donc c'est bien évident que quand il faut refaire un club, retrouver des structures, refaire tout ce qu'il faut administrativement et tout, c'est pas évident quand on n'a que deux mois. Mais on a réussi on a fait comme on a pu, ça nous a... on a perdu un peu d'adhérents dans certaines disciplines, on a perdu le krav notamment mais on en a regagné d'autres parce qu'il s'est diversifié en faisant euh notamment du cardio boxe pour les femmes, c'est un truc qui marche très fort, et euh les jeunes, les jeunes, les 4... les 5 à 15 ans où vraiment aussi on a grossi leurs effectifs voilà. Après en termes de compétiteurs on a perdu un petit peu quand même voilà. Nous le panrace MMA on n'a pas trop vu la différence. On est resté stationnaire.

Ok. Je reviens sur ton intégration au club, qu'est-ce qui fait que tu es allé à l'USCC spécifiquement, sachant qu'il y avait d'autres structures de sports de combat hybrides dans le coin ?

Alors moi ce qui a fait que je suis allé à l'USCC, c'est qu'en fait j'étais sur Caen, je me suis retrouvé à habiter ben le secteur et le plus simple pour moi ben c'était là parce que c'était à 5 minutes de chez moi tout simplement. En fait moi je suis souvent allé dans les clubs les plus proches de chez moi et euh si il me plaisait j'y restais, s'il me plaisait pas j'allais voir plus

loin. Mais je commençais toujours par le plus proche en général. Ben je pense qu'on est tous un peu pareil hein, on va d'abord au plus près et puis, et puis franchement c'était un très bon club, il y avait une très bonne renommée euh moi j'en avais déjà entendu parlé parce que alors évidemment c'était à côté de chez moi mais j'avais entendu parler de ce club qui était notamment ben le plus gros club de la région. Et qu'en plus de surcroît qui était à côté de chez moi. Et quand j'y suis allée j'ai trouvé qu'il y avait une très bonne pédagogie, euh un entraîneur super sympa, des gens très accueillants, très avenants, pas ce rapport de force de je suis le plus fort, c'est moi le champion de la salle. Il y avait pas tout ça, c'était vraiment un système d'entraide et pourtant il y avait quasiment les plus gros champions de la région dans le club. Quand on faisait des sparring, on s'entraînait avec les plus forts de la région. Donc ils auraient très bien pu appuyer si ils voulaient et non pas du tout, bien au contraire voilà. Donc très intéressant et j'ai progressé énormément grâce à eux. Énormément énormément.

Ok. Je reviens sur le MMA. Aujourd'hui on parle de MMA parce qu'il est légalisé mais notre MMA « d'avant » c'était... le pancrace, le sambo, etc. Ces disciplines...

Bien sûr. C'était du MMA sauf qu'on n'avait pas les frappes au sol, c'était la seule différence, il y a que le ground and pound qu'on n'avait pas, après toutes les parties de lutte, les parties de projection, les parties de soumission, les les... tout tout tout... les parties euh debout, striking c'était exactement le même, il y a juste le ground and pound qu'il n'y avait pas, c'était vraiment la seule différence.

Qu'est-ce que tu penses du MMA ? De sa pratique, de cette question d'hybridation des techniques, de ses images, de l'interdiction des compétitions en France jusqu'en 2020, etc. ?

Ben moi pour moi le MMA c'est le sport de combat euh actuel, c'est-à-dire que c'est dans l'air du temps, c'est dans l'évolution, on est passé du minitel à l'Internet, et ben voilà c'était une évidence qu'on allait passer à des sports plus complets. C'était une évidence. Après je pense que le problème c'est qu'il y a beaucoup de fédération qui ont bloqué euh notamment l'avancée du MMA en France, de peur de perdre des adhérents mais c'est une erreur à mon avis, parce que un pratiquant de MMA a besoin de pratiquer des sports euh et a besoin vraiment, un champion de MMA tu as besoin d'avoir des entraîneurs spécifiques dans certaines disciplines, tel que le judo, tel que la boxe, euh il y a l'entraîneur de MMA qui va en fait, qui va faire euh qui va prendre tout le savoir-faire et le savoir-être du pratiquant et qui va

essayer d'en faire quelque chose de viable. C'est-à-dire faire certaines liaisons entre toutes ces disciplines qui va mettre dans un truc et qui va en ressortir quelque chose. Mais à côté de ça, on a quand même besoin c'est comme... on va partir d'un principe que quand un jeune va à l'école, euh il a besoin... en fait on veut... c'est de la culture générale, on veut qu'il ait une culture générale, ben nous c'est pareil on veut en faire un pratiquant général mais on n'a pas de spécificité pure, nous. On est dans du général. Et ben l'étudiant qui est dans du général, il va faire des maths, il aura un prof de maths, il aura un prof de français, un prof de physique, un prof etc. et ben nous c'est un peu ça, il nous faut, il faut que le gars il ait des connaissances un peu spécifiques en judo, des connaissances spécifiques en striking on va dire dans un sport de préhension et dans un sport de striking. Et avec ça nous on va lui apprendre le MMA. Mais il aura déjà eu ses bases, il aura déjà eu ses bases euh moi je vois mon fils qui est tout jeune, qui fait du judo et qui fait de la boxe depuis longtemps, ben le MMA ce serait naturel. C'est-à-dire que quand il ira voir un professeur de MMA, il aura déjà eu son prof de judo, son prof de boxe qui lui auront appris à faire des striking, appris à lui faire faire du sol et de la projection tu vois. Et donc c'est pour ça que pour moi le MMA, maintenant à l'heure actuelle en 2020, c'est le sport de combat pour moi de l'avenir. Pour moi l'avenir c'est des grosses salles de MMA avec des profs intégrés aux salles euh MMA. C'est-à-dire que qu'il y a cours de judo par exemple 18 20, cours de grappling 18 20, cours de boxe de 15 16h et puis à côté de ça on fait du MMA, parce que quand on regarde bien tous les grands champions s'entraînent spécifiquement dans certaines disciplines. Et après bon je pense que le côté dangereux euh le côté non parce que euh je pense que c'est plus un problème après de côté politique et financier et des fédérations qui avaient peur de perdre leur adhérents.

Selon toi les images négatives sont en grande partie liées à la politique ?

Ben bien sûr. Parce que (*souffle*) euh c'est quoi la différence, enfin moi pour moi c'est beaucoup moins... qui connaît un peu le sport et qui le pratique, euh j'ai beaucoup moins mal quand je prends un ground and pound au sol parce que franchement c'est des frappes qui ont pas d'élan que de prendre un high kick ou un coup de genou pleine tête quoi. Pour les gens qui pratiquent ils verront tout de suite la différence. Même prendre un bon bras arrière, euh un bon bras arrière vraiment bien mis en pleine tête, je suis désolé c'est beaucoup plus puissant que d'être au sol et d'essayer d'envoyer des frappes. On se rend compte que les frappes, les frappes elles sont dangereuses à partir du moment que le combattant commence à être sonné. Mais là il y a un arbitre pour ça. Après dans ce cas s'il y a un danger c'est que les arbitres

doivent être mieux formés où là c'est pas mon... enfin là c'est pas du ressort de la pratique, là c'est de l'encadrement. Euh on a eu le MMA au départ dans les années 93 90, euh qui là oui était dangereux parce qu'il y avait pas de codification, c'était un peu... c'était les débuts. Mais maintenant honnêtement non non c'est codifié, en plus c'est des mecs qui sont entraînés, ils sont prêts pour ça, ils montent pas sur le ring n'importe comment, il y a un suivi médical, en fait non non euh disons que après dès qu'on pratique un sport de combat évidemment il peut y avoir une blessure, c'est normal c'est la règle du jeu, mais on peut tomber de cheval à l'équitation, on a encore vu là il y a 2 semaines de ça un accident en Formule 1 qui aurait pu être bien plus dramatique que dans le MMA. Regarde la boxe anglaise, d'énormes séquelles aussi. Donc moi je pense que non, non non c'est... moi je suis pour vraiment très content de cette discipline et puis c'est une très bonne, très bonne chose, très bonne chose.

Au niveau des blessures, il n'y a pas plus de risques que dans d'autres disciplines de combat ?

Non, parce que maintenant on commence à avoir un certain recul sur le MMA quand même, le MMA maintenant a plus de 20 ans, euh bon ben on entend pas plus que ça de séquelles de combattant, on entend beaucoup plus parler euh des footballeurs américains qui ont des soucis de santé ou des traumatismes au niveau euh crânien ou autre. Euh même nos rugbyman on a appris ben à force de prendre des impacts et des chocs euh il y avait des grosses séquelles derrière, en boxe anglaise on a entendu beaucoup de séquelles. Pour le moment on est quand même, on a commencé à attaquer une deuxième génération de combattants de MMA parce qu'on a dépassé les 20 ans, euh ben quand on regarde bien on a pas tant de séquelles que ça, on a un certain recul, quand on regarde Mirko Cro Cop qui a fait du MMA et du K-1, quand on regarde Wanderlei Silva qui a fait du combat, du K-1 et même du Vale Tudo et du MMA, quand on regarde Chuck Liddell qui était un pro de MMA, enfin on a... quand on regarde Fedor Emelianenko c'est des mecs qui ont tapé quand même je sais pas combien de combats, qui ont combattu entre le Pride, l'UFC et tout ça qui ont été vraiment dans des organisations très dures, qui ont pris des chocs quand on regarde les combats, ben il y a pas tant de séquelles que ça.

D'accord. Donc l'image violente vient des anciens événements qui étaient peu codifiés, c'est ça ?

C'est ça.

Aujourd'hui l'image n'est plus violente ?

La personne qui ne pratique pas peut toujours voir ça comme quelque chose de violent. Ça je me mets à la place de la ménagère de 50 ans qui voit ça à sa télé, qui voit des... après il y a tout un aspect qui pour elle peut être choquant parce qu'elle ne connaît pas. Par exemple elle va dire on met deux personnes dans une cage, euh ils se tapent dessus, il peut y avoir du sang, c'est quand même très violent pour elle. L'autre il est par terre, il prend des frappes, normal elle ne connaît absolument pas la discipline. Euh par contre si je lui expliquais qu'en fait les frappes euh ben sont moins violentes au sol que debout les trois quarts du temps, que la cage c'est ni plus ni moins que pour la sécurité du combattant, c'est pour éviter qu'il tombe d'un ring de 2 mètres par projection ou autre. Euh ben peut-être qu'elle dirait bon voilà. Euh la boxe, quand on regarde bien la boxe, des fois on laisse... la boxe anglaise notamment, le gars on voit qu'il est sonné, on voit qu'il est sonné il a pris un KO, euh l'arbitre va le compter jusqu'à 9, à 10 il doit repartir, il va appuyer sur ses gants, comme le mec il est conditionné et plein d'adrénaline, c'est des champions ils ont l'habitude, ils ont été entraîné pour ça, il va résister au niveau des gants, mais quand on voit souvent qu'est-ce qui se passe, il reprend trois quatre cinq six frappes dures au crâne et celles-là elles sont, elles sont bien plus violentes et je pense qu'elles créent beaucoup plus de séquelles que un combattant de MMA qui a pris cinq six frappes, et à partir du moment où on voit qu'il se défend pas on l'arrête. On va pas le renvoyer au combat, c'est pas on va compter jusqu'à 10 on te renvoie, euh des fois t'es sonné tu as pris déjà un semi KO, tu repars au combat et là tu vas prendre le vrai KO.

Je reviens sur ta pratique personnelle, est-ce que tu as déjà justement pu mesurer ou comparer cette différence de risques et de blessures ? Tu dis que la boxe anglaise est plus traumatisante ?

Ah oui. À 80 % des frappes à la tête.

Tu as pu justement analyser ça à travers ta pratique personnelle ?

Moi je me suis rendu compte d'une chose, c'est que c'était beaucoup plus facile de pratiquer le MMA parce que quand euh on a l'avantage, c'est que quand l'autre il frappe très fort et qu'il fait très mal, on a toujours la possibilité de l'empêcher de frapper, notamment en s'agrippant. En boxe anglaise on l'agrippe, on va nous laisser quoi, 4,5 secondes (*siffle*) séparez-vous ça repart. Et je vais reprendre des frappes des frappes. Au MMA j'ai une chance

de pouvoir l'emmener au sol, par le biais d'un takedown ou autre et de l'immobiliser au sol et de travailler au sol. C'est-à-dire que je vais être sur lui, pendant ce temps-là je prends pas de frappe, je peux toujours engager des clés, des étranglements, des choses de façon à ce que l'arbitre ne me fasse pas relever, donc évidemment si par exemple la première minute je prends des frappes, je vois que ça fait mal mais j'arrive à l'emmener et que j'arrive sur 5 minutes à gratter 3 voire 3 minutes 30 de combat au sol, et ben c'est 3 minutes 30 où je prends pas une seule frappe. Vous voyez. Donc euh 3 minutes 30 où je prends pas une seule frappe. Après il y a des gens qui parlent des gants, bon qui sont plus petits. Oui certes ils sont plus petits parce qu'on pourrait pas faire du MMA avec des gants euh des gants de boxe. Mais au niveau des traumatismes et des chocs euh du cerveau, alors après je suis pas médecin ni rien, d'après ce que j'ai cru entendre, il n'y a pas de différence, au niveau de l'onde de choc et tout qui est diffusé ça revient à peu près au même. Donc bon. Et puis quand on regarde bien les pratiquants de MMA, on se rend compte que quand on frappe avec des petits gants, on frappe fort certes, mais on se méfie parce qu'on peut se casser la main. Donc nos frappes elles sont fortes mais on a toujours peur quand même de se fracasser la main si on tape sur le crâne ou quoi, y'a vite fait une fracture de la main. Avec les gros gants là on est beaucoup moins la fracture de la main et en plus avec les bandages durs notamment.

D'accord. Je reviens sur ta pratique. Tu es donc pratiquant et entraîneur. Quand on pouvait encore le faire, à quelle régularité tu t'entraînais ?

Alors moi euh alors quand j'étais pratiquant, je le suis toujours un peu parce que j'ai des élèves, mais quand j'étais pratiquant euh honnêtement je pratiquais deux à trois fois le MMA dans la semaine, sachant que à côté de ça j'avais un entraînement soit musculaire, soit cardio. Donc en général euh je continue toujours hein, tu as vu il y a le vélo elliptique y' a tout, il y a le sac qui est dehors. J'ai toujours voilà.

Tu as le matos.

Voilà. Et euh mais voilà. C'est-à-dire qu'en général je faisais un entraînement de MMA, le lendemain je faisais soit cardio, soit euh muscu. Je retournais MMA, soit cardio soit muscu. Euh voilà. Au tout début j'avais judo, j'avais un planning vraiment euh carré, j'avais mon judo tel jour, ma boxe tel jour, ma muscu tel jour. Bon. Quand je dis muscu c'est mélange cardio, musculation, poids de corps, force, ça dépendait des, ça dépendait des périodes, des des périodes quoi. Donc des fois je faisais de la force, donc des fois je... mais euh mais

j'avais toujours un entraînement clair net et j'avais 5 entraînements semaine et j'essayais toujours de m'octroyer un jour ou deux de repos. Voilà par semaine pour éviter le surentraînement et les blessures.

Tu étais aussi axé compétition ?

Ah ben évidemment. Ah évidemment j'étais, complètement accès compète. Euh notamment avec le poids. Alors moi je combattais soit en plus de 100 soit en moins de 100 et en fait c'est souvent le jour même, j'essayais de toujours être à 99,5 à peu près pour toujours euh c'était mon poids de truc, comme ça en fonction des fois de la journée (*rire*) il m'est arrivé à certaines compétitions de boire un litre d'eau pour passer au-dessus de la caté parce que il y avait deux trois gars que j'avais pas envie de voir (*rire*).

Quelles sont tes spécialités ? Tu as des préférences au niveau des styles ? Tu es complet ? Sachant qu'on est sur une discipline un peu hybride.

Alors euh moi euh mon avantage souvent je tombais sur des grands, parce que bon évidemment comme j'étais en plus de 100, moi je fais un peu plus d'1.80m donc j'étais pas, j'étais pas un grand. Moi ce que j'aimais bien c'était plus euh l'anglaise, j'aimais bien travailler mon anglaise et les amenées au sol, les takedown, voilà c'était vraiment les deux trucs que j'aimais bien, c'était je rentrais toute mon anglaise et j' emmenais au sol, ça c'était quelque chose qui me plaisait bien. Je me débrouillais bien. Euh après évidemment, ben j'allais pas, j'allais pas trop jouer la carte boxe quand je tombais sur des gars de 2 mètres, c'était pas forcément à mon avantage.

D'accord. On va aborder les ressentis dans la pratique, que ça soit à l'entraînement ou en compétition. C'est une thématique un peu large, mais on va essayer de faire un panorama au niveau de tes ressentis, et on approfondira certains points. On peut commencer avec les 5 sens. On pourra aussi aborder certains ressentis et certaines sensations liés à la chaleur, aux automatismes, aux anticipations, aux souvenirs, etc. N'hésite pas à développer. Comment tu présenterais ta pratique sous ces angles-là ?

Oh ben c'est l'adrénaline qui monte toute seule. C'est l'adrénaline. C'est l'adrénaline du combat euh et puis le plaisir aussi hein, moi je prends plaisir à faire... alors après il y a 2, il y a 2 côtés différents, il y a le côté « je fais un sparring entre copains » et il y a le côté compétition. Le compéti... la compétition ça passait par une appréhension, ça commençait par

euh l'avant combat hein, l'avant combat on se pose des... enfin moi je me posais pas mal de questions, j'avais une certaine appréhension, un peu de peur, pas forcément je sais pas si c'est vraiment de la peur, mais bon on va dire une forte appréhension, je savais pas sur qui j'allais tomber euh voilà et puis bon on va quand même dans des disciplines, on va combattre au KO hein, donc il y a toujours cette appréhension quand même de se dire « je vais prendre un KO », « je vais prendre un KO » voilà. Ensuite quand j'étais dans le combat même, j'ai plus du tout de peur, c'était fini, j'avais l'adrénaline, l'envie de gagner, je pensais qu'à ça. Gagner pour moi c'était mon objectif final. Et puis après il y a l'après-combat euh où tout retombe, tout retombe euh la satisfaction d'avoir fait mon combat, gagnant ou perdant, déjà je me dis « je suis pas blessé je suis pas KO » (*rire*).

C'est à la fois physique et mental du coup, tu te poses et tu te recentres ?

Bien sûr. Bien sûr bien sûr. Et puis après c'était plus le... après je parlais plus sur l'ambiance de me dire j'ai passé un bon moment avec les copains du club, l'entraîneur. Voilà on s'est entraînés on a fait ce qu'on a pu, on est arrivés jusqu'au bout et un sentiment de truc achevé voilà. Voilà souvent on se prépare 2 mois, euh c'est les repas qu'il faut faire gaffe, c'est les entraînements, c'est le game plan, c'est un tout hein.

Tu parles de l'alimentation, on peut justement faire un lien avec le goût. Tu faisais attention à ton alimentation en période de compétition ?

Bien sûr ouais on peut pas manger n'importe quoi. Euh on est obligé d'avoir une certaine catégorie de poids, donc moi j'étais quand même dans les lourds c'est plus simple pour moi, mais il y a des gens ils sont dans les catégories un peu plus légères, il y en a même qui font des régimes pour perdre du poids euh pour être au poids. Donc évidemment on fait attention à ce qu'on mange. On mange pas trop de conneries. C'est marrant parce que dans ce sport, par le biais de ce sport, il y a quand même une notion de santé, aussi bizarre que ça puisse paraître. D'accord les gens vont dire « on se fait mal, il y a les blessures, il y a tout ça », quoi qu'il y en ait pas tant que ça, mais quand on regarde un pratiquant de MMA, je pense que un pratiquant de MMA d'un certain âge est beaucoup plus en pleine forme et bien en meilleure forme que quelqu'un qui a jamais fait de sport de sa vie, qui n'en n'a jamais pratiqué, mais qui a jamais fait de sport de sa vie, et qui mange que de la merde. Parce que nous quand on regarde bien, bon peut-être de temps en temps on va se faire un petit plaisir, un McDo ou un truc, mais on fait toujours attention à ce qu'on mange, parce qu'on sait qu'on peut pas prendre

trop de poids, on sait que ben voilà... en plus on est amené à voir les médecins régulièrement pour voir si notre corps est amené à pouvoir faire ce sport, si on a le droit de faire la discipline euh et au niveau de l'alimentation on sait qu'on a une alimentation plus à baser sur les légumes, la protéine, tout ce qui est des viandes blanches et tout ça sur la protéine. Donc évidemment qu'il y a un côté euh on peut pas nier que le fait de faire ce sport, il y a un côté sport et nutrition qui est essentiel et qui dit nutrition dit mettre de la bonne essence dans son moteur, de la bonne huile dans son moteur et donc forcément un meilleur moteur quoi. Euh c'est... on a qu'à regarder... de toute façon à l'heure d'aujourd'hui quand on regarde les champions de MMA, c'est des athlètes de haut niveau, de haut niveau tout simplement. On peut dire ce qu'on veut mais c'est des athlètes de haut niveau qui ont un... une masse de fou, qui ont une puissance musculaire de fou. C'est-à-dire qu'à l'heure d'aujourd'hui, un combattant de MMA peut combattre dans toutes les disciplines de sport de combat. Bon... les autres ils peuvent pas. Tu peux pas mettre un boxeur comme ça du jour au lendemain dans le judo. Un combattant de MMA je dis pas qu'il sera champion de judo mais il combattra dans le judo et il sera pas mauvais. Et les judokas pro auront du souci avec lui voilà. Il peut aller faire des compétitions de boxe anglaise, il peut tout faire. Il peut tout faire.

C'est tout un régime, tout un cadre.

Voilà.

**Je reviens sur le goût au sens large. Comment tu l'appréhendes en lien avec pratique ?
Tu as des observations ou des anecdotes personnelles en lien avec ce sens ?**

Ah ben on se sent vivant hein.

Tu te sens vivant ?

On ressent tout. En fait tous nos, tous nos sens sont exacerbés, euh enfin moi hein, l'odorat, le goût, le toucher euh même mon corps je ressens que voilà y'a tout qui vit, y'a tout qui bouge, y'a tout qui est en action euh on est un animal hein, on devient un animal, on reprend toute notre... notre instinct primaire, je pense que bon ben moi je sais pas comment que c'était à la préhistoire mais il y a ce côté d'instinct primaire qu'on a jamais, qu'on a pas dans la vie de tous les jours dans notre société moderne, euh ben notamment moi dans les combats, quand je dois monter sur un ring ou un tata... ou un tapis, ah ouais c'est l'instinct animal, c'est l'instinct primaire qui revient hein. Et donc évidemment tout est beaucoup plus exacerbé,

même notre vue elle change.

Ça se déclenche par les sens, des odeurs particulières, le fait de voir l'adversaire etc. ?

De toute façon dès qu'on rentre dans un vestiaire.

Dès que tu rentres dans le vestiaire ?

Tu rentres dans un vestiaire il y a cette odeur.

Ça te prépare à la pratique ?

Ben bien sûr, on est euh on rentre dans le vestiaire, on a cette odeur, on a ce... tout de suite on sait, on sait quoi. Ça y est c'est parti quoi. C'est parti. Non non là-dessus je pense que chaque... ben je pense que ça doit faire ça dans tous les sports. Je pense que le footballeur quand il commence à entendre le bruit des crampons euh il est parti dans son truc bon ben nous c'est autre chose quoi.

Le bruit des sacs par exemple ?

Le bruit des sacs, l'odeur, quand il commence à mettre les pommades, euh voilà quoi.

Et tu te sens vivant c'est ça ? Tu as vraiment cette sensation ? Tu es dans un autre monde ?

Ah ben tu es quelqu'un d'autre, tu commences à... ben tu as tout qui ressort, t'as ton appréhension qui arrive, mais tu as ton envie aussi qui est là et puis tous tes sens commencent à se développer, tu regardes, tu observes, tu es dans ton truc quoi. Alors je pense que chaque pratiquant a ses habitudes, mais moi j'étais très observateur. Très très très.

D'accord. Tu regardais où ? Tu regardais quoi quand tu étais dans la salle ?

Les équipes qui étaient là, l'aire de combat euh les arbitres parce qu'on les reconnaît euh toutes ces choses-là en fait. Un peu le public. Ouais voilà quoi.

Il y a une différence en compétition et à l'entraînement par rapport à ça ?

Alors moi, moi moi moi, moi j'avais une très grande différence entre l'entraînement et la

compétition.

Par rapport aux sensations dont tu parlais toute à l'heure ? C'était encore plus exacerbé ?

Ah moi c'était beaucoup plus exacerbé ah oui. Euh l'entraînement c'était un quotidien. Donc j'avais moins ces sensations-là, la compète j'étais à fond. Non non j'avais la... ben oui parce que en plus je sais qu'à l'entraînement je viens pas pour la même chose, je viens pour m'entraîner, je suis avec les copains, bon même si des fois on se mettait des mises de gants un peu dures mais c'est pas pareil, non là je viens pour un... je viens pour quelque chose quoi. Je viens pour gagner quelque chose quand même. Le but c'est de revenir vainqueur quoi. C'était pas un entraînement routinier.

D'accord. Comme tu disais, tu retournais sur des instincts primaires en fait ?

C'est ça. Et d'ailleurs je retrouve ça même en tant qu'entraîneur. Quand je vais faire un cours euh un cours lambda euh on va dire entre guillemets un cours de routine bon ben voilà et quand... et au fur et à mesure (*s'éclaircit la voix*) quand je commence à avoir une compétition euh mes cours vont s'adapter à la compétition qui va arriver, donc (*s'éclaircit la voix*) mon côté compétiteur reprend le dessus et quand j'arrive le jour J je suis à 200 % quoi. Avec le gars je suis à 200 %. Voilà c'est comme si c'était moi qui étais sur le, sur le truc quoi.

C'est intéressant. Tu ressens la même chose en tant que pratiquant qu'en tant que coach ?

Ah ben oui. Et encore plus notamment maintenant que je suis en plus père de famille et que mes enfants pratiquent. C'est encore pire parce que c'est ton enfant (*rire*) tu imagines. Donc ouais ouais mais euh mais euh mais c'est ouais c'est une passion on peut dire ce qu'on veut, ça prend aux tripes hein, ça prend aux tripes et puis euh et puis ben on aime ça hein. Mais c'est vrai que même avec mes élèves, je me rends compte que quand j'arrive à la compétition, ça y est c'est parti, entre guillemets on a la chair de poule quoi. Et puis quand il est sur le ring on le vit quoi. On le vit. On a peur pour lui, on est content pour lui, on a envie qu'il y arrive parce qu'on sait les sacrifices qu'il a fait avant, moi quand j'ai eu la l'année dernière, pas cette année-là mais l'autre année là, j'ai eu deux champions de France euh et un qui a fini 3ème je crois. J'en emmène trois, il y a 3 podiums dont deux champions. J'étais super content pour eux, j'étais vraiment super content pour eux. Et en fait là c'est différent parce que là on est

complètement dans le... dans l'inverse de ce que je faisais avant, euh avant c'était pas moi qui... j'observais mais pas de la même façon, là maintenant c'est moi qui observe tout pour mon élève. Et honnêtement ça change tout quoi. Ça, ça... Ouais ça me fait voir un autre regard encore de la discipline, lui il est juste là ben pour s'échauffer, se concentrer, faire ces choses et moi j'observe les équipes qui sont là, le mec si il vient de la lutte, si c'est un club de lutte, si c'est un club de judo, si c'est un club de boxe, si c'est ceci, je me dis le physique qu'il a, « est-ce que c'est un grappler ? », « est-ce que c'est un striker ? ». Euh « est-ce que c'est un mec qui est rude ? ». Voilà.

Tu analyses beaucoup ?

Tout. Tout. Tout. Tout. Tout.

Encore plus en tant que coach ?

Ah ben oui parce que j'ai pas envie que le gars (*rire*) voilà. C'est c'est... moi je fais ça mais et surtout je le panique pas, je le rassure et voilà quoi.

D'accord. Et justement, comment tu appréhendes la victoire et la défaite ?

Moi, voilà moi moi ce que je dis à mes gars toujours, on y va pour passer un bon moment et se faire plaisir c'est la priorité. D'abord en tout premier lieu c'est un sport et c'est un loisir, maintenant évidemment la cerise sur le gâteau c'est la victoire. On y va quand même pour gagner. On y va pour gagner. Mais si on perd, on a fait notre maximum, on a donné ce qu'on pouvait donner et qu'on a fait un beau combat, ben c'est une défaite honorable.

C'est le principal ?

Voilà c'est une défaite honorable. Moi ce que je lui dis, je lui dis même si tu perds mais tu ressors du ring ou de l'aire de combat et que tu es fier de toi parce que l'autre il est meilleur, ben il est meilleur, mais que toi tu as vraiment fait un beau combat, mais ça là-dessus moi je sais le dire euh j'ai toujours été franc avec mes gars, entre guillemets bon pour parler un peu crûment, s'ils ont fait de la merde je leur dis qu'ils ont fait de la merde voilà. J'ai... mais s'ils ont fait un bon truc, ils ont fait un bon truc euh même mon... bon même chez les enfants, moi je vois mon fils ou ma fille des fois c'est plus dur pour eux de perdre, mais quand je leur dis ils ont fait de la merde ils ont fait de la merde, mais quand ils ont fait un bon truc, que l'autre

est meilleur, ben c'est la loi du sport il est meilleur il est meilleur. Et puis justement c'est un objectif euh il est meilleur, on est amené à le recroiser, et ben on va faire tout en sorte pour le battre. On va mettre un game plan au point. On va réfléchir, on va travailler là-dessus et puis voilà.

**Concernant les combats. Selon toi, il y a une différence entre la violence et l'agressivité ?
Est-ce qu'un combattant doit être agressif ?**

Alors pour moi il y a de la bonne agressivité. Voilà l'agressivité bonne. Mais ça c'est comme, c'est comme dans la vie, dans la vie de tous les jours. Il y a des gens qui ont entre guillemets et c'est pas de l'agressivité pure, mais qui vont avoir la niaque, avoir la niaque on peut appeler ça de l'agressivité mais que ce soit dans le travail, que ce soit dans plein de choses, il y a des gens qui mordent la vie. Et ben le... dans le sport de combat c'est pareil, c'est une agressivité saine. On peut être agressif, moi il m'est arrivé d'être très agressif sur les rings et les combats alors que j'avais absolument aucune animosité envers mon adversaire. Mon adversaire je les ai toujours respecté et j'avais rien contre lui, c'est juste que c'est l'agressivité dans le bon sens du terme dans le but d'avoir la victoire voilà. Euh la violence non. Par contre ça je suis totalement contre, j'estime que les violences de toute façon ne font pas long feu dans ce genre de sport, ils ne tiennent pas parce qu'ils y viennent pour de mauvaises raisons et euh et la violence, toute violence est à bannir, que ce soit dans le public ou par les pratiquants voilà. Notamment les pratiquants parce que euh c'est des gens qui sont amenés à montrer l'exemple, à faire en sorte que les jeunes voient des bons modèles, alors non. Non la violence non. Non non. La violence c'est néfaste au sport, l'agressivité est bonne dans le sport.

D'accord. Je reviens sur les ressentis. Est-ce que tu penses avoir développé certaines compétences ? Par exemple ressentir en avance les mouvements du corps de l'adversaire, anticiper ses coups, etc. Comment ça se manifeste ?

Ben évidemment. De toute façon la base du combattant c'est l'anticipation. Un bon combattant c'est le coup d'œil et anticiper, c'est déjà euh quand on regarde un bon boxeur, il y a pas de coups ou très peu, pourquoi parce qu'il va anticiper les coups. Il va les anticiper il va les bloquer ou il va les esquiver. Donc euh on a... comme je disais tout à l'heure on a nos sens qui sont exacerbés, donc évidemment euh bon avec les nombres d'heures de répétitions et de répétitions et de répétitions, de la façon qui va... que la hanche, on va voir s'il engage sa hanche, on va voir s'il a l'épaule qui part, euh tout ça c'est des... on observe euh s'il est

gaucher s'il est droitier, donc évidemment en fonction de ben les... c'est des automatismes hein. C'est comme passer une première. C'est exactement pareil. Quand on est au volant, les freins, dès que ça freine on anticipe. On sait qu'il va y avoir quelque chose. Bon parce que même avant un choc ou quelque chose, et ben pour le sport de combat c'est pareil on va anticiper les coups. Un bon pratiquant hein, je parle d'un pratiquant qui a déjà du métier. Un débutant bien évidemment n'aura pas, il aura pas encore ces automatismes.

Et du coup tu as déjà ressenti cette sensation-là, de... ?

Ah ben d'anticiper bien sûr.

Par rapport aux mouvements de ton adversaire, etc. ?

Ben oui parce que moi euh parce qu'on sait tous que la victoire facile c'est un bon contre. Donc un bon contre c'est anticiper euh l'adversaire, l'esquiver et remiser avant qu'il ait le temps de (*rire*) de faire quoi que ce soit ou même un takedown, quand on regarde le takedown pur, on sait qu'il va envoyer les bras et c'est à ce moment où il envoie les bras, faut pas le temps qui... c'est au même moment où il envoie les bras qu'il faut que je rentre et que je l'emmène. Donc j'ai anticipé son action pour pouvoir l'emmener au sol. Si jamais il a le temps de revenir et que je prends du retard il va me sprawler. Il va me sprawler, il ira pas au sol. Si vraiment je lui fais un beau takedown c'est que j'ai anticipé le mouvement.

Et ça ça vient de l'entraînement, donc de la répétition de drills et routines en plus du fait que les sens soient exacerbés ? L'adrénaline joue aussi un rôle ?

Bien sûr. Mais bien sûr c'est une certitude. On a nos automatismes plus nos sens qui sont exacerbés, ce qui fait que ben c'est l'instinct quoi. On acquiert un instinct de combattant voilà. Et euh et d'ailleurs les grands champions souvent sont des combattants instinctifs, souvent. Quand on regarde les Anderson Silva, euh le champion aussi mi-lourd là, Jon Jones, euh enfin lourd-léger ben c'est des mecs quand même qui ont un instinct du combat qui est terrible, le coup d'œil quoi, Tyson, en boxe anglaise Tyson, si lui il a pas l'instinct de combattant (*rire*) et qu'il a pas une certaine agressivité (*rire*).

Effectivement. On peut passer à un autre thème. D'abord est-ce que tu peux me parler des événements de Pancrace et de MMA qui existent aujourd'hui en France ?

Et ben il y a les championnats régionaux, il y a les championnats de France et puis après c'était les

Open. Voilà en gros.

Et au niveau du MMA ?

Et ben au niveau du MMA je sais pas ce qu'il y a exactement, honnêtement. Parce que euh c'est passé en janvier, j'ai vu une fois le Bellator mais je sais même pas ce qu'a fait la fédé comme championnat, ce qu'ils ont organisé j'ai pas vu une organisation, j'ai pas entendu parler de championnats régionaux, j'ai pas entendu parler de championnat de France, j'ai entendu parler de rien.

Donc c'était surtout la FFKMDA qui développait les combats hybrides proches du MMA à l'époque, avec le Pancrace ?

Ah y'avait... alors à l'époque non celui qui est le plus... celui qui est le mieux dans le pancrace c'était Atch.

C'était quoi ?

Atch Atch. Euh le gars qui s'appelle Atch.

D'accord.

Lui je sais plus de quelle académie il est lui euh et euh c'est surtout lui qui organise... le plus gros organisateur, celui qui a fait les plus grosses organisations euh pancrace en France voilà. Euh après on avait, on avait surtout ça quoi. Après bon on a eu les PFC et tout ça qui sont des petites organisations mais Atch lui c'était vraiment le gros truc. Je pense que quand le MMA, maintenant que le MMA est là, ça va être lui quand même un des plus gros, un des plus gros organisateur, ça va être un peu notre Dana White je pense. En France hein. Je pense hein. Parce qu'en tout cas c'est lui qui a fait les plus grosses en pancrace.

Sachant que la fédé de boxe anglaise a récupéré...

Ouais. On a aussi l'ancien entraîneur d'Ngannou qui se place là-dedans là, le camerounais là, qui est en train d'essayer d'organiser un peu aussi les trucs de MMA, bon je pense qu'ils vont tous se tirer un peu la bourre parce que le gâteau est gros, c'est souvent ça hein c'est le côté financier. Donc je pense qu'ils vont tous se tirer la bourre. Mais euh légi... en tout cas celui que j'ai toujours connu dans les grosses organisations quand je regardais à la télé hein, Kombat sport ou autre, c'est toujours Atch que je revoyais le plus.

Je reviens sur la communauté USCC. De la création de la section Pancrace/MMA jusqu'à aujourd'hui et pour ce que tu en connais, quels sont les différents types de pratiquants qu'on

peut retrouver dans le club ?

Alors on trouve un peu de tout. Euh déjà on peut trouver des hommes ou des femmes, on peut trouver des jeunes et des beaucoup moins jeunes, on peut trouver des loisirs et des compétiteurs euh et après en termes de personnalité en général, enfin sur notre club, on a... moi j'ai jamais vu de gens méchants, agressifs, ça j'ai... enfin violent on va dire parce que agressif ça c'est pas un problème. Mais tous avenants euh l'esprit d'entraide, l'esprit de camaraderie, donc ça c'est vachement important, après euh on voit des... alors y'en a qui viennent pour prendre de la confiance en eux, on voit qu'il y a des jeunes qui arrivent c'est plus pour prendre de la confiance en eux, y'en a d'autres qui viennent pour perdre du poids et euh y'en a d'autres qui viennent pour se défouler tout simplement euh voilà c'est le public qu'on retrouve un peu mais c'est une grande diversité quand on regarde bien, parce que quand on regarde tous les profils de la petite femme qui vient juste faire du sport au gars qui veut devenir champion ou au gars qui veut perdre du poids, du gars qui vient juste reprendre un peu confiance en lui ou se rassurer.

Le MMA n'est pas limité à un sexe, à une catégorie socioprofessionnelle, à un âge, etc. ?

Non. Absolument pas. Absolument pas. Et en plus il peut vraiment s'adapter à toute sorte d'âge et toute personne parce que il suffit de euh évidemment euh si on est une personne âgée on n'ira pas lui faire faire des sparring mais par contre il pourra toujours pratiquer du MMA en light et puis travailler le sol. Faire plus... ben un travail basé plus sur le sol. Euh ce qui est très bon pour la souplesse et la coordination. Euh si on a un jeune et ben lui on va plus lui faire un travail musculaire et puis comme il en veut et ben il fera des sparring, lui il va rechercher le sparring, la confrontation voilà. Euh la petite nana on va la faire travailler plus en vitesse, en technique euh voilà donc en fait c'est vraiment adapté à tout le monde hein et puis le but c'est justement ça qui est sympa, c'est que tout le monde travaille avec tout le monde. On peut tomber au cours des sparring, une petite nana d'1m70 peut tomber sur un mec comme Marcus de 2 m enfin voilà quoi et ça se passe bien quoi. Tout le monde est intelligent, on travaille avec intelligence.

D'accord. Tu as l'impression que c'est propre au MMA ou tu penses qu'on retrouve ça dans tous les sports de combat ?

Pas tous. Après je pense aussi que on pourrait retrouver ça dans tous les sports de combat, mais le problème c'est qu'il y a des différentes écoles. Et euh les écoles et ben le coach y est pour quelque chose quand même, faut pas se mentir, euh y'a une mentalité hein. Une mentalité si... je regardais avec mon enfant quand il avait commencé le judo. Y'a des écoles où c'est compét compét compét, la gagne la gagne la gagne, et même en entraînement tu perds tu es un tocard. Bon. C'est une politique, je suis pas là pour la juger, mais c'est pas là-dedans que je voulais mettre mon fils. Moi je voulais mettre

mon fils dans une école où on lui dit même si tu y arrives pas aujourd'hui tu y arriveras demain. C'est pas un problème. Le camarade il est meilleur que toi, tant mieux sers-toi en et travaille avec, mais n'aies pas de d'animosité avec lui. Tu t'en fous qu'il soit le premier aujourd'hui, tu seras le premier demain peut-être. C'est pas un problème. Et le but c'est que vous progressiez ensemble. C'est plus ma culture des sports de combat. C'est aussi une école de la vie, tu tombes mais tu te relèves parce que dans la vie c'est ça. Quand on est sur un ring on est seul. On entend son coach, on entend son public, on entend sa famille qui nous encourage, mais on sait bien qu'on est seul. Personne peut vraiment nous aider. Dans la vie c'est souvent le cas. On prend le cas d'un gars qui est malade, quand il est malade il a sa famille qui vient le voir à l'hôpital, il a les médecins qui sont là qui vont essayer de l'aider, les médecins on va dire c'est le coach, la famille c'est les supporters, mais ce sera le seul à combattre la maladie. Il sera tout seul. Euh un enfant il tombe on lui dit de se relever. Bon ben voilà tu tombes, tu as une défaite, tu as pris un KO ou autre faut y retourner quoi. Donc c'est... mais toujours dans un but euh de progression dans la vie mais de progrès sur soi-même aussi. Et surtout pas dans le but de devoir écraser l'autre. Moi je pense que le sport de combat c'est pas écraser l'autre. Le sport de combat c'est prendre de l'autre et lui prendre de nous dans le but que les deux progressent et si je peux le battre tant mieux (*rire*) tant mieux. C'est mon objectif. Mais ça doit toujours être sympa, c'est comme quand on joue aux cartes, je gagne je perds c'est pas grave, je suis content j'ai gagné je le chambre un peu, ah je t'ai battu aujourd'hui, on est copains, on est copains voilà.

C'est justement ce que tu as trouvé à l'USCC ?

Ouais évidemment. Ben sinon je serais pas resté. Je ne serais jamais resté dans un club, je parlerais pas des autres clubs, mais j'ai déjà, j'ai déjà côtoyé quelques clubs où c'était pas du tout ça. Déjà moi en tant que pratiquant quand j'étais jeune c'était pas ça. C'était du genre euh comment ça se fait que tu l'as pas allumé celui-là, ouais qu'est-ce qui t'arrive tu es mou aujourd'hui, vas-y cogne le. Non je pense pas que ce soit une bonne chose parce que tu peux pas euh déjà les loisirs débutants ne resteront pas dans ton club parce qu'ils ont pas les armes pour. C'est pas logique. Tu vas pas... enfin c'est comme si y'a un mec qui débarque à deux cours et puis toi qui a 10 ans de pratique qui commence à (*rire*), il y a aucune logique. Donc non je pense pas que ce soit bon ça. Au contraire montre-lui, apprends-lui, fais-lui voir qu'on peut pratiquer dur mais on peut pratiquer très cool. Voilà.

Ok. On était sur les communautés et on va aborder le deuxième objet de mon étude. Mais avant... je reviens sur l'organisation du MMA. Est-ce que tu penses que le MMA et le Pancrace pourront coexister demain ? C'est possible selon toi ?

Il va coexister sauf que ce sera des pancraces avec frappes au sol (*rire*).

Donc différentes structures, mais la même forme de MMA finalement.

Bien sûr ils vont... c'est-à-dire que là déjà il y aura 2 fédés pour moi, y aura la fédé FFKMDA et la fédération de boxe. La fédération de boxe fera le MMA pur, la FFKMDA fera du pancrace avec des frappes au sol. Donc.

Il y aura deux...

Ça fera un peu comme Miss France (*rire*).

En plus, le MMA est aussi organisé par des sociétés commerciales, il faudra voir comment ça se conjuguera avec les fédérations en France.

Bien sûr. Ben déjà est-ce que c'est le... enfin moi je trouve pas ça logique que la boxe ait eu ce... ait eu le truc et que ça appartient à la fédération de boxe, c'est pas normal. D'accord la fédération de boxe elle est bien structurée et tout là-dessus je dis pas le contraire, mais est-ce que les coach sont amenés à former des entraîneurs de MMA ? Moi je suis pas sûr. Quand tu fais de la boxe anglaise je suis pas sûr que tu aies des connaissances en clé de bras, en clé de jambes, étranglement, projection. Même low kick. Tu vois quand t'es purement boxe anglaise low kick tu dois pas les donner super. Donc je trouve pas ça logique, la FFKMDA s'occupait du pancrace depuis de nombreuses années, c'est pas parce que sous prétexte qu'on rajoute des frappes au sol tout change. Eux ils savaient comment organiser, ils savaient... pour moi c'était eux qui auraient dû avoir le truc. Pour moi ils étaient plus viable en tout cas. Alors après est-ce qu'il fallait revoir leur structure euh et remettre... codifier leur structure, que la direction départementale jeunesse et sport euh leur impose quelques règles pas de problème, ils auraient pu très bien dire vous avez le MMA mais par contre on veut que y ait ça ça, ça ça ça de mis en place. Ok. Leur donner la boxe anglaise c'est politique. C'est politique. C'est ce que je dis toujours. Malheureusement dans le sport il y a le sport loisir mais il y a beaucoup le sport business. Et évidemment quand on a un gros gâteau comme le MMA qui arrive et euh ben faut pas se mentir hein, on regarde une pesée de l'UFC ça fait bientôt autant de pay-per-view qu'un match combat lourd en anglaise hein. Donc ben en France ça va faire pareil je pense qu'il y a beaucoup d'argent à prendre, il y a les annonceurs, il y a les publicitaires, les machins les trucs. C'est tout un budget qui rentre derrière et voilà et la boxe anglaise en avait bien besoin, parce qu'elle avait besoin de se redynamiser.

Ok. Tu penses que cette délégation est liée à des questions politiques ?

Ah oui là c'est politique. Ah ben là sur cette décision là c'est une évidence. Là c'est purement politique. De toute façon je voyais que deux fédé pouvaient l'avoir, je le savais depuis le début, le karaté je pensais pas, mais je pensais soit le judo soit l'anglaise, bon ben c'est l'anglaise qui l'a eu, parce que pour moi c'est les deux plus grosses fédé de sport de combat en France et voilà quoi.

La fédération de judo qui s'opposait vivement à la discipline pendant plusieurs années. Dès

qu'elle a su qu'il y aurait une éventuelle arrivée du MMA en France...

Ils ont tout fait pour essayer de le récupérer. (*Rire*).

C'est quand même étonnant.

Ben parce que c'est le côté financier. Et voilà c'est que ça quoi.

Je bascule sur le deuxième objet d'étude, le jeu vidéo de combat. D'abord est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif, la pratique et l'organisation de compétitions de jeux vidéo de combat comme Street Fighter ou Tekken, ou même de jeux de simulation comme UFC ou MMA ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Oh ben moi je trouve ça très bien j'adore les jeux vidéo alors moi je suis le premier à jouer aux jeux vidéo avec mes enfants. Euh je joue à toutes sortes de jeux vidéo d'ailleurs. Je peux jouer à des jeux de sport de combat, des sports collectifs, du tir, de tout. Euh en ce qui concerne les jeux arcade euh je suis moins fan. Alors j'ai joué à Tekken, j'ai joué à Street Fighter 2 avec Honda le sumo et tout ça là, Ryu bon c'était des vieux jeux hein maintenant, bon maintenant moi je suis plus dans le spécifique, je suis sur les UFC.

Tu préfères les jeux de simulation ?

Voilà les jeux de simulation. Euh j'ai adoré les Fight Night. Euh j'ai fait tous les Fight Night, bon malheureusement il y en a plus. Et puis ben j'ai fait tous les UFC. Et là je suis sur UFC 4.

Qu'est-ce qui te plaît en fait dans la pratique de ce genre de jeux ? Tu y jouerais aussi si t'étais pas pratiquant de MMA ?

Moi je pense que c'est plus ouais... je l'aurais fait parce que je jouais déjà à Street Fighter quand j'étais pas pratiquant de sport de combat, j'étais gamin hein, et euh et l'UFC euh on va dire que je suis venu vers ce sport-là parce que, vers ce jeu-là parce que je pratiquais donc évidemment il y avait une envie de faire, de le faire. Mais j'y aurais joué même si j'avais pas été pratiquant je pense. Parce que j'aime ça. Je trouve ça super sympa. Le jeu là l'UFC 4 il est quand même vraiment pas mal fait et puis on retrouve quand même pas mal les notions du sport quoi. Quand le lutteur il nous emmerde au sol, il nous empêche de nous relever, euh en plus ils ont fait un système de création de personnage, de l'entraîner, de le faire progresser.

Tu t'es créé un personnage ?

Bien sûr je me suis créé un personnage.

Et pour quelles raisons ? Tu aurais pu utiliser les personnages qui existaient déjà ?

Parce je trouve ça... je trouve que c'est justement ce côté-là du sport, c'est voir l'évolution du sport, les progrès qu'on fait, le faire évoluer et puis il est modelé à notre style. Quand on prend un personnage quel qu'il soit dans le jeu, il a déjà son propre style. Euh moi mon personnage je lui ai mis des points clés, un côté stratégique euh qui me convient bien dans le combat quoi voilà. Donc moi c'est un lutteur avec une bonne anglaise. (*Rire*).

D'accord. Et tu jouais aussi avant ?

Ah oui oui j'ai toujours aimé ça. Non non j'aime beaucoup. Et d'ailleurs je trouve ça dommage qu'il aient arrêté les Fight Night là, je trouve ça dommage, j'adore les Fight Night, bon ben ils ont arrêté hein. L'UFC a un peu tout avalé.

Oui. Il y avait MMA aussi à un moment. Il y avait MMA et UFC. Mais MMA a...

Alors MMA il a pas marché. Il a pas marché il y avait Fedor dedans. Ouais je l'ai eu ce jeu-là aussi. Ouais je les connais tous. (*Rire*).

Oui je me souviens je l'avais aussi, sur PS3.

Voilà ouais (*rire*).

Mais tu as un peu joué à celui-là aussi ?

Ah oui j'ai joué à celui-là aussi. Je les ai tous essayé. Dès que j'en voyais un je le faisais.

Encore aujourd'hui, le jeu vidéo est parfois associé à la violence. Certaines représentations vont en ce sens, et remettent en cause sa légitimité, tout comme le fait qu'il soit associé à la passivité physique. La pratique en compétition était d'ailleurs illégale jusqu'à peu car elle était associée aux jeux d'argent et de hasard.

D'accord c'est pas légiféré.

C'est ça. Qu'est-ce que tu penses de ces images négatives, qui ressortent notamment des jeux vidéo de combat ?

Oui en fait ils sont en train d'expliquer que pour les enfants d'un certain âge c'est pas bon visuellement de voir ce genre de truc. Ben alors bon moi peut-être hein, je suis pas pédopsychiatre mais euh, pédopsy ouais c'est ça, mais je vois ma télé. Ma télé je vois le 20h. Je pense que tous ces enfants qui

mangent au 20h et qu'on leur explique qu'il y a un prof qui a été égorgé ou décapité, ou qui a eu ça, ou qui a eu ci, ou qui a eu ça, je pense pas que ce soit deux trois jeux vidéo qui font que, notamment les enfants maintenant, les enfants modernes savent très bien faire la part des choses entre le virtuel et le réel quand même, à part quelques-uns mais bon je pense ben ils avaient peut-être un petit souci avant (*rire*) je pense. Euh après on fait des jeux encore plus violents que ça hein, il y a des jeux beaucoup plus violents que l'UFC, l'UFC ça reste de la boxe pour eux, euh y'a des GTA, y'a tout ça qui sont quand même beaucoup plus durs. Y'a des jeux de guerre quoi Call of et tout c'est des jeux beaucoup plus durs. Non je trouve que le jeu de sport de combat n'est pas si violent que ça, ça reste un sport, c'est de la boxe. C'est comme de regarder son père qui regarde un combat de boxe. Moi mon père regardait Mike Tyson quand j'étais petit ça m'a pas rendu fou quoi (*rire*).

On peut même élargir cette question à tous types de jeux vidéo et à ses multiples images, tu parlais par exemple de GTA.

Alors le jeu vidéo, le jeu vidéo n'est pas dangereux à partir du moment qu'il y a un regard des parents et qu'il y ait un accompagnement, une éducation. Voilà. Ce qu'il faut pas c'est les laisser faire tout et n'importe quoi, c'est comme quand ils sont sur Internet ou comme quand ils sont sur un téléphone, c'est comme beaucoup de choses, il y a des choses qu'on peut faire et d'autres il faut un regard des parents. Ça fait partie de l'éducation des parents et expliquer. Euh tout simplement ton enfant il doit pas passer 15h sur ta console, c'est pas sain déjà, il doit avoir une activité physique, un lien social avec ses copains et puis travailler à l'école et puis avoir une vie sociale, mais faire un peu de console et jouer à 2 3 jeux qui sont de sport parce qu'il aime ça, je vois pas vraiment où est le côté néfaste. Honnêtement je le vois pas non. Je trouve ça ridicule. Euh c'est comme tout, tant que tu n'abuses pas voilà. Euh après bon, après je pense qu'on a suffisamment de gens qui... parce que les jeux avant d'être sortis ils sont quand même regardés hein, ils sont codifiés, interdit à moins de tel âge, interdit à moins de tel âge donc ça veut dire que ça a été quand même avant d'être mis sur le marché ça a été autorisé. Alors bon si ça a été déjà vérifié par des professionnels euh je pense que les pédopsychiatres et tout ça ont du regardé, tout le monde a dû voir, nous dire qu'après c'est dangereux ben les vendez pas hein en même temps. Vous savez très bien qui sont les premiers à y jouer hein (*rire*).

Pour toi il n'y a pas de...

Non non pour moi non. Pour moi non.

Je reviens sur le combat, en liant à la fois le jeu vidéo de combat et les sports de combat. Tu serais intéressé par la pratique compétitive du jeu vidéo de combat ?

Ah ouais.

Ça te plairait d'être compétiteur ?

Ah ouais. Ben déjà moi je l'ai sur UFC 4.

En ligne du coup ? Tu combattais via Internet ?

Ben oui en ligne. Moi je, de toute façon quand j'ai fait mon combattant c'était pour la... en ligne. Un jeu qui n'est pas du sport de combat mais qui reste du sport qui est FIFA, FIFA 21 là, je ne joue qu'à l'ultimate team. Je ne connais pas, ça fait des années que je joue à FIFA aussi, je ne joue qu'à l'ultimate team. Ce côté compétition, acheter des joueurs, progresser mon équipe, la faire gagner.

Affronter des vrais joueurs.

Affronter des adversaires vivants quoi, c'est pas des... c'est pas les robots les bots là, c'est le côté justement j'ai un véritable adversaire.

Tu t'intéresses surtout aux de jeux de sports en fait, de simulation sportive ?

Tous. Quand je jouais... alors avant il y avait des jeux sur les jeux olympiques et j'adorais ça parce qu'on était tous dans la salle et on était les uns contre les autres. J'ai plein de jeux de sport pourquoi, pourquoi j'ai plein de jeux de sport parce que ça nous permet de jouer les uns contre les autres. On se met dans la salle et on commence à jouer au foot, au combat, à ci, à ça, c'est les uns contre les autres comme le tennis, le golf ce qu'on veut, le but c'est d'avoir ce côté adversité quoi voilà. Mais adversité euh humaine hein. Voilà. Ça c'est génial.

Ça te plaît aussi. En restant sur le jeu vidéo de combat et les sports de combat, quels sont... ?

De toute façon tout est dit dans le mot jeu vidéo. C'est jeu. Euh que ce soit jeux de société, jeux vidéo, ça reste des jeux donc c'est du loisir c'est du plaisir, c'est un bon moment à passer entre amis voilà. Et notamment c'est pour ça que... moi c'est le côté entre amis, le côté euh... quand on est en ligne on est avec quelqu'un et quand on est chez soi et qu'on est à deux sur... à tenir les manettes avec tous les copains on est entre nous. C'est comme si on était à quatre à jouer à la belote hein un peu sauf que au lieu de jouer à la belote, ben d'ailleurs ils ont inventé la belote en ligne, et ben on joue sur un jeu vidéo.

D'accord. C'est aussi ce cadre qui t'intéresse en fait. Le fait de jouer entre amis.

Bien sûr. Évidemment c'est le côté sympa.

Un peu ce que tu retrouves dans le MMA, à l'USCC. Un cadre dans lequel tu pratiques pas

uniquement pour gagner mais aussi pour être avec tes amis ?

Ouais. Mais ouais avec la camaraderie. La camaraderie. Et des fois moi je vois maintenant ben évidemment je suis plus compétiteur, mais quand je vais m'entraîner avec les gars qui sont compétiteurs je suis content, comme je bosse avec eux euh je me mets à leur service, c'est-à-dire que euh si c'est des gars qui aiment pas trop avoir la pression ben je vais leur mettre la pression exprès pour qu'ils s'habituent à ça. Moi mon but c'est de me mettre à leur service, à leur disposition de façon à ce que je puisse leur servir à progresser, à gagner leur combat. Donc c'est un côté camaraderie, c'est l'entraide.

Pour rester dans cette comparaison entre le jeu vidéo de combat et les sports de combat, quelles sont selon toi leurs différences et points communs ? Pour les points communs tu parlais d'esprit de camaraderie, de progression...

Ah ben oui la progression oui.

Quels sont les liens, quelles sont les différences entre ces deux objets ?

Alors le point commun on va dire c'est l'objectif, gagner (*rire*) gagner. Donc après encore un autre point commun on va se faire un game plan, une stratégie. Après euh la différence ben la réactivité oui évidemment et puis les sensations. Les sensations n'ont rien à voir. Euh la victoire est beaucoup moins intéressante. (*Rire*).

Dans le jeu vidéo ?

Ah ben oui.

Tu as pas la même sensation quand tu gagnes un combat ?

Ah non. Non non. Ben non ben non. Ah ben non c'est pas du tout pareil. C'est pas quand même nous quoi. Ça reste virtuel. Voilà le réel c'est le réel quoi. Le virtuel c'est le virtuel quoi. Après on est content, c'est sympa, tu gagnes.

Tu ressens pas les mêmes sensations.

Oh non. Non non. Non non. Non non.

Tu parlais de l'exacerbation des sens dans le MMA, tu retrouves ça quand tu pratiques en compétition le jeu vidéo ou pas du tout ?

Je pense que je pourrais commencer à avoir vraiment euh un peu les mêmes sensations et encore ça serait différent, mais si vraiment il y avait des compétitions genre championnat de France.

Si tu étais devant quelqu'un de réel avec un vrai public ?

Avec quelqu'un, public et voilà où là bon peut-être que là on se rapprocherait un peu.

Sans que ce soit la même chose donc. Tu serais peut-être sur d'autres formes de sensations.

Sans que ce soit la même chose voilà. Mais bon évidemment quand tu es dans ta salle (*rire*) tu as pas fait le voyage, tu as rien fait.

Par rapport à ça, il y a des manifestations, des compétitions de jeux vidéo, les UFC par exemple, où les pratiquants sont justement disposés en face à face...

Je savais pas.

On affiche leurs statistiques avant le combat, etc. En fait on reprend les images et la mise en scène du MMA.

Ah ben oui déjà quand on regarde l'UFC, le jeu, c'est à l'identique euh le mec il arrive il est présenté avec sa discipline, ses points forts, ses points faibles, il est présenté de la même façon par le speaker, on retrouve exactement les mêmes trucs.

Qu'est-ce que ça t'inspire l'idée d'utiliser cette mise en scène ? Par exemple tu connais le Stunfest ?

Non.

C'est un festival de jeux vidéo dans lequel sont organisés des compétitions, notamment de jeux vidéo de combat. Et on retrouve un public, un speaker, des images inspirées de la pratique physique du combat. Tu en penses quoi ? Tu trouves ça bien ? Ça te choque ?

Moi ça me choque pas parce que c'est un jeu de simulation. C'est le but. Le but c'est de... c'est justement aux gens qui ne pratiquent pas ce sport-là ben de le connaître par le biais du jeu vidéo un petit peu quoi, de s'imprégner du truc quoi. Il y a des gens je pense qui doivent aimer ce sport, qui auraient aimé faire de la cage ou ce genre de choses, mais qu'en ont, qu'en ont, qui ont peur quoi, qui n'oseront jamais. Et ben si ils peuvent retrouver un peu ces sensations là par le biais du jeu vidéo tant mieux pour eux.

Tu penses que... à la fois par la pratique du jeu vidéo mais aussi à travers le spectacle de l'évènement ils peuvent trouver quelque chose qu'ils auraient peut-être pas... pu vivre physiquement dans un combat réel ? Peut-être parce qu'ils n'oseraient pas pratiquer une compétition de sport de combat ?

Ouais c'est ça voilà. Voilà. Ben peut-être que le gars en fait euh si ça devient un champion de jeux vidéo dans ce truc, il aura son public, il aura un petit peu ce que nous on a sauf qu'il aura pas les douleurs, il aura pas ce côté physique pur et dur, mais par contre il aura son public, il aura ses spectateurs, il aura son game plan, il aura entraîné son gars, il va passer par quelques points communs avec nous sauf évidemment le côté alimentaire et tout ça que là qu'il aura pas, et puis la transpiration et la douleur quoi qu'il aura pas. Mais à côté de ça au niveau adrénaline il peut avoir une certaine adrénaline.

Et selon toi, est-ce que les pratiquants de jeu vidéo de combat et de MMA peuvent être les mêmes ? Tu penses que c'est compatible ou tu penses qu'ils restent assez différents ? Que ça soit pour le loisir ou la compétition.

Oh ouais ça reste quand même assez différent. Je pense que le mec qui a fait vraiment la pratique euh réelle, il gardera ça en loisir.

Et il pratiquerait pas compétition ?

Non je pense pas. Non je pense pas.

Parce qu'il n'y aurait justement pas... cette sollicitation des sens ?

C'est pas ouais et puis c'est pas le même public quand même hein (*rire*) non non c'est pas le même public.

C'est pas les mêmes communautés ?

C'est pas la même communauté voilà. C'est pas la même communauté. Je pense que quand le gars qui a été... j'imagine mal euh des mecs comme Jon Jones ou autre devenir champion de jeux vidéo en MMA. Je les verrai plutôt commentateur à la rigueur ou venir faire un peu de publicité, mais je les verrais pas joueur pro. Je les verrais bien prendre la manette en loisir, mais de là à faire une carrière non non je pense pas honnêtement.

Selon toi, quels peuvent être les impacts positifs et négatifs du jeu vidéo de combat et du MMA ? Par exemple tu parlais de communauté...

Ben le MMA c'est surtout comme j'ai dit ça peut aider dans la vie et prendre confiance en soi déjà, moi je trouve que si quelqu'un est timoré, timide ou un peu manque de confiance en lui, le fait de faire du MMA euh ben ça va le changer quand même. Si vraiment il le fait sérieusement, il le pratique sérieusement ça va être très bon. Un jeune qui a du mal à se canaliser, un jeune comme on voit beaucoup à l'heure actuelle, on nous parle des jeunes des quartiers et tout ça, moi j'ai grandi dans les quartiers, je viens des quartiers, euh bon ben franchement euh le sport de combat ne peut être que bénéfique pour ce genre d'individu. Euh parce que justement on canalise sa... on canalise toute cette rage, on va frapper dans le sac, on va... et puis on va se donner un objectif euh donc on va devenir... ça peut être que bénéfique. Ça ne peut être que bénéfique, le soir au lieu de traîner dehors ben l'entraîneur il nous a fatigué, on est mort on a qu'une envie c'est d'aller se pieuter, et voilà. Euh ça nous occupe l'esprit et tout ça. Donc déjà pour ces trucs-là c'est déjà très bénéfique. Le côté camaraderie, le côté aussi euh je me mélange, euh je me mélange je suis avec toutes les cultures.

C'est ce que tu disais tout à l'heure. Il y a une diversité de pratiquants, tu rencontres des profils différents, de tout en fait ?

Voilà. De tout. Euh et puis ben le côté physique. Le côté santé. Quand même c'est toujours bon de faire un peu de sport et donc faut pas se mentir le fait du faire du MMA, même si c'est pas à haut niveau, ben c'est quand même avoir une activité physique et sportive deux à trois fois la semaine, et ben c'est un bien parce que autant on peut le faire sur sa console, mais la console c'est pas pareil. Tu bouffes des conneries et tu grossis (*rire*) voilà. Le point négatif de la console ça serait ça.

D'accord. Et au niveau des points positifs du jeu vidéo de combat, il y aurait comme tu disais la camaraderie... ?

Se changer les idées, la camaraderie, se changer les idées, passer un bon petit, un bon petit moment. C'est pas pire de jouer à ça que d'aller regarder des conneries sur Youtube ou autre hein voilà.

Ok. Là on parle de sport de combat et de jeu vidéo de combat. Est-ce que tu penses que le combat, la notion de combat a quelque chose de particulier, par rapport aux autres disciplines ?

Alors non. Le combat déjà c'est un sport mais on ne joue pas. Déjà le sport de combat n'est pas un jeu. On joue au foot, on joue au tennis, on joue au golf, on ne joue pas au combat. Le combat euh il a euh une culture ancestrale déjà, c'est ancestral le combat, que ce soit les Romains les Grecs euh avant il y avait les... ce qu'ils appelaient les sports antiques là avec les gladiateurs et tout ça. C'est rituel, le combat c'est rituel, on le retrouve même chez les animaux pour toutes sortes de choses, le territoire, ça reste du combat sauf que c'est du combat non codifié mais ça reste du combat. Donc le combat n'est pas un jeu. Ça c'est une base. Ensuite euh la différence qu'il peut y avoir encore dans le fait de faire

des sports de combat comparé à un autre sport, c'est que euh autant on fait du foot en sport collectif, on s'entraîne pas bien on n'est pas en forme on peut gagner. On peut avoir... l'équipe elle peut être très bonne bon ben lui il est pas bon, tu es pas bon aujourd'hui c'est pas trop grave. Tu as rien foutu à l'entraînement pas trop grave. Le sport de combat non. Le sport de combat la punition elle est instantanée.

Tu peux pas tricher.

Tu peux pas tricher, tu arrives l'autre il est plus fort il te fait mal c'est fini. C'est fini. Tu sais que si tu as rien branlé tu perdras. Voilà. Donc ça déjà c'est comme tu dis on ne peut pas tricher en sport de combat voilà.

Il y a une différence avec les autres sports par rapport à ça ?

Ah ben complètement. Complètement. Complètement. Et puis la punition elle est instantanée, tu te rends compte que tu as déconné quoi. Tu le sais que tu as déconné à l'entraînement (*rire*). Et notamment après le combat quand tu rentres chez toi (*rire*).

Tu penses que c'est ça qui fait que le MMA se développe de plus en plus et qu'il est très regardé ?

Non le MMA moi je pense que les gens s'ils sont intéressés parce que depuis tout le temps on a toujours cherché à savoir quel art martial était meilleur que l'autre, qui était plus fort que l'autre, qui était ceci, qui était cela. Donc un jour ben comme avec les Gracie là ils ont mis des mecs des champions de kung fu des champions de machin et de truc et ils ont cherché à savoir qui était le plus fort, ils se sont rendus compte qu'en fait c'est pas forcément l'art martial qui est le plus fort mais le pratiquant. Le pratiquant est meilleur que l'autre c'est tout. Euh on peut pas comparer pour moi des sports de combat, tu peux avoir un mec qui soit... qui est super athlétique, super bon en taekwondo et un mec en judo qui s'entraîne pas et qui est pas doué quoi ou l'inverse, tu peux avoir un très bon judoka et puis un mec en taekwondo qui est pas doué quoi. Je pense que c'est plus la discipline euh personnelle du pratiquant euh son... et puis ses capacités, et puis si c'est un bon c'est un bon voilà. C'est tout. Euh faut pas chercher plus loin. Maintenant des fois tu sais tu mets une ceinture noire, on te la donne hein. Tu l'achètes ta ceinture noire.

C'est plus très représentatif les ceintures.

Tu en gagnes une par an. Tu en gagnes une par an. Tu en gagnes une par an. On t'en donne une par an donc tu l'as. Euh maintenant tu as même plus... dans certaines disciplines, tu as même pas besoin de faire de combat pour avoir ta ceinture noire. Attends, un minimum. Au moins le judo c'est l'avantage,

c'est que tu es obligé de faire tes 10 ippon, c'est toujours pareil, tu es obligé de faire tes 10 ippon en combat pour gagner ta ceinture noire. Tu es quand même obligé d'avoir gagné 10 combats quoi voilà. Tu as des disciplines maintenant tu passes ta ceinture noire, tu passes devant un jury, pour un peu que ce soit tes potes hein (*rire*) donc voilà. C'est pour ça qu'on peut pas se baser sur euh une pratique spécifique, non c'est le mec. C'est le mec qui fait que ben c'est un bon c'est pas un bon. C'est pour ça que... donc avec le MMA l'avantage c'est ça l'avantage on peut vraiment voir qui est le meilleur parce que avant on disait oui mais c'est parce qu'il a telle pratique, oh non mais lui c'est vrai qu'il a telle discipline. Non. Maintenant c'est plus telle discipline telle discipline, on fait du MMA. C'est le mec.

C'est encore plus le cas maintenant. C'est plus le pratiquant qui est bon.

Voilà. Et ben disons qu'on peut plus se défilier. On peut plus dire ouais mais c'est normal euh lui il a fait ça tu vois ben oui, ben ouais puis lui il a fait ça, ben non là on a fait la même chose, là c'est carré, c'est net. Euh il est meilleur ou il est moins bon voilà. Donc c'est très bien comme ça. (*Rire*).

Je vais aborder le thème des vidéos, vidéos au sens large. Tu es intéressé par tout ce qui est vidéos, films, séries liés au MMA ?

Oh ben oui.

Est-ce que tu penses que des icônes ont marqué l'histoire du combat et ont peut-être permis à la discipline de se développer à travers la vidéo ? Comme Bruce Lee par exemple.

Oh ben ouais. Ben c'était surtout les anciens, Bruce Lee, Chuck Norris euh Steven Seagal, ce genre de mecs là qui ont tourné dans le cinéma et qui ont fait que justement ben on s'y est intéressé quoi. Ah oui oui ben oui.

Ça t'intéressait ?

Même Van Damme hein, même Van Damme euh malgré que bon ben il soit marrant et que le show-biz lui a tourné un peu la tête mais ça reste quand même un super pratiquant à la base. C'était quand même un sacré sportif ce mec-là. Ah oui oui non moi oui oui.

Tu regardais ?

Je regardais bien sûr. Je regardais.

Est-ce que tu penses que ça a pu jouer sur le développement de certaines disciplines ?

Non. Par contre non je pense pas que... non non moi c'est vraiment l'UFC qui m'a motivé.

Les premières rencontres de l'UFC, des années 90 ?

Ouais ouais ouais. Ça m'a vraiment intrigué.

C'était des cassettes à l'époque.

Ouais voilà. Je les ai un deux trois quatre. (*Rire*).

Faut les garder, elles sont collector. Par rapport aux supports de diffusion, vous utilisez quoi à l'USCC ? Il y a Facebook et un blog déjà. Comment vous utiliser ces médias ?

Alors nous c'est beaucoup Facebook, le blog, mais c'est plus Facebook là.

Facebook surtout ?

Énormément Facebook. Avant quand on était à l'USCC, on avait un peu plus de journalistes qui passaient nous voir. Bon là je sais pas si Will il en voit toujours, euh mais non c'est surtout Facebook. Facebook. surtout.

C'est plus un moyen de donner des informations qu'un support pour donner des cours ? À part aujourd'hui dans ce contexte particulier ?

Ouais. Ah oui là voilà. Ben non voilà quoi c'est plutôt un moyen de faire vivre le club et de se faire connaître et d'échanger quoi. D'échanger euh il passe ses informations par Facebook.

Informations donc. Pour rester sur la vidéo, est-ce que tu regardes des vidéos de combat ? Pour voir les combats, pour apprendre des techniques ?

Bien sûr. Bien sûr.

Ça se passe comment ?

Je regarde. Des fois il m'arrive d'être à l'entraînement, de voir un cas de figure avec un élève hein et euh me dire tiens je connais pas spécialement de sortie, j'en connais qu'une, mais elle aurait pas marché à ce moment-là. Je sais que ma sortie n'aurait pas marché, je lui aurais proposé... je lui propose parce que c'est celle que je connais mais je lui dis, je suis honnête je lui dis je suis pas sûr qu'elle passe voilà. Peut-être que si tu anticipes avant ça va passer, mais si tu n'as pas anticipé elle passera pas et dans ce cas ça m'intrigue et je reviens et je regarde et je cherche. Et de là je commence à taper sur Youtube, Google enfin peu importe je cherche pas mal de trucs.

Donc tu penses que ça peut être un outil pour découvrir des techniques ?

Ah ben bien sûr c'est un outil. Évidemment bien sûr. C'est la plus grande bibliothèque du monde c'est Google (*s'éclaircit la voix*) on a la plus grande bibliothèque qui puisse exister à la maison en tapant sur Google et Youtube.

D'accord. Doc le schéma du prof qui connaît toutes les techniques et qui...

Qui a la science infuse ?

Oui qui a la science infuse c'est pas trop... ?

C'est un mauvais prof. C'est un mauvais prof. Qui a la science infuse ? Qui connaît tout ? C'est une connerie. Quand tu regardes là en ce moment tiens c'est pas du sport, mais tu regardes la pandémie, tous ces scientifiques, soi-disant ces savants et ces sachants, il y en a pas un qui est d'accord.

Ils se contredisent. Je vois bien.

Oui. (*Rire*). Et quand on regarde dans les sports de combat, tu regardes les mecs sur Youtube, ils sont... tous ils s'engueulent entre eux, le self-défense, le sport de combat, le machin, c'est à qui aura la science... mais non mais non mais non il y a trop de paramètres qui rentrent en ligne de compte, il y a trop de trucs à savoir et on peut pas tout savoir. Et puis heureusement. On apprend toujours. Moi j'ai vu des fois des jeunes qui arrivaient, qui étaient... qui avaient vu des trucs sur Youtube et qui m'ont montré des trucs et qui étaient bien quoi. Autant il y en a qui m'ont montré de la merde qui marcherait pas du tout hein, là-dessus je vais pas mentir. Mais il y en a qui m'ont montré des trucs mais ouais vraiment même moi je dis ouais super montre là nous quoi, mais évidemment alors là le mec qui pense tout savoir non non... Moi euh...

Le fait que ce soit aussi ouvert, libre et qu'il y ait encore beaucoup de techniques à découvrir, tu penses que c'est une particularité du MMA ou on peut retrouver ça dans d'autres sports de combat ?

Ah non c'est le MMA.

Tu penses ?

C'est le mélange de tous les sports. On a un mélange de tous les sports, de toutes les cultures. Parce qu'à la base quand on regarde bien, alors le judo vient de la Thaï... du Japon euh y'a la boxe française qui était en France, y'a le muay-thaï qui était en Thaïlande, y'a le karaté qui était au Japon, y'a ci, y'a ça, et on a tout mélangé d'un coup. Le jiu-jitsu qui est au Brésil enfin et c'est donc des mélanges de

sport de combat mais c'est aussi des mélanges de culture parce que n'oublions pas une chose, c'est que les sports de combat quels qu'ils soient sont ancestraux et viennent de la culture. Et à la base était pour... quand on rigole de l'aïkido, mais l'aïkido à la base ne se pratique pas sans armes. Alors évidemment quand on voit l'aïkido comme ça et tout, ça fait un peu guignol on dit, mais à la base c'est pas ça. À la base c'est ouvrir un endroit pour t'éventrer ou te planter, ça se fait avec un katana ou avec un couteau, et à la base l'aïkido c'était quoi ? C'était dans le but de désarmer l'autre ou de le tuer, c'était sur le champ de bataille, c'était pour la guerre.

Ça s'est transformé en activité praticable, codifiée.

Voilà, mais ça n'avait strictement rien à voir, c'est évident que quand tu regardes l'aïkido de nos jours, bon évidemment l'autre il te dit tu me mets un coup de poing comme ça, ben non on sait que tu mettras pas un coup de poing comme ça, mais parce que l'attaque a été amenée comme ça, mais à la base c'est l'autre il vient pour te mettre un coup de sabre (*rire*). Il vient pas pour... tu vois (*rire*). Il arrive et comme ça il voulait te mettre un coup de sabre le gars tu vois. Donc euh tu apprenais des techniques en fonction de ça quoi tu vois c'est pour ça. Bon ben maintenant évidemment la façon que ça a été aménagé c'est plus pareil.

D'accord. On va passer au dernier point. Le sport, en général. Sachant qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, comment tu définirais le sport ?

Ben le sport il est défini en deux catégories, sport loisir et sport professionnel, et dès qu'on rentre dans le sport professionnel on part dans le sport business.

D'accord. Donc le sport professionnel est nécessairement lié à l'économie, à l'argent ?

Ah complètement. Ah complètement. Il est politisé, c'est le business, dès qu'on commence à rentrer... dès qu'on fait rentrer les médias là-dedans, il y a qu'à regarder le foot hein, tu regardes les qatari qui rentrent là-dedans, tu le vois tout de suite hein. Euh dès que tu quittes le loisir c'est fini hein. Dès que tu quittes le loisir c'est les gros influenceurs qui rentrent là-dedans, tu vas voir le MMA. Tu verras. Le MMA on a vu ce que ça a donné aux États-Unis, tu vas voir ce que ça va donner en France hein. Euh et de là à partir du moment qu'il y a de l'argent, ah ben c'est pas que du bon. C'est là où qu'on commence à voir les dopages, qu'on commence à voir les tricheries, parce qu'il y a des gros enjeux, c'est là qu'on commence un peu à voir les côtés négatifs du sport on va dire, mais qui n'est pas le sport en lui-même, c'est tout cet entourage de gens qui viennent, les grands sponsors et tout ça qui font, qui met la pression aux combattants et voilà quoi.

Donc pour toi le premier élément qui ressort quand tu... penses le sport professionnel, c'est l'économie ?

Ah ouais. Ah ouais. Et c'est ce qui bouffe le sport hein. Moi pour moi les médias ça bouffe le sport. Alors on aime tous le regarder à la télé, mais tu regardes, toutes les règles tiens, rien que les règles du judo, elles ont été changées pourquoi ? Pour que ce soit agréable pour le téléspectateur. Avant tu avais du travail au sol, tu avais tout ça, maintenant il faut te relever direct, il faut qu'il y ait le ippon absolument parce que le spectateur il veut le ippon tu vois. Donc on te laisse plus travailler comme avant parce que ben c'est bien beau mais il y a les sponsors, il y a l'argent, le mec il veut qu'il y ait... tu sais quand il passe sa pub là, faut qu'il paye sa pub, faut qu'il y ait plein de monde qu'il la voit la pub hein tu vois, et donc c'est toute cette pression, tu regardes les mecs qui sont dans le cyclisme, pourquoi ils en arrivent à se doper comme ça ? Parce qu'on leur en demande toujours plus. Toujours toujours plus. Les mecs ils sont obligés de passer 300 jours sur un vélo, c'est pas humain. Tu le sais qu'ils sont tous dopés, t'es obligé. T'es obligé. Quel humain peut supporter de faire 200 bornes 300 jours ? Non mais tu peux pas. À un moment donné c'est obligé que t'ais un coup de Jaja là-dedans pour...

Et du coup tu penses que le fait que ça soit très lié à l'économie, qu'il y ait des enjeux économiques, politiques etc. joue davantage sur les dérives ?

Ah ben c'est ça. C'est ça, parce que quand tu regardes le sport loisir, quand tu regardes le sport loisir qui est génial, qui est génial, les mecs c'est des mecs simples, c'est des gars qui ont un boulot à côté, qui se lèvent le dimanche matin pour aller faire leur compétition euh qui n'ont pas de moyens, qui ne gagnent pas d'argent, qui lavent eux-mêmes leurs fringues, qui prennent leur propre véhicule et qui ont un super esprit de camaraderie et qui vont boire un coup ensemble et tout, et que tu commences à arriver euh rien qu'avec des pros, c'est plus du tout la même chose. Le sport de combat l'avantage c'est que c'est pas de pro, on n'est pas trop arrivés à ce point-là, mais tu regardes les gros sports, le foot ben c'est flagrant. Tu regardes un petit club euh de la région là et tu arrives ne serait-ce qu'avec le stade Malherbe, c'est plus du tout le même business hein. C'est plus du tout les mêmes mentalités, c'est plus du tout le même truc, il y a plus rien à voir, tu vois il y a plus ce côté euh fraternel quoi.

D'accord. Côté que tu recherches et que tu cherches justement à développer en fait ?

Ah moi je développe que ça moi. Moi pour moi le sport c'est le partage. Le partage. Mais c'est pas forcément les pratiquants qui sont responsables, bon après les jeunes qui rentrent dans le foot et tout ça ils gagnent trop d'argent, donc ça leur monte un peu à la tête je pense aussi. Mais bon ben ça c'est le business. C'est le business à la télé hein. La télé ça politise tout. C'est pas un bien pour moi. Le rugby, tu regardes le rugby ? Avant qu'ils soient pro euh les mecs les rugbyman c'est quand même... ils sont beaucoup plus proches du peuple quand on regarde bien que les footballeurs pro. Parce que ça s'est moins développé, il y a une certaine proximité que le footballeur n'a plus. Le footballeur c'est Dieu quoi. Tu vois il y a le footballeur et il y a nous.

Aujourd'hui oui.

Non tu vois voilà et euh que le rugbyman il serait plus euh tu vois, en un mot il est plus palpable quoi tu vois, je trouve ça bien.

Ça marche. Donc selon toi le MMA comme tous les sports se décline en deux parties, on va dire sport de loisir ou de compétition et sport professionnel très lié à l'économie. Tu penses qu'on retrouve cette même logique avec le jeu vidéo ?

Oui bien sûr. Bien sûr. Bien sûr.

Et à ton avis, pour quelles raisons le MMA et le jeu vidéo se développe de plus en plus ?

Pourquoi il est en pleine expansion...

Pourquoi ces deux disciplines de développent aujourd'hui ?

Pourquoi il est en pleine expansion le MMA, ben il est en pleine expansion parce que c'est le sport de l'avenir, le sport de combat de l'avenir. Pour moi on pourra pas... on peut pas faire mieux. On peut pas faire mieux parce qu'on arrive avec des combattants complets et on est au combat complet. Je crois que tu peux pas faire mieux, après tu arrives à quoi, tu arrives aux gladiateurs quoi (*rire*).

Tu peux pas aller plus loin.

Tu peux pas aller plus loin dans le principe du sport de combat, là je crois qu'on est arrivés au top. Et donc maintenant ben euh on va avoir... et puis on a à faire quand même malgré que ce soit des mecs qui sont généraux, on a quand même à faire à des mecs qui vont avoir euh un game plan, qui va être une discipline de prédilection. Et on regarde et l'autre qui vient de prendre sa retraite là euh le tchéchène là, euh qui est champion je sais plus comment il s'appelle, Nurmagenov (*Nurmagomedov*).

Ah Khabib.

Khabib voilà.

Il est à la retraite ?

Il a pris sa retraite là.

Ah ouais ?

Ouais il a pris sa retraite.

Il a été invaincu.

Voilà. Euh j'arrive jamais à dire son nom lui.

Oui.

Ouais je sais pas. Euh et ben lui tu as vu la lutte était quand même...

Oui sa spécialité.

Sa spécialité voilà. Donc c'est ça que je trouve bien, c'est que c'est des combats, c'est des combattants qui sont généraux, avec une spécification, euh une spécificité.

Est-ce que tu penses que ça c'est lié au fait que le MMA s'est développé récemment ? Donc que les pratiquants de MMA d'aujourd'hui étaient spécialisés dans une seule discipline avant de se lancer dans le MMA ? Tu penses que la prochaine génération de combattant sera plus polyvalente ?

Alors maintenant ce qui va se passer c'est qu'on aura des pas, des pratiquants de MMA pur, c'est-à-dire qu'on aura plus ces jeunes, les jeunes ils feront du MMA, ils arriveront à 5 ans ou 6 ans dans le club et ils feront du MMA. Ils seront plus passé par le judo la boxe ou autre. Est-ce que c'est un bien je sais pas, mais je pense que même euh même si c'est des pratiquants de MMA, ils auront quand même une euh une capacité à être meilleur dans l'un ou dans l'autre.

D'accord. Donc on retrouvera toujours des spécialistes de la lutte, de la boxe, etc.

Ça c'est en fonction de ton gabarit, de ta morphologie de tout ça tu vois, de toi-même tu vas développer, tu vas te dire ben tiens je développe mieux ça que ça voilà, parce que tu prends deux débutants, tu les mets ensemble ils ont jamais fait de sport de combat, ils vont commencer à combattre machin, au bout de 6 mois tu vas voir qu'il y en a un qui va chercher les amenées au sol, l'autre qui va chercher la boxe. Ça tu sais pas pourquoi. Tu vas te dire lui il va être plus striker et l'autre il sera plus grappler. Et on sait pas pourquoi. Tu as aussi le côté inconscient hein, tu en a qui aiment pas prendre des coups hein, tu en as qui aiment pas prendre des coups. Donc ça y joue ça hein. Il y a des gens qui auraient pu être très très bons en MMA mais qui sont restés dans le grappling parce qu'ils aimaient pas prendre des coups. Voilà. Donc tu en as beaucoup même, beaucoup qui finissent par tourner en grappling. Et t'en as qui tournent en boxe. D'ailleurs tous les pratiquants de MMA, même moi je vois à mon club, tu en as ils sont orientés vers les compétitions de kick, qui font en plus des pratiques de MMA, et t'en as d'autres qui se sont orientés vers les pratiques de grappling. Ça, ça vient d'eux hein. Donc déjà tu sais qu'il y en a un qui préfère striker et l'autre il préfère grappling (*rire*). Ça

c'est grappler. C'est ça c'est eux, c'est eux qui choisissent.

Tu penses qu'il y aura toujours ces préférences à l'avenir ?

Ah oui. Ben oui, ben oui parce que ouais parce que en fait c'est quand même deux choses complètement différentes entre le grappling et le striking, c'est deux choses totalement différentes. Même si ça fait partie du combat, mais tu choisis ton combat. Tu choisis sur quel, sur quel secteur tu veux l'emmener le combat. Il y en a qui vont essayer de l'emmener au sol, il y en a qui vont essayer de l'emmener debout.

Ok. On va conclure. Tu as déjà un peu abordé ce sujet, mais quels sont à terme les finalités de la structure ? Quels sont les objectifs de l'USCC ?

Alors la finalité... pour moi l'objectif c'est quand même de faire des champions.

D'accord.

Moi euh moi pour moi c'est l'objectif qui serait extraordinaire, c'est un jeune, tu as un jeune et tu l'emmènes au sommet, bon ben c'est que du bonheur. Tu te dis ce jeune-là, pour peu que ce soit un jeune qui soit dans des difficultés et tout, tu l'emmènes vers le haut tu es content quoi. Moi j'ai pas mal de jeunes sans pour autant être emmener dans le jeune ou quoi, euh sont revenus me demander des conseils, sont revenus me demander ben des choses euh pour leur vie future et je trouve ça sympa quoi. Même si c'est pas que dans le sport, par rapport à leurs études, par rapport à plein de choses. Ils m'ont demandé des conseils et donc ouais le but, pour moi le but de si vraiment le but de la structure...

De l'USCC ?

Ouais de l'USCC ça serait ben de permettre aux gens d'améliorer leur vie. Voilà.

D'accord. En règle générale ?

En général Voilà.

Par la compétition, par un cadre fraternel... ?

Que ce soit par la compétition, par un cadre fraternel, par des conseils, par une oreille, par un père qu'ils n'ont pas si... par un grand frère qu'ils n'ont pas. Voilà. Moi ça serait vraiment le but d'améliorer les... voilà. Euh améliorer les... si je peux faire en plus pour eux c'est ça moi. Moi pour moi le sport c'est améliorer la vie des gens. Euh leur donner du plaisir, il y a tous ces gens aussi qui

ont des soucis dans la vie de tous les jours, ils ont pas forcément la vie très rose, ben ils oublient leurs problèmes le temps qu'ils sont avec nous tant mieux. C'est déjà ça qu'ils ont pris hein. Voilà moi c'est mon objectif. Je pense que déjà on est obligés de penser ça parce qu'on est bénévoles nous.

Oui. C'est une assoc donc... forcément.

On est bénévoles donc. Tout ce qu'on fait on le fait gratuitement euh (*souffle*) voilà on le fait gratuitement, On investit notre temps, notre fatigue et tout là-dedans et donc évidemment c'est que pour donner du plaisir aux gens parce que on n'a rien à y gagner nous. À part le plaisir de voir les gens contents quoi (*rire*) non mais c'est vrai et de passer un petit moment avec eux, et puis en plus on rencontre de supers personnes là-dedans, dans le MMA j'ai rencontré des supers personnes. Des anciens comme des jeunes comme de tout. J'ai rencontré des figures, des gens quoi. Will c'est un personnage hein, Pascal était un sacré personnage euh voilà on rencontre des gens atypiques. Luc Liné.

Ah oui. Ça fait longtemps que je l'ai pas vu. Il y avait aussi... comment il s'appelait... celui qui avait le crâne chauve et qui était pas très grand ? Yves. Tu te souviens de Yves ou pas ?

Non je me rappelle pas de lui.

Il était ouf.

Ah oui (*rire*). Et tu as jamais revu comment il s'appelle Aurélien ?

Je l'ai eu au téléphone il y a pas longtemps. Mais non ça fait un moment que je l'ai pas vu. Je l'ai croisé au restaurant on a échangé un peu, c'était y'a longtemps. C'était cool.

J'ai plus son numéro. Il faudra que tu m'envoies son numéro je l'appellerai.

Je te le donne après si tu veux. Ok. Et du coup en comparaison avec d'autres pays comment tu caractérises la situation du MMA, et du jeu vidéo de combat en France ? Si t'as un avis.

Ah on est sur la bonne voie. Non non on est sur la bonne voie, bon ben malheureusement on arrive un peu tard mais bon c'est pas grave, mieux vaut tard que jamais euh mais quelque part c'est pas plus mal non plus d'arriver un peu plus tard parce que il y aura pas les erreurs de faites dans les autres trucs quoi, nous quand ça va se lancer, tout est codifié, tout est carré, tout est net. Maintenant ce que j'espère c'est que voilà ils vont pas faire tout et n'importe quoi. Ils vont... enfin le faire pour le bien-être du sport et l'évolution du sport plutôt que par un aspect euh personnel, financier et voilà. C'est tout ce qui me fait un peu peur, j'ai un peu peur qu'on rentre dans une guéguerre un peu ridicule qui va

faire reculer le sport plutôt que de le faire évoluer. Mais sinon non non c'est très très bien comment ça se passe là. Bon après bon que ce soit la fédération de boxe ou autre, moi je m'en fous, euh ce qu'il faut c'est que ce soit bien quoi. Voilà que ce soit carré, que ce soit bien et que ce soit dynamique. Voilà. Que ce soit pas un truc encore où ils ont rien dynamiser, il y aura une compète tous les je sais pas combien, voilà. Et puis que chaque structure, parce que les autres fédé vont essayer de te foutre des bâtons dans les roues ou à l'autre, parce que ça je trouve ça nul quoi mais bon euh le sport, c'est le MMA complet général, on avance ensemble, que tu sois pratiquant de ça de ça de ça, n'importe quel de tes pratiquants peut faire du MMA et n'importe quel pratiquant de MMA peut venir se spécifier euh se spécialiser chez toi. Donc euh regarde nous, quand tu regardes bien, on avait bon le self-défense, on avait le sol, on avait le MMA, on avait le pieds-poings. Voilà. Donc c'est-à-dire que, et tu en as qui étaient intéressés par le pieds-poings, d'autres par le sol et d'autres part le MMA. Et le MMA n'a jamais empêché les autres disciplines d'exister. Donc c'est bien ce qui prouve que... et tu en avais qui aimaient le self-défense alors que pourtant ils aimaient pas tout ce qui était boxe. Voilà bon ben c'est comme ça euh et tant mieux. Et tant mieux. C'est pour ça, ça sert à rien de se faire des guéguerres comme ça. Et puis tu as le coach aussi qui joue. Tu vois le club le coach c'est tout un ensemble. Euh ton club si il marche pas ce n'est pas que par rapport à la discipline parce que il y a une discipline qui a ouvert ça non, c'est peut-être aussi parce que toi tes cours, faut peut-être te remettre en question, ton attitude faut peut-être la remettre en question, et l'attitude de tes adhérents n'est peut-être pas très cool non plus. Tu vois c'est un ensemble de choses hein, c'est tout on est ensemble hein. C'est pas que tu vois. Moi je vois les jeunes là que j'ai, beaucoup vont boire un coup ensemble après l'entraînement et j'adore ça moi. Je me dis que j'ai fait quelque chose, ces gamins ne se connaissaient pas avant. Ils se sont fait des potes, ils vont ensemble, ils vont boire un verre ils passent des bons moments.

Ça peut aussi être un lieu de rencontre.

Évidemment. Ils se sont fait des potes. Ça change de faire des rencontres sur Internet hein. Non mais c'est toujours le côté sympa quoi.

Ok. Alors on a fait le tour. Est-ce qu'il y a des choses, est-ce que tu veux ajouter quelque chose sur un sujet que j'ai mentionné ?

Non pas forcément.

Est-ce que tu veux développer un sujet qu'on aurait pas abordé, quelque chose que tu penses intéressant ?

Moi ce que je trouve bien c'est que j'espère que au niveau de la formation des coach, parce que ben c'est quand même important, c'est eux qui vont véhiculer le MMA en France hein, c'est eux qui vont

faire en sorte qu'il va se développer, ben j'aimerais que ce soit euh clair honnête et surtout pas des formations encore à pognon quoi. Tu vois qui coûtent des fortunes au club euh voilà. Il faut pouvoir former euh les coach en MMA, parce que ben tu as des jeunes qui vont arriver qui seront... on aura des vrais coach MMA purs donc il nous faut, il faut quand même des vrais formations MMA et il faut des vrais formations arbitrage MMA. Ça c'est essentiel parce que j'ai vu dans le pancrace il y a eu des gros problèmes par rapport à ça, des fois des compétitions ont été annulées parce qu'on manquait d'arbitres. Donc j'espère que les fédé vont faire le nécessaire pour qu'en fait les coach soient formés comme il faut, avec un coût pas trop cher, et que les arbitres seront formés aussi parce que ça c'est la base. Si tu as pas d'arbitre tu as pas les coach. La discipline elle est morte. C'est tout. Il y a pas à tortiller. Et pour ça ben faut pouvoir les former. Quand tu commences à demander à un club de payer je sais pas une fortune, pour former un gars c'est pas évident, parce qu'ils ont déjà pas trop de budget, et qu'en plus tu as pas de formation d'arbitre (*rire*) tu vois ce que je veux dire.

Ça peut pas fonctionner.

Voilà ça peut pas fonctionner.

Ça marche. Par rapport à toutes les thématiques qu'on a abordées, est-ce que tu penses qu'il y a des pratiquants en particulier que je devrais interroger ?

Je sais pas s'ils sont dans le jeu vidéo.

Ou même voilà tu penses qu'ils seraient sensibles à ces sujets-là.

Oh ben évidemment. Si tu commences à prendre des compétiteurs.

Il y avait Marcus peut-être qui fait un peu de compétition ?

Ouais Marcus tu peux le prendre en MMA.

Marcus.

Oui tu peux le prendre en termes de MMA. Il fait de la compète euh qui je pourrais...

Il y avait aussi à un moment... Il pratiquait avec nous mais il est plus trop là... Il était souvent avec Hugo je crois...

Adrien ?

Alex.

Alex oui tu peux oui.

Et après si tu avais un autre nom peut-être.

En MMA pur ?

Oui en MMA.

Euh MMA euh...

Même dans les nouveaux. Même une fille ça serait bien.

Ah en fille ouais tiens ouais.

Tu vois ?

C'est dommage parce qu'il y avait les deux jumelles.

Ben ouais qui faisaient du sambo, je voulais les interroger.

Elles, elles étaient bien.

Je peux peut-être les retrouver. Je demande à Francis demain. Je le vois demain.

Euh non moi je te conseillerais plus de passer par Hugo.

Par Hugo ? Ok.

Ah ouais passe par Hugo. Euh tu passes par Hugo parce que lui il sera plus amené, comme il continue avec le CEC lui, donc il doit avoir encore des contacts avec elles je pense.

Ça pourrait être intéressant.

Moi j'irai demander à je sais pas si tu te rappelles, mais à l'entraîneur qui est au CEC maintenant Vincent.

Vincent non je vois pas. Je note.

Vincent euh lui compétiteur, coach.

MMA du coup ?

MMA non. Mais il a été grappler, samboïste.

Donc il connaît bien le milieu aussi.

Voilà ouais. Lui en termes de ça, tu peux le ouais. Ouais il aura pas mal de... et puis il avait fait partie du jury aussi, il a fait passer des tu vois.

Ok.

On a fait des jurys ensemble. Avec Hugo j'ai fait un jury la dernière fois pour faire une ceinture noire. Donc euh non non ouais. Ça c'est des mecs qui sont pas mals quoi en termes de compétition et de connaissances.

C'est super merci beaucoup.

Et pour tous ceux qui seraient euh côté administratif de tout ce qui est... parce que le milieu associatif c'est un gros milieu administratif, parce qu'il faut les subventions il faut tout ça. Oh ben Luc. Luc là-dessus il en connaît un rayon comme Will quoi. Mais je crois que Luc est encore au-dessus. Lui c'est encore différent il a gagné sa vie par rapport à ça lui. Il était professionnel quoi.

Lui oui.

Il était professionnel quoi. Je crois qu'il travaillait avec l'Université carrément, je sais pas quel statut il avait dedans.

Oui.

Voilà c'était vraiment... c'est encore un autre aspect tu vois. Là tu n'es plus que dans le bénévole, tu es dans le professionnel quoi tu vois. Ça peut être intéressant.

Ça marche. Merci Thomas c'est cool.

Non mais c'est rien tu parles.

Annexe 10. Entretien 4 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Christophe)

Tout d'abord, merci de me consacrer de ton temps. L'entretien est semi-directif, donc plus que répondre à des questions, on va aborder des thématiques. N'hésite pas à développer tes réponses, de mon côté je te réorienterai si besoin. L'entretien s'articule autour de plusieurs thématiques, notamment la pratique, les interactions, les représentations et le sport. Le premier point concerne l'identité du pratiquant. Je te propose de te présenter en quelques mots, peux-tu me présenter mon parcours ?

Ah mon parcours ben j'ai fait euh du baby judo, j'ai commencé par le baby judo, je dirais quoi à l'âge de 4, 5 ans, j'ai ensuite je suis reparti dans d'autres sports, je suis revenu au judo vers mes, ouais 8, 9 ans une dizaine d'années, au total j'ai dû faire 8 ans de judo, ju-jitsu pour aller jusqu'à la ceinture marron. Après il y a un « cassos » qui est venu à mon lycée et qui m'a entraîné dans le MMA et euh donc j'ai fait au total ouais ben 8 ans de MMA à l'USCC.

Tu as quel âge ?

28.

Tu as commencé le MMA à 18 ans ?

Non. J'avais pas 18 ans. C'était au lycée c'était en première. 17, 16 ans même. 16 ouais 16 16 16. Entre 16 et 17. Donc euh ouais. 8 ans de MMA au total a l'USCC. On a réussi à avoir la ceinture noire avec Pascal, euh après niveau sport de combat euh un peu de sambo à la fac et je crois que c'est à peu près tout en sport de combat. Si, quelques notions de boxe aussi à la fac. Quelques cours. Et puis après toute la partie boulot gendarmerie où là ben on a un peu de cours mais en école, après on s'entretient un peu mais c'est pas ce qui nous rapporte le plus, il vaut mieux, c'est le bagage d'avant qui fait que j'ai un niveau et pas la gendarmerie qui me donne le niveau quoi.

Ça t'a servi dans le cadre de ton travail ?

Du boulot ouais.

Pourquoi t'orienter vers le MMA ? Tu m'expliquais que quelqu'un t'avait conseillé d'essayer, mais qu'est-ce que t'a attiré vers cette discipline ? A quoi elle t'a servi ?

C'était plutôt dans le sens où le judo, le ju-jitsu ne m'apportait pas euh la totalité de ce que je voulais dans les sports de combat, euh l'avantage du MMA c'est que on touchait vraiment à toutes les disciplines. On touchait autant à la boxe, boxe, pied, poing, à la préhension avec le judo et toute la partie sol que je préfère avec le ju-jitsu. Et plus du jiu-jitsu brésilien où il y avait un peu plus, pas de spectacle, mais des clés un peu plus, un peu plus belles on va dire pour moi. Et même dans le jiu-jitsu on n'a pas l'appréciation des coups, ce qui manque beaucoup, au ju-jitsu ça va être de la touchette et pas du combat pur et ça il me le manquait dans mon but, mon objectif professionnel en gendarmerie pour être, pour avoir moins peur des coups. Donc le MMA, je me suis plus dépensé au MMA qu'en judo, ju-jitsu.

Le MMA te plait parce qu'il permet de moins appréhender les coups, ce que tu ne retrouves pas dans les pratiques de type préhension ?

C'est ça. Et puis ça me complétait euh la totalité quoi. Parce que autant avoir du sol et la préhension c'est bien, mais c'est vrai que toute la partie boxe, ben un combat où on est agressé dans la rue, ça va commencer d'abord avec des coups quoi. Faut savoir les parer, savoir en remettre, fallait cette partie-là.

Tu parlais de ton travail à l'instant. Ces différentes disciplines t'ont été utiles dans ce cadre ?

Ouais ça m'a servi euh plusieurs fois où il a fallu maîtriser un individu quoi, un mec virulent, ben soit le choper le foutre au sol, soit si il faut va falloir le cogner. Pas le cogner pour faire mal, mais pour le maîtriser quoi. On cherche pas à faire mal aux personnes quoi. Mais ouais ça m'est arrivé plusieurs fois d'avoir à maîtriser par une clé un individu pour l'interpeller, avant d'en venir au taser ou à d'autres armes de force intermédiaire.

Ces disciplines peuvent te permettre de retarder l'utilisation d'armes dans le cadre de ton travail ?

Voilà ça peut. Après euh en gendarmerie on nous apprend quand même des techniques pour éviter d'avoir à utiliser nos armes trop rapidement et puis même pour pouvoir rester dans le cadre légal. Mais euh le fait d'avoir ces bagages de MMA et de ju-jitsu, ça me permet surtout d'avoir plus que ce que la gendarmerie m'a enseigné. Alors même si c'est pas les techniques les plus conventionnelles, ben ça permet quand même de maîtriser un individu sans avoir à faire usage de comme je disais tout à l'heure du taser ou de la lacrymo. Donc c'est un plus

quoi. Puis ça m'a aidé surtout pour l'école où on est noté. On entre à l'école, on est noté, on a des oppositions, donc forcément ça m'a aidé à avoir une meilleure note que certains qui avaient jamais rien pratiqué.

Tu viens de me présenter ton rapport aux disciplines de combat physiques. Est-ce que tu peux en faire de même avec le deuxième objet de mon étude, le jeu vidéo de combat ? Tu peux aussi développer autour du jeu vidéo de manière générale.

Jeux vidéo ben depuis que j'ai, j'ai eu ma première Playstation à 8 ans, donc je suis toujours resté sur PlayStation euh, jeux de combat, le seul jeu de combat que je jouais quand j'étais gosse c'était Tekken euh, le rapport que j'en ai c'était pour me m'amuser quoi, j'étais seul à la maison donc quand j'en avais marre de jouer avec des Playmobil et des Lego ben je jouais un peu à la console et je jouais aux jeux vidéo que j'avais, donc en jeux de combat je prenais Tekken. Après en grandissant euh j'ai moins joué aux jeux comme ça, à part si, le jeu auquel j'ai joué un peu plus âgé c'est celui de DC là, comment il s'appelle, j'ai oublié.

Oui je vois.

C'est Invincible qui m'empêche de le dire, c'est un truc... Injustice. Injustice j'y ai joué un peu. C'était plus les jeux de combat style jeux de catch, j'ai beaucoup aimé le jeu de catch euh et l'UFC. Donc ça.

Les jeux de simulation type UFC ?

Ouais jeux de simulation UFC où j'ai fait ben tous les jeux de simulation UFC qui sont sortis, je les ai tous eus. Et euh ouais sinon ben je joue à tous types de jeux, je joue encore, moins, parce que j'ai pas forcément le temps avec le boulot, mais je joue encore. Moins de jeux de combat, plus des jeux de type Battlefield, Call of duty ou Ghost Recon ou GTA mais beaucoup moins de jeux de combat.

D'accord. Tu expliques avoir pratiqué différentes disciplines de combat comme le judo et le ju-jitsu. Pourquoi tu t'es initialement orienté vers des pratiques de combat plutôt que d'autres ?

Alors euh pourquoi le sport de combat ? Parce que quand j'étais gosse j'ai vu ma mère faire du ju-jitsu, elle était championne du ju-jitsu, donc j'ai un bagage là-dessus, on va dire que j'étais habitué à aller voir ma mère faire des compétitions ou aller la voir à l'entraînement, donc j'étais plus amené à me diriger vers ben tout ce qui était judo et euh donc je suis parti là-dedans et puis quand j'étais jeune j'étais surtout attiré par ce que je voyais à la télé quoi. Donc dès que je voyais un truc intéressant je le faisais. Par exemple le baby judo ben il y avait le côté de ma mère, je crois que c'est l'époque où David Douillet il a gagné des médailles aux jeux olympiques, donc j'avais vu ça et voulu faire du judo,

pareil après il y a eu la coupe du Monde 98 j'ai voulu faire du foot, j'ai vu un film Space Jam j'ai voulu faire du basket, je regardais Zorro j'avais envie de faire de l'escrime quoi, donc c'était plutôt dans ce sens-là où j'étais attiré vers les sports, je faisais les sports que je voyais qui m'intéressaient. Et euh mais je suis toujours revenu au... le judo j'en ai vraiment fait beaucoup, judo ju-jitsu, depuis que je suis tout petit, et je me suis toujours rapproché de ça pour le côté de la défense, j'étais pas forcément très confiant en moi quand j'étais gamin, et euh donc ça m'a permis de m'ouvrir et surtout de me sentir un peu plus, un peu plus fort pour pouvoir affronter quelqu'un qui viendrait pour m'agresser quoi. C'est surtout dans ce sens-là où j'ai fait beaucoup de judo et ensuite le MMA c'est venu ben c'est pour être avec l'époque, pour apprendre des nouvelles choses et pour aller un peu plus loin dans la pratique que m'offrait pas le judo ju-jitsu. Et sinon non.

En plus de ce que pouvaient éventuellement t'apporter les différentes disciplines, c'est aussi des souvenirs, images, icônes, etc. qui t'ont donné envie de les pratiquer ?

Ouais c'est ça.

Le fait de regarder des vidéos liées au MMA a pu jouer sur ton envie de pratiquer cette discipline ?

Je regardais, ben je regardais les Pay-per-view d'UFC, je regardais euh quand vraiment je me suis mis à fond dedans ou quand on a fait à l'USCC, euh j'essaie de regarder un peu pour les techniques, pour pouvoir m'améliorer, alors plus sur les techniques jiu-jitsu brésilien parce que c'était vraiment ma partie préférée et euh puis j'étais pas, la boxe ben c'est des coups et c'est des coups, après vu que je n'avais pas non plus trop de base en boxe, je préférais me concentrer sur des bases qu'on m'apprenait et puis en ayant un meilleur niveau au sol, je pouvais me permettre d'essayer d'aller chercher des techniques un peu plus complexes pour les replacer. Mais ouais non je regardais, après si je voyais des trucs intéressants j'essayais de voir comment c'était fait et pour arriver à les refaire quoi.

**Très bien. Je te propose de parler de ton rapport à la pratique en elle-même. Peux-tu m'expliquer comment tu conçois, comment tu définirais le MMA et le jeu vidéo de combat ?
Commençons par le MMA.**

Le MMA je le définirais euh un sport complet qui allie vraiment toutes les phases qui peut y avoir dans le combat, euh des valeurs, je pense que ce qui n'est pas mis en avant justement par nos politiques pour le MMA, c'est les valeurs qu'on peut retrouver, que ce soit dans la boxe, dans le judo, dans tous les sports de combat. Je trouve qu'il y a plus de valeur dans ces sports-là, plus d'humilité, plus de respect dans ce sport-là que dans d'autres sports où c'est trop médiatisé, trop d'argent et on en vient à être fou. Alors que certes aux États... dans d'autres pays euh le MMA est très très médiatisé et

ramasse beaucoup d'argent, mais dans les clubs en tout cas en France pour moi les valeurs sont respectées et ça c'est un côté qui m'a beaucoup plu. C'est sûr quand on regarde le MMA en dehors de ce que les médias peuvent faire, on peut se dire, on va se dire que c'est un sport de bourrin, y'a que des débiles qui y vont pour se taper dessus, et euh et non. Quand on y va, on voit et certes y'en avait qui venaient pour se, pour se taper dessus hein, on les a vu hein les gars venir de cité où d'autres qui venaient pour se taper sur la tronche entre copains, et qui par contre il se tapaient entre eux mais dès qu'ils venaient combattre contre nous, ils faisaient non je suis trop faible j'ai peur. Donc non non. On arrive et pour certains ça les calmait ou alors ben ils partaient parce qu'ils trouvaient pas ce qu'ils avaient envie de, ce qu'ils cherchaient, c'est-à-dire la bagarre. La bagarre de rue quoi. Non, le MMA c'est plus les valeurs. Il y a beaucoup de valeurs et c'est un point qui était vraiment très intéressant dans ça. Après jeux vidéo, c'est plus un défouloir quoi, c'est faire des choses qu'on peut pas faire habituellement quoi, je veux dire on va pas aller, GTA on va pas aller dans la rue prendre, voler une voiture de flic et tirer sur tout le monde, donc c'est plus pour le côté permissif et faire un peu ce qu'on veut. Euh l'UFC pour avoir joué aux jeux de simulation, ben des fois y'avait des techniques qui étaient très intéressantes à voir et c'était de refaire un peu, ou prendre la carrière d'un champion ou alors justement de voir des techniques qu'on connaît pas forcément. Les voir, on peut les faire, on voit comment ça se déroule, peut-être un décomposé qui peut permettre aussi de les reproduire dans le sport. Euh après tout ce qui est jeux vidéo ouais c'était vraiment plus de la détente quoi. C'est allez on pose le cerveau et on joue quelques temps pour se détendre. C'est pas... après les valeurs, les jeux vidéo c'est vraiment plus de la détente pour moi.

D'accord. Peux me préciser à quelle régularité tu pratiquais ces disciplines ? Combien de temps... ?

8 ans judo. 8 ans MMA.

Expliquer dans quel cadre tu pratiques...

Et ben petit j'avais trois cours par semaine, donc j'avais trois cours de judo ju-jitsu par semaine, mardi jeudi samedi, euh après arrivé au lycée quand j'ai commencé le MMA, j'avais toujours du ju-jitsu, donc j'allais aux 3 cours de... j'essayais d'aller aux 3 cours de ju-jitsu. Et y'avait c'était quoi, c'était le mardi aussi, non. J'allais à deux cours de judo ju-jitsu et j'allais à 2 cours de MMA. Donc c'était le mardi et le vendredi soir si mes souvenirs sont bons. Euh ensuite...

Il y avait plusieurs créneaux par semaine ?

Ouais. Il y a une époque où j'étais entre le foot le judo, le judo ju-jitsu et le MMA, j'avais quasiment euh un seul soir de libre, c'était le lundi.

Tu ne pratiquais qu'en club ?

Je pratiquais en club. Euh il y a un moment à la fac, lundi j'avais sambo, mardi j'avais MMA, le mercredi j'avais rien, si, le mercredi j'avais escalade je crois, le jeudi j'avais tir à l'arc, vendredi MMA et j'avais mon week-end de libre. C'est là où j'en avais le plus de sport je crois.

Tu pratiquais en compétition ? Si oui est-ce que tu peux me présenter ton palmarès ?

La compétition, j'ai jamais été un grand compétiteur, c'était pas ce qui me plaisait le plus dans le sport, je faisais vraiment ça pour moi et euh la compétition, la seule que j'ai dû faire en MMA, c'est celle de sambo, la coupe de sambo à Caen. Euh j'ai fini 3ème, bon je sais plus sur combien, c'était pas beaucoup non plus. Et euh mais c'est la seule que j'ai dû faire pour voilà, pour me dire ben j'en ai fait une quoi. Mais même en judo j'ai jamais fait trop de compétitions, c'est pas ce qui m'intéressait le plus. Des stages oui. Alors des stages on a fait avec des profs et tout qui venaient, ben on avait eu d'ailleurs un stage de judo avec Bertrand Amoussou, Karl Amoussou et Darcel Yandzi, donc pour Bertrand et car ils sont beaucoup dans le MMA maintenant, euh mais sinon ouais non. J'ai pas été attiré par la compétition, en tout cas pour ce qui est sport de combat. J'en ai fait dans d'autres sports mais pas dans le sport de combat.

Tu parlais tout à l'heure de tes motivations, surtout liées à la défense, à la philosophie, à l'acquisition de compétences qui te permettent de t'épanouir dans ton travail actuel...

J'ai toujours voulu être dans les forces de l'ordre, donc l'attrait de faire du sport de combat pour avoir des bases pour le boulot, ça je l'ai toujours eu. Et euh, et en plus les valeurs m'ont plu, donc je suis resté, j'ai pas été me tourner vers le Krav-Maga où le Krav-Maga ça va dépendre du prof alors que à chaque fois que je suis tombé dans le club de judo ou de MMA, les valeurs restaient les mêmes et donc permet de fidéliser on va dire en quelque sorte le combattant. Euh et pour me défendre. Mais on peut pas dire que le fait de se défendre est la motivation professionnelle je l'ai lié un peu. On va dire c'est à peu près la même chose pour moi.

Tu savais depuis longtemps que tu voulais travailler dans ce domaine ?

Yes.

Ok. Je reviens sur MMA en lui-même et sur sa technique. La discipline met différents styles de combat en commun. Qu'est-ce que tu en penses ?

Ah je suis d'accord avec le fait qu'il y ait plusieurs styles de combat dans le MMA.

Pour toi c'est pas une discipline... ?

C'est une discipline qui regroupe plusieurs disciplines. Et après euh je dirais pas qu'il y a une meilleure façon de faire, chacun va trouver sa, son style et où il va se sentir bien. Moi je sais que le debout je me sens pas super bien quoi, c'est pas ma spécialité. Mais le, alors que toute la partie sol, j'adore. Donc là où je me sens bien c'est le sol. Après je pense que c'est plus simple de venir d'un milieu comme le judo ju-jitsu et d'apprendre la boxe, plutôt que de venir de la boxe et de devoir apprendre toute la partie préhension et sol. Non pas que la boxe c'est simple à apprendre, c'est que en quelques bases on peut faire pas mal de choses. Déjà savoir encaisser les coups et pouvoir en remettre, ça permet de rester, pas en vie, mais de rester debout et de d'emmener l'adversaire sur son terrain. Sachant que la plupart des combats ils se finissent au sol. Donc le tout c'est de d'arriver à y aller. Donc de venir, d'avoir plus de bases et de spécialités dedans, dans tout ce qui est partie judo et ju-jitsu, c'est pas un meilleur style mais euh c'est plus sain de commencer dans ce sens-là. Après les styles ben y'en a qui vont être agressifs, y'en a qui vont être, qui vont attendre l'adversaire, ce que je suis un peu plus. Euh mais il y a pas de meilleur style, pour moi il y a pas de meilleur style c'est chacun trouve son style et il se met dedans et si ça lui plaît ben tant mieux pour lui.

D'accord. Tu expliques être spécialisé dans le sol. Comment tu conçois ce sol dans la pratique du MMA, tu peux m'en dire plus à ce sujet ?

Ah le sol c'est la majorité des combats qui vont se finir au sol. Le gars même s'il met un KO il va finir au sol, l'autre il va lui sauter dessus, donc s'il arrive à se relever un peu on va dire en quelque sorte, parce que y'a des KO fulgurants, mais ça va finir au sol dans le MMA. Donc c'est une partie qu'il faut absolument maîtriser sachant que, en plus si on veut se relever ben va falloir maîtriser le sol. Quoiqu'il arrive le contrôle du combat il va se finir au sol. Euh moi le sol je le vois comme un jeu d'échecs, c'est on va donner une pièce pour attirer l'adversaire ben comme dans un piège et l'avoir sur autre chose. C'est pour ça qu'il faut connaître pas mal de techniques parce que sur toutes les techniques on peut retomber sur autre chose. Pour moi ouais le sol c'est le principal et c'est un jeu d'échecs quoi, faut placer ses pions, attirer l'adversaire d'un côté et finir dans l'autre sens et c'est comme ça que je conçois le sol et que je trouve ça très intéressant.

Tu parlais aussi de tes faiblesses, la percussion debout. Comment tu corrigeais ces faiblesses ?

Et ben je me forçais, je me forçais à boxer, à essayer de rester debout et par contre ben quand ça allait plus, j'essayais de retourner dans mes facilités. Après euh ben c'est l'apprentissage d'être plus, d'être plus assidu qu'on nous l'enseigne de la boxe, même s'il faut rester assidu, qu'on en apprend du sol

mais quand on a un peu de base c'est plus facile d'être assidu et ça vient tout seul alors que la boxe c'est pas du tout ma spécialité et donc là j'essayais de bien écouter et de travailler ces techniques, en faisant du shadow, en travaillant avec des personnes qui sont plus expérimentées et qui peuvent aider et conseiller sur ça.

Tout à l'heure, tu as abordé la question de l'utilisation de la vidéo, est-ce que tu l'utilisais dans le cadre du MMA ? Par exemple pour découvrir et apprendre des techniques.

Je l'utilisais pour certaines techniques. Celle que... maintenant je dis que c'est ma spéciale en quelque sorte, la juji à la volée, celle-là je l'ai apprise en regardant des vidéos, en regardant plusieurs personnes faire cette technique et en essayant de décrypter un peu les points clés de la technique pour pouvoir la refaire ensuite au club. Et ça a marché. Maintenant j'arrive à le faire.

Plutôt des vidéos de techniques de soumission ?

Oui, plus sur les techniques de soumission, tout ce qui est jiu-jitsu brésilien, j'avais téléchargé pas mal de vidéos, que ça soit pour faire les kimuras, les omoplatas, les triangles tout ça j'avais pris pas mal de vidéos pour regarder toutes les techniques au sol.

D'accord. Ça peut donc participer au développement de compétences de pratiquants. Comment devenir un bon pratiquant de MMA selon toi ?

Comment on peut ?

Devenir un bon pratiquant.

En travaillant. Je pense que de toute façon c'est partout pareil, que ça soit n'importe quel sport, que ça soit n'importe quoi, faut travailler travailler travailler travailler, faut répéter, faire des heures et faut pas lâcher. Après y'en a qui auront plus de facilités que d'autres mais faut travailler. C'est comme tout, ben si on travaille pas ben on peut pas l'acquérir la compétence. Le travail.

Tu penses que le MMA a certaines particularités qu'on retrouverait pas dans d'autres disciplines comme par exemple... le football concernant le travail, l'engagement, les risques, etc. ?

Moi je conçois dans le fait que faut travailler. Après ça va pas être le même travail forcément, un boxeur il va boxer avec ses poings, il va travailler ses poings, il va pas forcément travailler ses pieds. Pas de la même façon euh un footballeur si c'en est un qui, si c'est un tireur, ben il va travailler sa

technique de tir. C'est... faut travailler les techniques mais c'est suivant la discipline, chacun, chaque discipline est différente. Y'a des disciplines où t'as forcément plus de risques de blessures même si dans tous les sports t'as des risques de blessures, mais c'est pas les... on va dire que le risque n'est pas contrôlé de la même façon. Donc euh un mec qui fait de l'escalade il va pas prendre les mêmes risques que un mec qui fait du foot, qui va prendre le risque de tomber alors que le footballeur au pire il va se casser quelque chose mais sa... il prend moins un risque pour sa vie que quelqu'un qui fait de l'escalade. Mais après pour être bon ben faut travailler les points clés on va dire, les compétences de la discipline et ça chaque discipline a ses compétences différentes.

On va passer à une autre thématique, celle des ressentis dans la pratique. Si tu as des anecdotes, des observations etc. n'hésite pas à développer. Je te propose d'utiliser comme point de départ les 5 sens pour m'expliquer de quelle manière tu vis, tu expérimentes le MMA. On peut commencer par la vue, comment tu appréhendes ce sens ?

La vue. Ben la vue ça va dépendre, ça va dépendre de la position. Donc si on est à distance ou si on est comme tu dis en clinch ou au sol, euh la vue va forcément changer euh on parlait de la vue, ben on va essayer, déjà on va essayer d'analyser l'adversaire, ça je pense que ça c'est le principal, de toute façon même quand on fait un combat, avant le combat on va analyser l'adversaire, s'il en a fait d'autres on va regarder les vidéos de ses combats s'il y en a et on va essayer de s'informer sur lui, de savoir sa technique, de voir les points de détails, s'il a des petits défauts qui permettent de savoir quand est-ce qu'il lance des coups ou quand est-ce qu'il va lancer ses techniques. Donc ouais sur la vue, je dirais que c'est ça, c'est de l'analyse. J'essaie d'analyser euh l'adversaire d'en face pour voir comment répondre, je suis pas dans le côté agressif moi, je vais pas attaquer comme un malade, c'est pas... j'ai pas cette culture-là d'aller foncer et agresser la personne, je vais plus être sur la défense, donc plus essayer de contrer, dans ce sens-là je vais plus analyser la personne pour essayer de l'emmener sur mon terrain.

Quand tu es en combat, tu restes concentré sur ton adversaire, tu ne fais pas attention à ce qu'il y a autour ?

Non.

Tu n'y prêtes pas... ?

Je me concentre sur ce que je dois faire et sur le, sur l'adversaire pour éviter de me faire prendre un KO ou éviter d'être blessé. Donc c'est... je me concentre sur ce qu'il fait et euh sur on va dire pas mon, ben si mon plan de match quoi.

Y compris en compétition ?

J'en ai pas fait beaucoup mais en compétition c'est, c'était dans cette option-là euh que je me voyais essayer de l'analyser pour l'emmener sur mon terrain et euh le faire partir au sol.

(Entretien interrompu par quelqu'un qui sonne).

On parlait de la vue. Si tu n'as pas d'autres observations concernant ce sens, je te propose de passer à l'ouïe. Comment l'appréhendes-tu dans la pratique du MMA ?

L'ouïe euh debout pas trop, j'utilise pas trop l'ouïe, euh plus au sol, voir, entendre surtout s'il y a pas un moment où l'adversaire euh a pas ben des petits bruits qui disent que là ça commence à passer ou...

Des faiblesses ?

Des faiblesses plus dans ce sens-là. Mais sinon l'ouïe c'est pas le sens que j'utilise le plus. Mais euh vraiment non. L'ouïe c'est pas le... plus la vue oui.

Es-tu attentif à l'ambiance sonore ? Je me souviens par exemple que Pascal mettait régulièrement de la musique pendant les cours. Tu fais attention à ce genre de choses ?

Ah la musique, en fait ça va dépendre. Bien sûr si on écoute de la musique relaxante ça va pas motiver mais la musique euh ça a été prouvé par des études normalement si mes souvenirs sont bons, que ça permet de faire de meilleures performances. Je sais que je cours mieux quand j'ai de la musique dans les oreilles que quand j'en ai pas. Et euh ouais ça peut booster mais euh dans le combat euh ouais non je reste focus, j'essaie pas, j'ai une bulle et je me concentre que sur un truc.

Est-ce que certains bruits peuvent avoir une influence sur ta pratique, comme ceux provenant des impacts sur les paos ? C'est un exemple, n'hésite-pas à développer si tu as des observations personnelles.

Ah les bruits de paos euh ouais non les bruits euh si si quand on frappe, quand on fait les entraînements et que on entend les « eh eh » et que les bruits dans les paos aussi, si si ça me motive et j'ai envie de frapper plus fort. Et euh mais euh sinon ouais non si si. Le bruit, ces bruits-là ça motivait, un peu de musique, c'est vrai qu'il en mettait de la musique.

Pascal mettait un peu de musique oui.

Ouais je me souviens ouais. Je me souviens de son vieux poste.

Donc tu restais concentré sur l'adversaire, mais certains bruits pouvaient participer à cette

ambiance... D'entraînement ?

D'entraînement ouais. D'entraînement c'est vrai que la musique c'est pas mal et euh et le bruit dans les paos ça motive.

D'accord. Concernant l'odorat... Donc tout ce qui va être odeurs comme...

La sueur. (*Rire*).

Oui, ou l'odeur de la salle par exemple. Je te laisse développer.

L'odeur je sais que quand on rentre dans une salle où y'a des sports de combat, y'a une odeur particulière. Je sais pas, je sais pas c'est quoi, d'où elle vient, entre ça doit être les tapis, mélange de tapis et de la sueur et c'est vrai qu'il y a une odeur et on la reconnaît assez rapidement, on sait quand on rentre dans une salle, dans un dojo, dans un dojo y'a une odeur et euh ben forcément moi quand je rentre dans des salles ça me rappelle de bons souvenirs, donc ouais je suis content de rentrer dans... maintenant je suis content et ça me manque. Quand je rentre dans une salle comme ça, j'ai envie de renfiler les gants et d'aller sur le tatami quoi. Mais euh ouais non ça me manque quoi.

Et concernant les odeurs corporelles ? Tu y fais attention ?

À l'entraînement ouais. Quand je me souviens quand y en a un qui m'a pété au nez.

Effectivement, les contacts peuvent être très rapprochés en MMA.

Ouais. Pour le Covid c'est pas très bon.

Oui j'imagine, surtout dans ce contexte particulier. Est-ce que tu y prêtes attention ?

J'y prête pas attention à l'odeur sur le moment. Je suis là pour m'entraîner. On transpire tous donc forcément euh on sent quoi. Mais je prête pas attention aux odeurs, à part quand ça pue vraiment et que y'en a un qui lâche une caisse (*rire*).

Tu as une anecdote.

Je me souviens en nord sud l'autre qui lâche une caisse euh (*rire*) je sais plus comment il a fait, il a dû se détendre et « pouf ». Et ça puait. Donc là ça déconcentre.

D'accord. Et donc ça s'est passé comment ? Vous étiez en mode... ?

En mode mort de rire. C'est en mode euh.

Vous étiez en combat, mais ça vous a mené à une situation ludique ?

Ouais voilà c'est ça. On s'est marrés derrière. Mais sinon les odeurs...

Tu ne portes pas plus attention que ça aux odeurs ?

Non.

Et concernant le toucher ?

Ouais c'est là où y'a le plus pour moi de sensations parce que forcément le sol se fait en touchant, donc on va essayer, comment dire ça, ben on essaie d'avoir tout son corps assez sensible pour trouver les points, ben les points sensibles de l'adversaire, d'arriver à passer des enchaînements, des étranglements, des kimuras, ben des clés, tout ce qu'on peut, et trouver le point de rupture de l'adversaire pour le faire on va dire, abandonner le combat. Donc ouais c'est la partie la plus sensible on va dire, le toucher c'est ce qui va amener toute la partie sol. Tout. On va dire tout le combat euh va se faire au toucher et je pense que s'il y a un sens qui est le plus important c'est celui-ci, comme on faisait quand on s'entraînait les yeux fermés pour essayer de trouver justement les points, que ce soit plus un réflexe, un réflexe mécanique de la part du corps plutôt qu'une intention de le faire, que justement toutes les clés des étranglements deviennent des réflexes et plus des mécanismes enclenchés par le combattant.

C'est intéressant. Les sensations liées au toucher te permettent d'appréhender les mouvements de tes adversaires ?

Soit d'appréhender les mouvements de l'adversaire, soit de permettre de faire les siens. De pouvoir savoir ben là on sent que ça passe ou ça passe pas et d'enchaîner ben sur autre chose quoi. C'est on va dire suivant que la personne comment... va réagir, on sent comment il va réagir et enchaîner sur autre chose et c'est euh comment expliquer ça...

Comment ça se manifeste ? Qu'est-ce que tu ressens ? Qu'est-ce qui te fait sentir que quelque chose passe ou non ?

Ben y'a la notion de le sentir et de voir le temps quand on gaspille plus d'énergie à faire la technique pour rien, ben moi je le vois, quand je fais la technique et que je vois que je mets de l'effort dedans et que je vois que l'adversaire en face ben y'a pas de réaction, y'a pas de crispation au niveau du corps de l'adversaire, je me dis que la technique ben elle fonctionne pas là. Donc faut changer de technique et passer sur autre chose. C'est des on va dire... les réflexes du corps humain, on essaie de ressentir les réflexes du corps humain, quand on est étranglé ben on va se crispier, on va essayer... avoir un rôle.

Donc tout ça on peut le sentir et euh si ça passe tant mieux, si ça passe pas ben faut changer. On voit que l'adversaire... si ça passe pas, y'a pas de réaction de sa part, faut changer.

Très bien, on peut passer au goût. Le goût au sens large, comme ce qui concerne la nourriture, le sang, les régurgitations, la sueur avalée par mégarde, etc. De quelle manière tu appréhendes le goût ?

Le goût. Ben le goût à chaque fois qui me vient à l'esprit si on parle de MMA, c'est le sang, le fait de s'être mordu, de se mordre et d'avoir un peu de sang, le goût ben du fer, un goût qu'on reconnaît quoi de sang. Après la sueur pas trop.

C'est un exemple, tu n'as pas d'autres observations concernant ce sens ?

Non non en goût je vois vraiment que le sang euh pour le goût.

Ou même par rapport à la nourriture, la boisson... ?

L'eau croupie dans la bouteille ouais. Quand on change pas l'eau ouais. L'eau dégueulasse des bouteilles, le goût du plastique ouais dans l'eau. Mais euh sinon autre odeur, autre goût euh qui me vient dans le MMA, non.

Principalement le sang donc.

Ouais. Plus les odeurs des gants de salle mais pas le...

Très bien. On peut revenir sur l'odeur.

Ben l'odeur il y a tout ce qui est matériel quoi. On récupère la sueur qui n'a pas séché ou ne s'est pas évacuée.

Qu'est-ce que ça t'inspire ce type d'odeur ?

Que faut que je lave mes gants.

Ça n'influe pas sur ta pratique ?

Non ben dans la pratique ça change rien. Ben c'est des odeurs qui sont associées pour moi à la pratique. Quand les gants sentent ça veut dire qu'on a travaillé quoi. C'est qu'on a bien transpiré et qu'on s'est donné. Donc c'est un bon signe.

Le fait de sentir ta transpiration couler sur ton corps t'inspire la même chose ?

Ça coule.

Tu l'associes à l'entraînement intense, sérieux ?

C'est ça.

D'accord. En plus du toucher, de l'ouïe, de la vue, de l'odorat et du goût qu'on vient d'évoquer, est-ce que tu aurais des observations à faire concernant des sensations particulières qui pourraient aller au-delà de ces sens dans la pratique tu MMA ?

Un autre sens euh.

Sensations ou émotions comme la chaleur, la peur, etc. Tout ce que tu pourrais être amené à ressentir dans le MMA.

La peur oui... on la ressent forcément à un moment donné, mais c'est pas une peur, c'est un stress je dirais, c'est plus un stress d'arriver à vaincre l'adversaire ou pas, c'est un stress d'arriver à se sortir de la technique et euh c'est vrai que quand on se fait prendre en étranglement, y'a certains étranglements où on se sent plus oppressé que d'autres.

Tu penses à quoi au moment où tu te fais étrangler ?

Je pense à me sortir de là. À essayer de me rappeler de ce qu'il faut que je fasse pour sortir de là à un moment donné, essayer de me contrôler, contrôler ma respiration, contrôler mon cardio pour arriver à déclencher un contre au bon moment quoi, pour arriver à me sortir de là au bon moment. Et euh ouais je me focalise sur ça. Euh après un autre sens euh c'est un peu comme, ben c'est pas le sixième sens mais on va dire que, je sais que si je fais une technique je peux enchaîner sur une autre et en fait je prévois. Je prévois mon coup à l'avance. Donc c'est pas un sixième sens mais je prévois d'emmener l'adversaire sur un truc pour pouvoir faire ma technique et peut-être faire une autre en voyant qu'il contre ma première technique. Moi ce que j'essayais de faire c'est d'avoir au moins deux techniques de possible, sur un même commencement on va dire technique. Donc c'est deux techniques assez différentes qui permettaient de ben si il contre la première, sur l'autre il s'y attend pas. Et euh ça je sais pas si je peux mettre ça dans les sens mais c'était...

Non c'est intéressant, n'hésite pas à développer.

C'était surtout ça quoi. D'arriver à entraîner l'autre dans mon piège quoi.

Comment tu appréhendes le combat, que ça soit en affrontement souple, en sparring, en compétition, etc. ? Comment se passe l'avant et l'après-combat ?

Ben ça va dépendre de l'adversaire. Euh je suis pas trop dans la compétition donc c'est pas... mon but c'est jamais d'aller euh vers l'autre et de lui dire ben je vais te casser la... pas te casser la gueule mais je veux dire, je viens là pour gagner quoi euh quand je tombais contre un adversaire qui avait de l'expérience, ça te permet de faire une confrontation d'essayer de se jauger et de voir où on en est à son niveau, comme quand on combattait contre nos coach là euh merde j'ai oublié son prénom.

Thomas.

Thomas. Ouais contre Thomas. Je sais que j'allais me faire ratatiner en boxe et qu'il était lourd au sol et les pesées. Mais euh j'aimais bien parce que au sol j'arrivais quand même à lui passer quelques trucs, donc ça passait. Par contre quand on combattait contre le russe là, Dimitri, ah ah on savait qu'on allait pas voir le jour quoi et qu'on allait avoir mal. Et que ça allait pas durer longtemps. Euh mais sinon sur les assauts ça me dérangeait pas, j'aimais bien me mettre avec des petits nouveaux ou des jeunes pour ben plus pour les faire travailler et leur permettre de placer des techniques qu'ils avaient appris et leur dire ce qui va ce qui va pas. Je suis plus dans le côté instructions que dans le côté combat pour combattre. J'ai toujours vu ça plus pour moi. J'ai toujours été intéressée par l'instruction et euh je trouvais pas mon attrait dans le combat pour faire la bagarre et taper dessus quoi. Ça, ça m'a jamais intéressé. Donc euh ouais, au niveau de mes ressentis c'est plutôt, ouais c'est plutôt dans l'apprentissage et faire travailler les autres plutôt que combattre.

D'accord. Tu effectuais quand même des combats, occasionnellement ?

Ben j'étais plus dans essayer de me jauger, voir où j'en étais et plutôt voilà mettre un petit challenge. Mais c'était pas pour combattre pour euh voilà c'était plus pour me challenger et voir où j'en étais.

Ça te permettait de faire le point sur ton niveau ?

Mmh.

Très bien. Pour faire le lien avec le jeu vidéo, je te propose de me parler de tes ressentis lorsque tu pratiques cette deuxième discipline, que ça soit en partie informelle, classée, etc. C'est notamment le jeu vidéo de combat qui m'intéresse.

Euh sur, alors les ouais les jeux de combat classés, j'en ai fait un peu. C'est le stress. C'est le stress de perdre le combat quoi. C'est pour, pour pas, pour pas niquer ses stats quoi, mais sinon non c'est plus du délire. Après c'est vrai que des fois je pouvais m'énerver quand ça voulait pas passer, que ça fonctionnait pas. Mais sinon, non c'est...

Le fait de ne pas réussir à reproduire les mouvements que tu voulais faire avec l'avatar ?

Ouais de voir que l'autre... ça passait pas. On avait beau s'énerver sur les touches ça passait pas. Donc ouais des fois je m'énervais sur la manette mais euh c'est ouais non, c'est de l'énervement idiot on va dire.

Donc imaginons que tu rates une technique dans le jeu vidéo...

Et que je perde derrière ?

Oui. Est-ce que... Par exemple ton ressenti serait le même si tu perdais un combat de MMA du fait d'avoir raté une technique ?

Non. C'était pas du tout les mêmes sentiments.

Pourquoi ? Qu'est-ce qui se passait ?

Euh ce qui se passait, comment expliquer ça, c'était plutôt dans le sens où dans le jeu vidéo, c'est un jeu vidéo, ça m'énerve que ça fonctionne pas et que un mec soit plus fort que moi. Dans le combat ben y'a forcément des mecs plus forts que soi, et quand ça passe pas, et ben c'est soit que j'ai fait un truc de mal, soit ben la personne elle est vraiment beaucoup plus forte que moi, et ben c'est normal qu'il ait gagné. Dans le jeu vidéo je voyais ça moins comme ça, même si ben forcément y'en a forcément des plus forts que soi, mais euh je m'en voulais plus de louper des trucs euh dans le jeu vidéo plutôt que dans la vraie vie. Alors pourquoi ? Je saurais pas expliquer. Mais euh c'est pas, le jeu vidéo ça a un côté... c'est plus facilement, je m'énerve un peu plus facilement et peut-être parce que je me canalise peut-être plus dans la réalité et que le jeu vidéo c'est un exutoire et que ben quand ça marche pas ben ça m'énerve et là je me lâche. Mais euh je sais que les comportements que je pourrais avoir sur un jeu vidéo je les aurais pas dans la vraie vie parce que je m'empêche ou je me canalise, et je le fais moins sur les jeux vidéo. Ça doit être pour ça que j'ai pas la même réaction en vrai que sur le jeu vidéo.

Tes réactions sont différentes quand tu pratiques le jeu vidéo ? Quel que soit son style ?

Ah ouais je m'énerve dans n'importe quel jeu vidéo, si je gagne pas je m'énerve.

Qu'est ce que tu ressens ?

C'est de la frustration. Ouais c'est de la frustration. Autant dans la vraie vie en combat je serais frustré de pas gagner mais je le prendrais pas de la même façon. Alors que dans le jeu vidéo euh ouais des fois ça m'énerve. Pour avoir fait des compétitions en jeu vidéo, alors c'était pas du MM... des sports de combat, mais pour avoir fait des classés et avoir fini dans une équipe qui a fini sur certains serveurs premiers mondiaux euh ouais quand on perd c'est de la frustration. Et j'étais plus frustré sur la console

que sur, que dans le sport de combat. Peut-être parce que je me sens moins fort dans le sport de combat que je me sens euh peut-être plus fort en jeu vidéo. C'est peut-être pour ça que je suis plus frustré mais euh non j'ai pas plus d'explications là-dessus.

Je te propose de passer à une autre thématique, la question de la violence. Selon toi, le MMA est-il un sport violent ? Que ça soit par exemple en termes de blessures...

Plus de blessures...

Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

Non mais je... il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

Qu'en penses-tu personnellement ?

Y'a pas, y'a peut-être plus de risques de se blesser parce que on va se mettre des coups et on va faire des techniques qui sont faites pour blesser, c'est d'abord fait pour blesser forcément de mettre des coups et de faire des étranglements ou de faire des clés de bras. C'est des torsions sur les, sur les articulations qui font que c'est fait pour aller céder l'articulation. Après euh je me suis jamais blessé en MMA, j'ai jamais blessé en judo et les seules fois où je me suis blessé j'ai eu des plâtres, c'est en faisant du foot donc est-ce que c'est plus violent ? Je dirais pas que c'est plus violent, ça va dépendre comment on pratique, ça va dépendre euh ça va dépendre du combattant et de son entraînement, parce que forcément si on s'entraîne, si on s'endure physiquement on va moins se blesser. Après on n'est jamais à l'abri d'une blessure et dans tous les sports il y a des blessures, que ça soit, peut-être des blessures plus graves en MMA avec les traumatismes forcément mais comme il y en a en boxe, en boxe il y a des traumatismes, c'est... on va pas se blesser la même chose. À dire qu'il y a plus de blessures peut-être pas, mais ça sera pas les mêmes blessures. Forcément vu que la pratique n'est pas la même. Euh après, le combat c'est forcément violent, on peut pas dire qu'un combat c'est pas violent, mais euh c'est pas de la violence, c'est pas de la violence pour faire mal et tuer la personne, c'est pas pour ni la tuer ni la blesser, c'est pour ben dans la compétition c'est pour gagner, euh après y'a un respect entre chaque adversaire, alors ils sont entraînés pour, donc c'est un risque, je dirais que c'est un risque calculé quoi, c'est... on prend le risque de se blesser mais c'est pour quelque chose. Je pourrais faire le rapprochement à mon métier où dans le sens où euh ben est-ce que c'est plus dangereux d'être gendarme que d'être chauffeur routier, ben le risque c'est pas le même. Chaque métier a un risque, nous on prend un risque un peu plus important de se faire agresser, de se faire tirer dessus, et le chauffeur routier ben il prend plus de risques que d'avoir un accident de la route, de blesser des personnes, c'est pas les mêmes risques. Donc la violence euh je dirais pas que c'est violent dans le sens violent pour... ben dans le sens péjoratif quoi.

D'accord. Et qu'est-ce que tu penses de son image, que ça soit en France ou dans le monde ?

Alors, je dirais pas que c'est le sport qui véhicule la violence, qui véhicule l'effet de violence, je dirais que c'est l'interprétation qu'en font les médias et de comment est partagé ce sport. Ce que le... en France on... le problème c'est que quand un truc ne plaît pas on va le descendre et forcément les médias vont montrer, vont essayer de trouver un attrait violent et montrer des images forcément spectaculaires où ben les images spectaculaires forcément dans ce sport-là, ben c'est les KO, c'est les étrangle... c'est les mecs qui tombent, c'est plus ça. Mais ils vont moins montrer le côté enseignement dans le club où on va c'est partager des valeurs et je pense que ça a été pareil avec tous les sports hein si mes souvenirs sont bons je crois que le judo avait du mal à s'imp... à s'implanter en France où justement il avait une image de, une image violente. Et je pense que ça doit pas être le seul sport à avoir du mal à s'implanter comme ça. Faut... le souci c'est ça c'est l'image que, qui va être véhiculer par certaines personnes qui sont pas forcément la réalité et c'est ça qui fait que le MMA peut avoir une image violente et euh mais dans le sens péjoratif de la violence.

La réglementation du MMA ne le rend pas plus violent que d'autres disciplines. Selon toi, c'est plus une question de représentation ?

Voilà c'est... y'a autant de règles dans le MMA que... c'est pas comme c'était décrit, c'est pas un sport de rue, y'a des règles, y'a des techniques qui sont interdites pour la sécurité de des combattants. C'est plus le MMA comme y'a pu y avoir au début quand c'est arrivé où y'avait pas de règles et on mettait un, un mec de 150 kg avec un gars de 80 kg quoi. C'est fini ce temps-là et donc faut enlever cette image-là.

Sur cette question des représentations, qu'est-ce que tu penses des images liées à l'octogone, aux frappes au sol, etc. qui sont régulièrement mobilisées pour critiquer le MMA ?

Ben je pense qu'ils font quand même erreur dans le sens où ils prennent des images comme ça sans se demander pourquoi il y a ça. Et qu'est-ce qui fait qui a ça. Euh l'octogone comme on dit, bon que ça soit la cage ronde aussi pour le Bellator par exemple euh alors oui c'est une cage. Mais si on met des combattants de MMA dans un ring à 3 mètres au-dessus du sol avec juste des cordes, et ben ils pourraient passer à travers et se blesser. La cage elle a... certes ça a un côté spectaculaire mais ça a aussi un côté pour moi sécurisant où on sait qu'on va pas sortir de la zone et on va pas se blesser autour. Euh donc pour le point de la cage pour moi c'est plus un côté sécurisant qu'un côté prison. C'est pas une cage non plus fermée comme il peut y avoir, c'est bien c'est que on parle de ça mais on regarde pas le catch où là y'a des combats où ils sont dans vraiment des vraies cages qui sont fermées de tous les côtés, là on dit rien c'est un sport spectacle. Alors que le MMA on va critiquer une cage qui est ouverte et qui est juste sécurisée sur les côtés pour éviter que les combattants euh ne se blessent.

Euh ensuite les frappes au sol, alors ça aussi c'est un faux débat pour moi dans le sens où les boxeurs ils se tapent sur la tronche debout avec des gants plus gros, donc ça fait des surfaces de choc plus grandes et euh quand tu boxes la puissance vient des jambes et donc debout encore plus de force que en faisant des frappes depuis le sol où va y avoir moins d'intensité et moins de je sais plus le mot...

De puissance ?

Ben y'a la puissance mais tu sais le fait c'est pas l'élan mais euh c'est l'impulsion où donc euh donc les frappes vont être moins fortes au sol que debout. Et pour faire, pour préférer le sol, et ben moi je préfère qu'on autorise les frappes au sol parce que ça donne encore plus d'avantages quand on est bon au sol. Parce que la personne elle va se focaliser sur essayer de se fra... de me frapper et c'est plus simple de choper et de faire une technique.

Tu disais toute à l'heure que le MMA n'était pas violent parce que les pratiquants sont conscients et acceptent les risques, y compris en compétition.

Ouais un truc du genre.

Est-ce que tu as déjà été témoin de violences dans le MMA ? Quelles que soient leurs formes ?

Violence euh ça m'est pas arrivé.

Des comportements déviants ?

Oui des comportements déviants. Euh alors je dirais oui et non. Alors pas dans des compétitions, j'en ai pas forcément vus, après forcément quand on regarde à la télé les UFC après on se demande si c'est vraiment de la violence ou si c'est pas joué, pour mettre un peu de suspense dans les matchs. Mais euh, mais euh si, comme je te disais l'exemple tout à l'heure de personnes, de jeunes qui venaient pour se taper dessus au cours, qui étaient là que pour, qui tapaient n'importe comment, qui étaient vraiment là pour se taper dessus quoi. Donc ouais là c'était plus dans l'agressivité plutôt que dans, que dans le fait d'apprendre quelque chose. Ils ne venaient pas pour apprendre, ils venaient pour se taper dessus. Donc oui j'ai été témoin de ça dans ce sens-là. Mais c'est des personnes qui euh qui restaient pas. C'est des jeunes qui trouvaient pas euh donc le fait d'avoir de la violence dans le sport, donc ils restaient pas dans le MMA. Ou alors ils cherchaient un club où ils avaient peut-être plus de, véhiculer plus cette image-là.

Très bien. Je te propose d'aborder une autre thématique. Peux-tu me parler des manifestations que tu connais liées au MMA ?

Au MMA alors en France ou... ?

Au niveau mondial.

Ben y'en a plein quoi, y'a l'UFC, le Bellator, après y'en a en Europe mais j'ai plus les noms, j'ai déjà regardé pour voir Davy combattre. Après y'avait le Pride au Japon euh en France ben vu qui a pas le droit pour l'instant encore, c'est encore trop jeune, euh c'est surtout des événements cachés on va dire, détournés pour en faire, et de nom j'en ai pas, à part les championnats de France de pancrace et puis un peu de sambo, les open de sambo mais sinon c'est pas le MMA pur, y'en a pas les seuls qui y sont c'est les dérives qu'il y a pu avoir, après je sais pas comment ils se sont passés mais forcément c'est les médias qui vendent ça donc.

Tu consommes... des vidéos liées au Bellator et à l'UFC c'est ça ?

Ouais (*rire*) pourquoi tu dis consomme ?

Oui, consommer des vidéos.

Euh ouais je... moins maintenant mais à une époque euh je regardais les pay-per-view d'UFC, je regardais le Tuf the Ultimate Fighter euh le Bellator quand y'avait des Français qui combattaient comme Karl euh puis là ben les autres, les combats de Davy je les regarde aussi voir ce qu'il fait quoi mais surtout ça, ce que j'ai le plus suivi c'est l'UFC et le Bellator et après les combats de Davy.

D'accord. Est-ce que tu peux justement me présenter le club dont tu faisais partie ?

Alors le club, alors moi je l'ai connu quand j'avais 17 ans. Euh on parlait du club c'est un club qui regroupait plusieurs sports. Donc y'avait le kick-boxing, je crois qu'il y avait de la boxe, y'avait de la boxe française ou un truc comme ça je suis pas sûr. Euh le pancrace et dernièrement y'avait eu le Krav-Maga. Moi je me suis intéressé vraiment qu'au pancrace. Euh c'était un club plutôt on va dire familial, les coach étaient plutôt, ils étaient abordables, ils se prenaient pas la tête, ils étaient pas là ils se la pétaient pas, c'était vraiment une ambiance familiale, puis d'y aller avec des potes c'était quand même mieux. Euh après le club...

Comment s'est passée ton intégration ? Quels étaient tes rapports avec cette communauté ?

Ça s'est bien passé. On venait... quelle que soit la personne il pouvait venir de n'importe où, on était quand même assez bien accueilli et y'avait pas de d'aprioris, même si on n'était pas forcément très bon où il y avait pas de, on va dire de clivage, on va dire que les gens on les prenait comme ils étaient et qu'ils soient bons ou pas, on les prenait, on essayait de leur apprendre quelque chose pour qu'ils

ressortent on va dire grandis dans ce sport.

Tu parles de clivage. Est-ce que selon toi le MMA est plutôt destiné à un public masculin ou tu considères la pratique féminine comme tout aussi légitime ?

Ben c'est pas un problème selon moi, après y'en avait pas beaucoup, mais c'est pas un problème. C'est... le stéréotype va dire que ben c'est un sport de combat donc c'est pour les garçons. Mais euh y' avait pas de souci, y'a eu quelques filles qui sont venues, y'avait les jumelles qui venaient, celles qui faisaient du Sambo, par le biais de Pascal, euh y'avait, il y en a une autre fille qui est venue à un moment donné qui était pas trop mauvaise, mais c'était pas un souci après, on n'en a pas vu beaucoup. Y'avait quand même beaucoup plus de mecs.

Que penses-tu des discours qui associent les sports de combat aux hommes, parfois au détriment de la pratique féminine ?

Ben euh c'est un sport donc qu'on soit un mec ou une nana, on peut en faire quoi, c'est pas...

Le MMA n'est pas destiné qu'aux hommes selon toi ?

Ben le sport n'est pas destiné qu'aux mecs donc euh non le MMA n'est pas destiné qu'aux mecs. N'importe qui peut en faire, que ce soit un mec, une fille, n'importe quoi. C'est chacun peut faire ce qu'il veut. C'est pas... on n'est plus dans les temps d'antan où la femme fallait qu'elle reste à la maison et fallait qu'elle fasse rien quoi.

Plusieurs femmes pratiquent le MMA aujourd'hui ?

Ben y'en a plein normalement. Y'a eu des exemples quand même, Ronda Rousey qui était championne, bon elle est partie dans le catch pendant un moment.

Dans le cinéma aussi.

Le cinéma aussi ouais. Elle jouait dans le dernier "Fast and Furious". Mais non les femmes ont toutes leur place dans le MMA comme elles ont toutes leur place dans n'importe quel sport.

D'accord. Peux-tu me parler des liens, des rapports que tu entretenais avec les membres de ton club, de l'ambiance, etc. ?

Ouais il y avait une ambiance. On pouvait se faire des trucs. Ben de toute façon avec toi et Flo.

N'hésite pas à développer.

On se voyait déjà au lycée donc, même après quand on est parti à la Fac, où que Flo il est parti chez les pompiers de Paris, non non ça fait toujours plaisir de recevoir. Et quand je croise ben Kevin ça me faisait plaisir de le voir à chaque fois quand il était videur, le voir à l'Orient-Express ou le voir dans un bar le soir, discuter avec lui un peu. Et euh où que ça soit les autres, tiens bien d'ailleurs je sais pas si tu te souviens Thom euh...

Le black ?

Non Kevin. Celui qui a fait du combat en Belgique, qui avait une petite barbe, qui était...

Ah oui Kevin.

Et ben je l'ai recroisé l'autre fois, on allait se voir en plus. Mais je l'ai contrôlé l'autre jour, donc euh j'ai reconnu son camion je l'ai arrêté, j'ai fait exprès. Donc on a discuté et tout. Mais ouais non, non c'est un... on va dire que c'est pas l'image qu'on pourrait avoir où il y a que des gros fadas de violence qui font ce sport-là et non c'est plutôt des personnes de tous bords qui ont une passion commune et qui veulent la partager et euh ouais c'est... en tout cas l'USCC c'était assez familial et c'était plaisant de se retrouver en fin d'année pour faire une bouffe ou pour faire un pot, et y'avait pas de "guéguerre" en disant je suis le plus beau je suis le plus fort et non on était, on avait chacun notre niveau et puis on était très content de se voir pour discuter en dehors du MMA quoi.

Je vois. Comment tu perçois, appréhendes ton adversaire, que ça soit dans la pratique du MMA ou du jeu vidéo ?

Alors euh dans le jeu vidéo l'adversaire je le connais pas forcément, donc mon but c'était ben de gagner, de le détruire en quelque sorte. Après si c'est contre un pote avec qui je joue, c'est de gagner pour le faire « ier » quoi, dans le MMA...

Le provoquer, le taquiner ?

Ouais dire au micro tu es mauvais ou le taquiner quoi. Mais c'est plus ça. Dans le combat combat, euh vu que moi j'étais pas du tout compétition, j'étais plus dans l'interaction dire ouais voilà c'est, en face de moi c'est pas un adversaire, on va dire que au club en face de moi c'était pas des adversaires, c'était d'abord des potes avec qui on partageait notre passion et qu'on combattait ensemble quoi. Mais c'est... donc j'y allais pas dans le but de faire mal, j'allais pas dans le but de gagner forcément, c'était histoire de, ben de voilà de se combattre euh pas non plus en mettant l'intensité que je peux mettre pour combattre quelqu'un, que ça soit si j'avais fait de la compétition ou l'exemple du boulot combattre quelqu'un qui vient pour m'agresser quoi. C'est pas du tout la même... on va dire que le cerveau il réagit pas de la même façon euh je vais utiliser un terme que nous on utilise en gendarmerie,

là surtout avec le, l'effet des attaques terroristes, c'est la réversibilité euh on... d'un moment à un autre on peut passer en mode guerre instantanée et je pense que c'est un peu le même principe en sport de combat. Quand je combattais au club c'était contre des potes comme on peut le faire à l'entraînement, je sais que si c'est en compétition ben le cerveau il va déclencher autre chose et euh là devant moi c'est plus un pote c'est un adversaire. Donc c'est... faut que je l'empêche d'avancer et puis voilà quoi c'est dans ce sens-là. Donc ouais non.

Le rapport n'est pas le même ?

C'est pas le même rapport puis c'est quelqu'un qu'on va pas forcément connaître en compétition, c'est pas un, c'est pas quelqu'un qui est proche quoi. Euh au club où tout le monde se connaissait même si y'en a qui étaient là depuis pas longtemps, on essayait d'apprendre à les connaître et on... ils sont là dans une démarche de, d'apprendre quelque chose, donc j'ai pas cette optique de casser quelqu'un. J'ai jamais été comme ça et donc mon optique c'est plutôt d'aider la personne, donc je suis pas là pour le détruire, donc même quand on faisait des combats, c'est plus dans le partage, dans le fait de se jauger, de montrer, pas de montrer qu'on est plus fort mais de montrer la technique et euh dire voilà, pour après ensuite dire ben voilà tu peux t'améliorer sur ça, tu peux... voilà là tu aurais pu faire ça pour me contrer, plus dans ce sens-là plutôt que dans le fait de gagner quoi.

D'accord. Je reviens sur ton rapport à la pratique. En comparaison avec le MMA, qu'est-ce que tu penses du Pancrace ? Préfères-tu une de ces disciplines ?

Entre ?

Entre le MMA et le pancrace.

Entre le MMA et le pancrace ?

Oui.

Moi je préfère le MMA parce que c'est vraiment plus complet et c'est ce qui va plus arriver... alors moi dans mon optique où ça peut servir pour se défendre, c'est plus ce qui va arriver dans la rue où tous les coups vont être permis dans la rue, alors même si dans le MMA tout n'est pas permis mais euh on va dire se faire frapper au sol ça va plus arriver dans la rue que le mec qui va nous sauter dessus pour nous étrangler. Donc le MMA est quand même plus complet et ouvre plus de possibilités que le pancrace n'en laisse. Pour moi le pancrace c'est, ben le sambo ça pourrait être du pancrace, les règles sont quasiment les mêmes et le ju-jitsu ben c'est pareil sauf qu'au ju-jitsu on le fait au toucher et mais sinon ben sinon les règles sont les mêmes quoi.

Toi es pour la légalisation du MMA ?

Ah ben moi je suis pour la légalisation du MMA.

Le développement des compétitions en France ?

Ah oui. Je vois pas pourquoi c'est interdit sachant que c'est des sports qui existent déjà individuellement, que ça soit la boxe, que ça soit le ben boxe muay-thaï euh le judo ju-jitsu euh et tous ces sports- là existent, donc les réunir en un seul sport, c'est logique quoi. Je veux dire c'est, mais bon ça, ça doit être encore une histoire de lobbying.

Tu parlais de vidéos que tu appréciais regarder, est-ce que tu as des idoles issues de ce milieu ? Es-tu porté sur le... ?

Euh alors des idoles non. Après euh qui j'aimais bien en judo. Ça remonte donc. Georges St-Pierre j'aimais bien.

Pour quelle raison tu l'appréciais ?

Il était assez complet et puis j'aimais bien son style de combat, de com... son style. Donc après euh Royce Gracie j'aimais bien parce que c'est un peu un des pionniers du MMA mais j'ai pas eu plus d'idoles que ça. C'est... j'aime bien regarder des combats après non c'est niveau idoles dans le MMA j'en ai pas eu, j'aimais pas avoir des posters dans ma chambre.

Très bien. Je reviens sur l'objet jeu de vidéo de combat. Qu'est-ce que tu connais du jeu vidéo de combat compétitif ?

Compétitif, alors euh compétitif...

La mise en place de compétitions liées...

Les Esport là ?

Liées aux jeux vidéo de combat.

En jeux de combat non. Autant j'en connais dans les jeux de tir ou truc comme ça ouais, mais autant en jeux de combat non.

Qu'est-ce que ça t'évoque ?

Ben c'est pas le, c'est pas la même chose. Après c'est, dire que c'est pas du sport, je pourrai pas le

dire, mais euh c'est pas le même type de sport. On dit bien que les échecs c'est du sport donc je vois pas pourquoi derrière une manette et faire travailler un peu son cerveau et juste ses mains, ça peut pas être un sport. Après c'est que ça rapporte pas mal d'argent, c'est un, du sport qui monte en puissance comme y'a pas. Ça se voit d'ailleurs au nombre de personnes qui suivent maintenant les live de ces compétitions-là. Et euh donc ouais non c'est du sport, mais c'est pas le même type de sport, on fait pas travailler la même chose. Mais c'est un entraînement euh pour avoir vu des reportages sur les équipes de sport, donc c'était c'est pas du sport de, du sport de combat, mais euh ben ils ont une équipe, ils s'entraînent, ils jouent ensemble et (*s'éclaircit la voix*) et voilà c'est des... comme on dit on fait ses gammes ben eux c'est pareil ils font leurs gammes mais différemment que nous.

L'engagement physique est différent, mais on y retrouve une partie entraînement qui te semble indispensable ?

Il y a moins l'engagement physique dans le sens où des blessures, de prendre le risque de se blesser ou pas. Dans le sport de combat sur les jeux vidéo ben on va pas se blesser. Au pire on va se faire une entorse du pouce quoi. Mais euh y'a un engagement, y'a un investissement dans la, dans la chose. Mais c'est pas le même engagement physique forcément que le pratiquant de combat en réalité quoi. Je reviendrais toujours au même, c'est comme le joueur d'échecs euh ben voilà il va pas s'engager, il va faire travailler sa tête il va pas faire travailler ses bras quoi. Donc c'est un sport différent.

D'accord. Tu n'as donc pas d'idoles issues du milieu ?

En Esport non.

Est-ce tu apprécies certains personnages plus que d'autres ? Comme dans Tekken...

Tekken j'aimais bien le chevalier, là le truc avec son sabre là.

Yoshimitsu ?

Yoshimitsu.

Pourquoi aimais ce personnage ?

Parce que j'aimais bien qu'il rentre dans la terre et qu'il sorte de l'autre côté, qu'il se mettait assis et qu'il sautait avec son épée là. Ça me faisait rire.

Tu utilisais des avatars spécifiques quand tu jouais à MMA ou UFC ?

Ben je créais mon propre personnage. À chaque fois je créais mon personnage pour pouvoir mettre

mes techniques.

Tu personnalisais ton combattant ?

Ouais.

Pour quelles raisons tu n'utilisais pas un personnage existant ?

Ben c'est un peu le fantasme de faire sa propre carrière quoi, c'est un truc qu'on fera pas forcément parce que je sais que j'ai pas les moyens de et ni l'envie de faire une carrière de combattant de MMA, mais euh voilà c'est de se dire, voilà dans une autre vie j'aurais pu faire ça quoi. Donc je joue mon propre rôle qui est faux, mais qui m'amuse quoi. Donc ouais non, c'est plus dans ce sens-là que faire, que prendre un autre personnage et faire la carrière d'un autre personnage.

Personnaliser ton avatar te permettait de tester, employer des techniques dans le jeu que tu voulais effectuer physiquement et...

Ça peut mais c'était surtout euh ouais histoire de, ben pas de se créer une vie mais c'est je veux dire de, ouais de faire son personnage et de se créer une histoire quoi. C'est s'inventer autre chose quoi.

D'affronter... des icônes par exemple ?

Ouais aussi, affronter des grands noms du MMA ou d'un autre sport quoi.

D'accord.

Et gagner des ceintures.

Le fait d'avoir un personnage en quelque sorte immortel, d'avoir la possibilité d'enchaîner les combats, de ne pas te blesser, ça te permettait de... ?

Prendre plus de risques.

De prendre plus de risques ?

Ouais ben oui, c'est forcément, t'as pas la peur de te blesser ou de mourir, donc ouais forcément tu joues, tu fais une partie euh tu perds ben tu la recommences, dans d'autres jeux tu meurs tu recommences, donc forcément c'est pas les mêmes risques, c'est l'histoire tu décompresses totalement, tu as pas de risques quoi. Forcément tu peux faire plus de choses.

D'accord. Que penses-tu du fait que le jeu vidéo soit parfois présenté comme illégitime ? Es-tu

pour son développement ?

Ouais l'Esport ça peut... C'est comme tout quoi, y'a des gens qui aiment ça, y'en a qui aiment pas. Ceux qui aiment pas ils s'en foutent et puis il laissent ceux qui aiment ça euh en faire quoi, je vois pas en quoi ça... ça serait interdit de faire de l'Esport surtout que ce serait bien idiot de pas le faire, alors que ça rapporte pas mal d'argent. Donc c'est...

Ok. En tant que pratiquant de MMA, pourrais-tu t'intéresser au jeu vidéo de combat compétitif ? Est-ce un milieu qui t'attire ?

Alors non, parce que c'est pas... d'aller faire de la compétition comme ça, ça m'intéresse pas plus que ça. Après j'ai pas non plus forcément maintenant le temps de le faire parce que c'est quand même pas mal de sacrifices pour l'avoir fait dans d'autres jeux, où je sais que y'a des moments où je passais plus de temps sur la console qu'à faire autre chose. Donc euh c'est beaucoup de sacrifices. J'ai un métier qui me permet pas de faire certains sacrifices et ça fait que non c'est pas, j'irai pas vers ça. Euh puis si j'avais à aller dans l'Esport on va dire en jeu vidéo, je me tournerai plus vers des jeux de FPS plutôt que des sports de combat.

Très bien. Quels sont selon toi les principaux points communs et différences entre le MMA et le jeu vidéo de combat, quels que soient les titres et ou licences ?

Ben les points co... ben on va dire que les jeux vidéo ils vont essayer de refléter la réalité, donc les points communs tout ce qui est technique, oui y'a pas de techniques euh sorties de l'espace, toutes les techniques qu'on peut faire dans le jeu vidéo, on peut les faire dans la réalité. Après les divergences c'est que ben l'engagement il va pas être le même, c'est que la personne qui va être derrière sa manette, c'est pas lui qui va faire la technique proprement dit, c'est pas la même sensation, c'est son avatar qui va le faire et pas lui. Donc lui il va lui dire à l'avatar de le faire, mais il va pas faire le mouvement lui-même, certains parce qu'ils en ont pas les capacités parce qu'ils s'entraînent pas et d'autres parce que ben ils s'en foutent. Je sais que ce que pouvait faire mon avatar, je pouvais le faire dans la réalité, mais euh donc c'était pour me, pour décompresser parce que j'aimais bien ça et donc je jouais. Mais euh en convergence ouais je vois juste les techniques qui sont les mêmes, l'ambiance, donc pour ça essaie de se refléter d'avoir les arènes, l'octogone tout avoir pareil, après en divergence ben le...

Tu parles de l'octogone dans le jeu ?

Dans le jeu. Dans le jeu par rapport à l'UFC quoi, parce que c'est le jeu de combat le plus c'est l'UFC et qui essaie de rendre le plus réaliste possible le jeu vidéo par rapport à la vraie vie.

Je rebondis sur ce point. Connais-tu les UFC Live Events ? Des compétitions qui mettent en scène des joueurs de la licence UFC à l'image de pratiquants de MMA ?

C'est ça, je voulais t'en parler en plus tout à l'heure.

Qu'est-ce que tu penses ? De cette mise en scène notamment.

Du fait de simuler les combats avant qu'ils arrivent quoi ?

Oui, par exemple.

Euh ben ça peut mettre de la hype comme on dit, ça pour ben tiens lui il a gagné on va voir ce qui se passe vraiment en vrai quoi. Voir si l'ordinateur répond de la même façon qu'en vrai quoi. Donc c'est plus dans ce sens-là de d'une prédiction imagée, imagée par le fait que ben que les personnages soient les mêmes et tout et que voir qu'ils gagnent à la fin. Et puis voir si le combat réel ben ça va se passer comme ça s'est prévu par l'ordinateur.

Tout comme la disposition en face à face, les massages avant le combat, la présence de commentateurs sportifs semblables à ceux qu'on pourrait voir lors de match de MMA. Toute cette mise en scène.

Si ça peut leur faire plaisir, je vois pas où est le mal. Après euh c'est comme tout, c'est au goût de chacun moi ça me dérange pas plus que ça. Après de là à aller les masser, ouais si, ça les décontracte, ils sont plus sereins pour aller jouer donc c'est... moi ça me dérange pas. Après euh c'est pas la même chose quoi.

Les pratiquants de jeux vidéo de combat et de MMA peuvent être semblables selon toi ?

Mm... alors je dirais pas qu'ils soient semblables, parce que le, on fait pas marcher la même chose que ça soit pour le jeu vidéo ou que en réalité. Après c'est pas incompatible d'être les deux. Vu que je l'ai été, c'est pas incompatible d'aimer jouer aux jeux vidéo et d'aimer de faire des sports de combat. Après il y a plusieurs types de personnes, y'a ceux qui jouent aux jeux vidéo parce que ils arriveraient jamais à faire ce qu'un combattant peut faire, et puis y'en a d'autres qui jouent, c'est pas qu'on n'y arrive pas, c'est que ben on en fait, c'est-à-dire qu'on n'a pas forcément les meilleures capacités physiques, on fait peut-être pas toutes les techniques qu'il peut y avoir, mais on fait pour se défouler sur la console. Donc euh je dirais pas que c'est les mêmes, je dirais que les deux personnes, les deux profils sont différents mais ils sont pas euh ils sont pas non plus opposés, ça peut être complémentaire. Je dirais, je dirais plutôt ça.

Selon toi, les disciplines de combat, qu'elles soient physiques ou numériques, captivent plus que les autres types de sports ? Ou est-ce que tu penses que c'est plus une question de public qui... ?

Ouais voilà ça dépend des publics surtout parce que ça dépend des, on va dire des sociétés, ce que forcément, je vais prendre un autre exemple parce que ça marche mieux pour moi. Tout ce qui est pays européen ben c'est le football. Le football le football le football. On prend les États-Unis ben le soccer c'est pas ce qui importe le plus même si ça monte et puis l'image du soccer ça reflète plus à des femmes qu'aux hommes. Et par contre le football américain, ben en Europe y'en a quasiment pas, c'est très peu médiatisé mais par contre aux États-Unis euh ben c'est que ça. Donc le MMA je pense que c'est un peu la même chose, ça va dépendre des sociétés euh chez nous ça attire pas, ça attire et ça attire pas, on va dire que ça va attirer une partie de la population parce que c'est interdit, comme partout l'interdit attire. Euh et euh et aux États-Unis ben c'est très médiatisé donc j'ai pas les chiffres mais c'est, ça rapporte assez pour que ça continue. De toute manière ça se voit tout ce qui est vio... ben violent on va dire, euh attire.

Tu penses que ces disciplines peuvent avoir un impact négatif y compris sur les spectateurs ?

Alors c'est pas la pratique qui a un impact négatif, c'est la représentation qu'on s'en fait. C'est comme tout, c'est... on va dire c'est pareil, un film, un film violent on va le regarder euh c'est un film, c'est pas le film qui est en cause, c'est la personne, c'est la perception de la personne qui est en cause. Je prends un exemple tout bête de ce que je me souviens. GTA le jeu vidéo est très décrié en disant que c'est très violent, qu'il faut pas y jouer et que certains pays ils l'ont interdit, un gamin a quand même sauvé sa mère d'un accident de voiture parce que il avait joué à GTA et il savait que quand le véhicule se retournait c'était dangereux. Donc dans GTA il explose dans la vraie vie il explose pas forcément, mais le petit garçon a dit il faut que je sorte ma mère de là parce que sinon elle meurt. Donc euh, voilà c'est pas... à l'inverse un autre a joué à un jeu vidéo, a joué à GTA, il a pété un câble il est sorti il a tiré sur pas mal de monde pour faire comme dans GTA. Donc c'est pas le, c'est pas le jeu vidéo, c'est pas le sport qui sont en cause, c'est la représentation de la personne, c'est ce qu'ils en font quoi. Donc non c'est pas le sport qui est violent, c'est le... c'est plutôt l'image qu'on veut lui donner.

(Pause durant l'entretien).

Je reviens sur ces thématiques d'image et de vidéo. Tu parlais par exemple de The Ultimate Fighter tout à l'heure. T'intéresses-tu aux séries, films, etc. liés à ces objets ?

Je suis très ciné, donc je regarde pas mal de films, donc euh ben par exemple Tekken, le jeu Tekken ils ont fait un film, j'ai vu le film Tekken. Euh j'ai adoré les Never Back Down, les trois qui ont été faits, bon, même si le premier est vraiment mieux. Euh après ouais si, l'époque où je pratiquais et où je

m'intéressais vraiment où je regardais vraiment, ouais j'ai essayé de regarder aussi des films, ça m'intéressait de voir les films en rapport avec. Que ce soit Never Back Down, il y en a eu d'autres, il y a eu euh...

Warrior ?

Warrior j'avais adoré Warrior avec Tom Hardy. Mais il y'en avait d'autres avec le black là, comment, celui qui, il fait plus un espèce de kung-fu, un grand black.

Peut-être Michael Jai White, il me semble qu'il joue dans un film avec Kimbo Slice dans lequel ils sont en prison.

Ouais ça doit être ça.

Qu'est-ce qui te plaît dans ce genre de films ? Le fait de voir des techniques, des personnages particuliers, des combattants ?

Non, c'est les films d'action j'aime bien, j'aime bien les films d'action et les films de combat donc non je c'est j'aime bien, j'aime bien regarder. Je suis très bon public en cinéma donc je regarde de tout.

Le fait d'avoir pratiqué des disciplines de combat t'a incité à regarder ce type de vidéos ? Ou inversement ?

C'est un peu les deux quoi, c'est le fait de regarder ça donne envie d'en faire, et le fait d'en faire ben ça donne envie un peu aussi de regarder les films quoi.

Selon toi, ces vidéos ont permis aux sports de combat de se développer ou est-ce qu'elles ont pu produire l'effet inverse ?

Ça va dépendre du film. Ça va dépendre comment il est tourné. Après donner une mauvaise image comme je disais tout à l'heure, ça va dépendre de la perception que la personne en a de du film. Forcément si c'est un film où les mecs ils se tapent dessus, qu'il y a du sang de partout, ça va donner une image plutôt violente, après euh dans mes souvenirs de Never Back Down, c'est... ça m'a jamais attiré, attiré vers la violence mais plutôt ouais c'est un film qui se regarde et c'est... non je vois pas de, dans ma tête je vois pas de rapport entre la violence et les films. Mais ça c'est ma vision. Donc euh après ça dépend que quelqu'un d'autre de voir ça comme un truc très violent il va dire non c'est trop violent. Donc euh je pense que c'est l'éducation de la personne qui va faire, qui va changer pas mal de choses quoi. Et ça, son expérience aussi de vie qui va changer, qui va changer les choses.

Je te propose d'aborder les derniers points de l'entretien. Dans un premier temps, peux-tu me parler des supports qui peuvent participer à la diffusion et au développement du MMA selon toi ? Qu'est-ce que tu penses de ces outils ?

Eh ben je pense que le meilleur support euh qui peut y avoir maintenant c'est Internet. La plupart des personnes ben elles regardent plus des trucs sur Internet que sur la télé ou quoi que ce soit, euh surtout qu'on peut aller chercher l'information sur Internet, on peut aller chercher de différentes sources, alors que ce qu'on peut voir à la télé y'a peut-être plusieurs chaînes mais on va avoir toujours la même vision du reporter et pas forcément la meilleure des visions. Ça va être la même vision exclusive de lui et on va pas rechercher d'autres sources si on regarde exclusivement que la télé. Euh après euh forcément la télé c'est toujours soit une image aseptisée, soit une image qui va dans leur sens, donc sachant que le sens de la politique c'est interdire le MMA donc on va forcément dans le sens de l'interdiction. Euh après y'a eu plusieurs reportages dans d'autres pays ou sur d'autres médias qui permettent de montrer une image un peu plus valorisante du sport, il y avait eu un reportage où c'était fait avec Cyrille Diabaté, où il tournait pas... qui montrait des bonnes valeurs du sport alors qu'il y a eu un autre reportage qui était je crois Enquête exclusive ou Enquête ouais Enquête exclusive sur M6 où on montrait tous les côtés négatifs du MMA et pas les côtés positifs. Donc forcément on montrait tous ce qui était violent et pas les valeurs qui pouvaient en découdre. Euh donc ça ouais c'est... le MMA en France essaye de se faire une meilleure image qu'elle peut avoir par les médias, y'a eu plusieurs, y'a plusieurs personnes qui essayent de porter ça comme Bertrand Amoussou qui a créé sa fédération, je sais plus le nom de la fédération, mais qui est...

Le CNMMA c'est ça ?

CNMMA ouais. Le comité national de MMA et qui essaie de faire avancer les choses pour que ça soit légalisé et montrer que ça a de bonnes valeurs et que, et qu'on avance quoi, qu'on arrête d'être bloqué dans l'ancien temps.

Tu parlais de Pay-Per-View tout à l'heure, qu'il t'arrive d'utiliser pour regarder des combats. Penses-tu qu'il contribue de manière significative à la diffusion du MMA dans... ?

De contenu dans le monde entier.

Pour quelles raisons tu regardes ce type de vidéos ? Suivre les combats, apprendre des techniques... ?

L'avantage c'est que on conçoit dans le monde maintenant, on peut avoir accès à des, du contenu qu'on ne peut, qui n'est pas forcément autorisé on va dire en France, le MMA on peut pas l'avoir en contenu en France euh sur les chaînes lambda, donc faut aller les chercher et l'avantage d'Internet c'est qu'on peut aller les chercher. Euh je regardais parce que ben c'est comme toute personne qui pratique un sport, ben quand on aime un sport on aime bien le regarder. J'aime bien le foot j'aime bien regarder la coupe du monde, j'aime bien regarder l'équipe de France, moins maintenant les équipes les clubs mais, mais voilà j'aime bien regarder, suivre les matchs. Donc le MMA c'était pareil. Quand j'aime bien le sport j'aime bien le regarder. Euh moins pour m'inspirer, quand je voyais un truc qui m'intéressait, j'essayais de voir si je pouvais le refaire mais euh c'était pas ma priorité. C'était d'abord vraiment de regarder pour, pour regarder, m'intéresser à savoir ce qui se passait et tout, et pour pas non plus être déconnecté quand on me dit tu as vu le dernier UFC, y'a tel ou tel a gagné la ceinture ou quelque chose comme ça, donc euh j'essayais de rester à peu près au courant de ce qui se passait dans l'UFC. Et puis certains que je regarde et ben c'était pour suivre des, soit des personnes que je connais, soit des Français euh ben comme Karl Amoussou ben j'ai fait un stage avec lui, donc il a fait des combats euh au Bellator, j'ai regardé ses combats. Je le suivais. Puis pareil Davy Gallon qui, qui est combattant, ben quand il a un combat j'essaie de suivre son combat euh par les liens streaming qui peut mettre quoi. Donc ouais c'est pour, c'est pour rester euh informé quoi. Et pour regarder quelque chose qui me plaît.

D'accord. On va parler du sport, au sens large. Qu'est-ce que le sport selon toi ?

Alors le sport...

Comment tu le définirais ?

Euh pour le définir ben c'est... pour moi ça a toujours été un exutoire du fait de mon parcours de vie. Euh après...

Quelles sont les composantes nécessaires pour qu'une discipline puisse être considérée comme un sport ?

Quels sont les composants ?

Qu'est-ce qui fait qu'un sport est un sport ?

Déjà quand y'a des compétitions, ça commence à rentrer dans une catégorie sportive. Euh à partir du moment que des personnes se réunissent pour faire quelque chose ensemble, ça peut être un sport. Après le... si on fait la différence entre ce qui est un sport et ce qui est de l'exercice, je dirais que le sport y'a le côté compétition. Y'a le côté de s'affronter, y'a le côté

de se réunir pour partager quelque chose et de s'affronter. Pas une meilleure hiérarchisation, mais y'a une compétition, y'a des gains on va dire, ben des... le fait de gagner, le fait d'avoir des médailles ou d'avoir, ça, ça amène à côté je dirais, c'est la compétition qui amène le côté sportif. Et euh mais ça peut rester un exercice où la personne ne veut pas faire de compétition et il fait du sport, on appelle ça du sport mais c'est plus un côté de s'entretenir et de faire de l'exercice. Les échecs peuvent être un sport dans le sens où euh ben dans le sens où y'a de la compétition, on va affronter d'autres personnes et euh et on va s'entraîner en fait. On va s'entraîner pour euh pour ça. On va, on va mettre, on va faire un programme d'entraînement pour pouvoir s'améliorer et réussir à faire quelque chose.

Selon toi, le MMA et le jeu vidéo de combat sont des sports du fait qu'il y ait des compétitions, la volonté de gagner et des entraînements ?

Ça peut être des sports, voilà. Alors plus, encore plus le MMA en lui-même, le jeu vidéo je dirais que ça peut être un sport à partir du moment qu'on euh qu'on s'entraîne pour que ça soit un sport. C'est-à-dire qu'à partir du moment on a une hygiène de vie, quand je dis hygiène de vie je dis entre guillemets, pour s'entraîner, répéter, s'exercer sur ça et gagner des compétitions, oui là ça serait un sport. De toute façon pour moi c'est juste un échappatoire quoi, pas un échappatoire, un exutoire et se détendre quoi. C'est passer un bon moment et rigoler.

Très bien. On va passer à un autre point et bientôt pouvoir conclure l'entretien. Connais-tu certains dispositifs, numériques ou non, qui peuvent contribuer à l'amélioration du niveau de compétences des pratiquants de MMA ? Par exemple des DVD ou des vidéos YouTube qui permettent d'apprendre certaines techniques.

Ouais les techniques. Ben ça fait comme des tutoriels quoi.

Oui.

J'en avais pour le jiu-jitsu brésilien.

Tu en avais ?

Alors je sais plus les noms parce que j'avais téléchargé des...

Des tutos ?

Des séries de vidéos où ils montraient comment faire la technique, qui montraient plusieurs techniques et ça expliquait comment les faire. Après t'as... en jiu-jitsu nous on avait les DVD de Goshin jitsu ou

de Duo system où là on montrait les techniques qu'il fallait apprendre pour justement passer les grades et donc ouais non c'est... c'était des supports audio, audiovisuels qui permettent de...

Qu'est-ce que tu penses de cet outil ?

Ben ça, ça peut aider. Après ça permet déjà de visualiser euh la technique. Et après ben faut la faire. Mais ça permet déjà de visualiser. Donc ça peut être un bon support, pour moi je sais que ça peut me permettre d'être un support, quand je vois la chose, quand je vois la technique, j'arrive mieux à me la représenter et à la faire.

Tu les reproduisais en club ou tu les expérimentais seulement chez toi ?

Ça je faisais chez moi et après j'essayais de les refaire en club. J'essayais de me rappeler comment, dans la vidéo comment c'était fait et euh j'essayais de reproduire la technique.

Tu t'es donc déjà servi de ce genre de dispositifs... Il te permettait d'apprendre des techniques qu'on ne t'enseignait pas en club ?

Ça permet de... le... en club on peut pas non plus apprendre tout, euh tout ce qu'on a envie nous d'apprendre, euh parce que y'a forcément un programme à suivre et euh tout le monde doit, tout le monde a un niveau différent et on doit faire un cours pour tout le monde. Donc forcément y'a des techniques qui peuvent pas être forcément apprises pendant le cours et euh on est obligés de, sauf si on prend des coach particuliers et où on va faire du spécifique, là oui. Mais euh sinon le support audiovisuel comme ça, peut permettre, plutôt que d'avoir des cours particuliers, de voir la technique pour pouvoir la refaire après ou en parler au coach, se dire ben tiens j'ai vu ça est-ce que tu peux me mon... si tu sais le faire me montrer un peu précisément cette technique. Mais plus en dehors du cours ou à une occasion ou pendant que d'autres font une technique qu'on connaît déjà ou n'importe, et demander au prof ben voilà est-ce que tu peux me montrer ça en plus quoi.

D'accord. Dernier point. Selon toi, pour quelles raisons le MMA et le jeu vidéo, y compris de combat, connaissent une croissance importante ?

Une croissance importante ?

Pour quelles raisons se développent-ils aujourd'hui ?

Ben le MMA je dirais ben que c'est pas trop tôt parce que ça fait longtemps que ça existe et que ben forcément euh c'est... enfin ça commence à se démocratiser et euh alors pourquoi, peut-être parce que on, j'aime pas ce mot-là non plus mais on s'américanise un peu plus, la

preuve avec les récents événements, on va faire encore le lien avec le boulot. Euh c'est... on partage de plus en plus un peu la culture américaine et donc c'est peut-être pour ça qu'on arrive un peu plus à légaliser les choses. Et euh à force de bataille et d'arriver à faire changer les opinions, on arrive à faire légaliser le MMA. Le Esport c'est très jeune, il c'est mais... on va dire que ça touche tout le monde quasiment, que pas mal de personnes ont une console de jeux chez soi et euh aiment jouer. C'est une valeur, je veux dire que le fait d'avoir une console ça peut amener une valeur de partage ou ben tout le monde va jouer ensemble quoi, les parents avec les enfants on va pouvoir jouer tous ensemble et en ligne ou n'importe ça rapproche et euh le Esport dans la plupart des personnes qui regardent ça c'est des jeunes et euh on va dire qu'avec le, la numérisation de tout, plus en plus tôt les jeunes consomment de plus en plus de contenus et c'est peut-être pour ça que ça explose parce que y'a de plus en plus maintenant à l'ère du numérique, on traite au nombre de vus et puis au nombre de, ben je sais plus, on va dire que le, on a plus facilement l'accès au contenu, donc forcément ça gagne de l'ampleur et euh c'est on va dire tendance les jeux vidéo ben certains, et ça fait que ça se développe plus et que ça amène un attrait un peu plus important, comme on peut voir les compétitions là de, que ça soit maintenant c'est Fortnite mais avant c'était Dofus, avant ça c'était euh Counter-Strike, mais vu qu'il y a plus de contenus, c'est plus facilement accessible, ben forcément ça... y'a moins... y'a plus de monde qui regarde. Avant ben quand ça a commencé, on n'avait pas forcément tous Internet, maintenant tous les foyers ont Internet quasiment, c'est très rare de pas en avoir, donc c'est vraiment plus facile d'avoir du contenu et forcément de faire plus d'audience, et donc ça donne un peu plus d'attrait et c'est un peu un cercle vicieux. Ben c'est pas vicieux mais c'est...

Vertueux, un cycle.

Voilà c'est, c'est un cycle quoi.

Très bien. Pour conclure, veux-tu ajouter quelque chose par rapport à tout ce qui a été développé pendant l'entretien ?

Non je vois pas.

Aurais-tu une anecdote ou une observation à faire ?

Là non j'ai rien qui me vient à l'esprit.

Veux-tu aborder un sujet dont on n'aurait pas parlé ?

Non je crois qu'on a abordé tout. Le fait que... l'image qu'on a du MMA.

La violence, le sport, les ressentis, les communautés...

Ouais non on a fait à peu près le tour. Pour moi je vois pas.

Pas de points particuliers qu'on aurait oublié et qui te semblent importants ?

Sur le coup là j'en ai pas. Si j'en ai j'y reviendrai.

Impeccable. Je te remercie.

Annexe 11. Entretien 5 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Kevin)

La première thématique est liée à l'identité du pratiquant. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

Ok. Alors donc Kevin. Donc je suis commercial en peinture pour un grossiste en peinture, je suis dans ma société depuis 12 ans, j'ai acheté des parts dedans depuis 5 ans avec un collègue, euh j'ai commencé les sports de combat par le karaté. J'ai été champion ceinture noire 1^{er} dan de karaté de mes 14 ans jusqu'à 18 ans. Euh voilà voilà. Après j'ai fait du MMA à mon arrivée sur Caen, donc plutôt ben je suis arrivé à 21 ans, euh excuse-moi je suis essoufflé je viens de monter les escaliers.

T'inquiète, pas de souci.

Donc du coup voilà j'ai fait à peu près 7 ans, 7,8 ans de MMA euh donc avec Pascal au pancrace à Louvigny et puis ben après on s'est rapproché un petit peu encore plus de l'USCC, euh voilà donc j'en ai profité aussi pour faire un petit peu de kick-boxing avec Francis quand on prépare les compétitions, donc voilà, je suis en couple euh je suis en couple et j'ai une petite fille de 5 ans et demi.

D'accord. Tu as pratiqué plusieurs activités de combat, qu'est-ce qui fait que tu t'es orienté vers ce type de disciplines ?

Alors ben alors c'est un peu comme quand tu as 14 ans tu regardes beaucoup les films, les arts martiaux et ça m'a toujours plu en fait, le monde des arts martiaux on va dire en général m'a toujours plu, que ça soit dans les films dans les documentaires etc., la mentalité euh enfin que dégage les arts martiaux, les pratiquants d'arts martiaux ça m'a toujours plutôt euh inspiré et puis ben je sais pas, ça m'a toujours plu j'ai toujours eu une attirance là-dessus, donc euh ben après moi j'habitais à Saint-Loup donc à part le judo il y avait pas grand-chose en pieds-poings à faire en sport de combat, donc ben naturellement je suis allé vers le karaté et puis après quand j'ai déménagé sur Caen, ça a été plus on va dire euh l'occasion de changer, de se dire tu changes de club tu vas être dans le même club de karaté bon ben oui mais est-ce que ça va être aussi bien ? Donc je me suis dit quitte à changer autant aller faire de la percussion, ce que j'ai toujours voulu faire d'ailleurs et puis voilà. Je suis passé euh je suis passée comment dire... je suis passé voir une démonstration de Pascal, c'était à Mondeville, au Décathlon de Mondeville et ça m'a tout de suite plu quoi.

D'accord. Je me souviens effectivement. Tu n'avais pas d'a priori sur le MMA ? Tu as décidé de t'inscrire parce que la démonstration t'avait plu ?

Oui je... enfin si tu veux j'avais... bon j'avais pas mal regardé les combats sur le pride ou sur l'UFC, où bon c'était quand même des athlètes de très haut niveau, c'était loin de ce qu'on apprend nous quand on arrive à faire du MMA la première année mais bon je sais pas il y avait un côté combatif qui me plaisait, il y avait énormément de respect contrairement à ce que beaucoup de personnes peuvent penser, il y a énormément de respect entre les pratiquants et ça je pense, je pense qu'il y a ça aussi c'est-à-dire peut-être que j'aurais pas fait du MMA si j'avais pas rencontré Pascal, voilà tu as un entraîneur tellement respectueux, amoureux de son sport, que ben voilà tu as envie aussi de faire partie de sa troupe quoi tu vois. Donc voilà.

Ok. Tu y as retrouvé l'esprit martial que tu avais pu observer dans les vidéos et films... ?

Tout à fait.

Et puis... un cadre particulier, avec Pascal notamment ?

Exactement c'est un tout. C'est un tout. Je pense que tu... enfin pour être bien dans ces sports-là je pense qu'il faut inventer un tout, comme tu dis un cadre vraiment où tu vois qu'il y a une discipline, il y a quelque chose où on t'apprend à te surpasser et en même temps... enfin on est là pour malgré tout s'aider les uns les autres, on va progresser tous ensemble même s'il y a l'esprit de combat, un petit peu d'adversité, mais en fait on progresse tous les uns avec les autres et en général si tu veux progresser dans ce sport-là, de toute façon tu es obligé de travailler les uns avec les autres. Donc c'est vrai que c'est des mentalités tu vois qui m'ont toujours plu. Un peu ce que tu retrouves aussi si j'avais un sport collectif à mettre, peut-être dans le rugby où tu es une équipe en fait tu vois, tu as beau être le meilleur joueur du monde, si tu es pas avec ton équipe bon ben ça marche pas et dans les sports de combat c'est un petit peu ça, c'est-à-dire que les mecs qui sont bons individuellement, il y a un moment où il faut quand même qu'ils aient le soutien des autres partenaires quoi.

D'accord. Je reviendrais plus en détails sur certains points que tu as abordés. En quelques mots est-ce que tu peux me présenter le MMA ? Comment tu définirais la discipline ?

Alors on va parler peut-être au début de la définition directe, à savoir donc c'est un ensemble euh de plusieurs sports de combat où on a des percussions, des amenées au sol, des prises de soumission, euh l'idée étant de mélanger tous les sports de combat qu'on connaît actuellement donc judo, kick- boxing, boxe thaï, karaté enfin voilà, lutte etc., euh donc ça c'est plus au niveau des techniques et puis euh et puis voilà après euh après euh contrairement à ce qu'on pense justement c'est pas forcément violent, il y a des règles, on part pas faire un combat de MMA comme on peut entendre des fois les gens dire les bagarres de rue ça n'a rien à voir, il y a des règles c'est très très technique contrairement à ce qu'on peut penser c'est très technique, euh enfin toi qui faisait pas mal de sol à l'époque je pense que tu sais de quoi je parle, c'est très technique et voilà c'est pas les chiffonniers qui se bagarrent, c'est vraiment des mecs ben qui acquièrent une technique et qui répètent les mouvements, qui voilà qui à force de répétition arrivent à pratiquer une belle technique.

D'accord. Est-ce que tu peux me parler de ta pratique. Pour quelles raisons tu pratiquais ? Tu avais effectué des compétitions de MMA en Belgique à une époque il me semble ?

Ouais c'est vrai.

Est-ce que tu peux me parler de la manière dont tu appréhendes la pratique du MMA ? Et quel est ton palmarès ?

Alors euh donc plutôt tu veux que je commence par quoi ? Le palmarès ?

Présente-moi d'abord les raisons pour lesquelles tu t'es engagé dans cette discipline.

Alors pour quelles raisons, alors euh c'est une très bonne question pour quelles raisons. Enfin je saurais pas dire ça a été un engrenage en fait, euh ça a été euh ben au début j'ai senti par rapport à mon passif au niveau du karaté par exemple, par rapport aux nouveaux qui étaient là en même temps que moi, j'avais des petites facilités, donc j'étais souple, j'étais assez agile de mes jambes et donc c'est agréable quand tu réussis des techniques et que tu vois que tu as un petit niveau légèrement supérieur à certains qui sont là, alors bien évidemment tout ceux qui pratiquaient depuis des années étaient largement meilleurs que moi, c'était pas le problème, mais tu sens que tu as un truc que tu peux creuser et on avait Thomas au club qui me poussait pas mal déjà, euh qui voulait qu'on aille faire des compétitions ensemble, donc bon c'est sûr que quand tu as un coach qui est derrière toi et qui te fait comprendre que ben tu te débrouilles

pas trop mal, ça te motive davantage on va dire. Euh et puis ben après euh ben après voilà je sais pas, tu as envie de te dépasser en fait, tu te rends compte que c'est le genre de sport que personne ne fait ou peu de personnes le pratiquent, euh ça attise la curiosité de certains je sais pas, c'est un... je sais pas, tu as une envie d'aller faire quelque chose d'unique, notamment on parlait tout à l'heure de combat en cage, quand j'ai été faire justement l'OFC, je sais pas quelle date on est aujourd'hui, mais c'était le 8 février il y a 7 ans tu vois, donc je crois qu'on doit pas être loin de la date anniversaire de mon combat là-bas et euh ben la sensation que j'ai eu quand j'ai été au milieu de la cage c'est une sensation c'est indescriptible. C'est quelque chose que probablement il y a très peu de personnes pourront avoir la chance de pouvoir faire ce que j'ai fait, même si tu vois ça s'est soldé par une défaite euh à la décision, mais j'étais super content de l'avoir fait et la sensation énorme c'est comme j'imagine quelqu'un qui va sauter en parachute tu vois. C'est le genre de chose la sensation elle est unique. Et ça c'est exactement ça. Donc c'est probablement la recherche déjà... la recherche de la nouveauté, de la prise de risques aussi hein parce que voilà tu as l'adrénaline tu flippes un peu quand même mine de rien, donc voilà.

Ok. On reviendra justement sur ces points-là. Est-ce que tu peux me présenter ton palmarès ? Me parler des compétitions auxquelles tu as participé ?

Ouais j'avais fait les championnats de Normandie, ça s'était pas trop mal passé j'avais fini 1er championnat de Normandie et j'ai pas pu aller au France parce que moi avec mon boulot c'était pas possible, je pense pas sincèrement que j'aurais fait quelque chose au France parce que ça faisait pas si longtemps que j'en faisais, euh je pratiquais pas depuis assez longtemps et puis à un moment moi je travaillais beaucoup à côté, donc moi je comptais pas en faire mon métier non plus, euh et puis j'ai été deux fois en Belgique c'est pareil, ça a pas été euh alors le premier combat s'est plutôt bien passé, j'ai fait deux rounds de 5 minutes, donc on a été à la décision, j'avais en face de moi un judoka qui était pas à sa première compétition, il avait déjà fait une dizaine de combats avant donc j'étais assez stressé on va dire, moi qui stresse jamais là pour le coup j'étais assez stressé, euh donc ça c'était fini à la décision, j'avais perdu à la décision mais bon j'étais très très content de moi parce que ben encore une fois la sensation que j'ai... enfin ce que j'ai ressenti en étant là-bas c'est exceptionnel. Euh et puis la deuxième fois j'ai eu un... on a eu un petit problème à la pesée. Le gars faisait 10 kilos de plus que moi et donc on a décidé quand même d'aller faire le combat mais bon ben forcément on avait à la base frappes au sol autorisées et puis cinq minutes avant de monter sur le ring, parce que là la

deuxième fois c'était en ring et non plus en cage, on nous a interdit les frappes au sol, donc forcément quand tu as un game plan avec ton coach et puis que tu t'es entraîné à faire deux trois trucs au sol et que tu peux pas les appliquer, ça change beaucoup de choses, donc là c'est pareil j'avais perdu mon combat, on va dire que j'étais plus dégoûté parce que là pour le coup j'avais pas l'impression d'avoir perdu dans les règles, dans les règles de l'art quoi. Mais bon.

D'accord. Vous avez quand même effectué le combat ? Même si ton adversaire faisait 10 kg de plus que toi ?

Ouais, parce que en fait je pense... ils ont pas voulu nous le dire mais il y a une feuille si tu veux quand tu rentres dans le vestiaire juste avant la montée, en fait tu as la... comment on appelle ça, tous les combats sur une feuille tu as tous les combats qui sont indiqués et en face tu avais les poids. Et en fait il y avait que dans ma catégorie de poids à moi qu'il y avait une différence énorme. Je te dis il y avait 10 kg à peu près, il y a avait 9 kg et demi je crois de mémoire. Donc bon moi je l'ai vu, après avec Aurélien Langliné, on avait dit qu'on allait y aller quand même parce que ben on s'était déplacés en Belgique quoi donc, après c'est plus la déception pas trop au niveau du poids, mais c'est qu'on te change les règles et donc là bon il y avait des petites magouilles on va dire du camp d'en face quoi. Mais bon.

D'accord. Tu disais avoir des aptitudes en striking grâce au karaté. Quels sont tes points forts et tes points faibles dans le MMA ?

Alors point faible ça va être très facile, j'avais un très mauvais cardio quand je suis arrivé, très très mauvais cardio, j'étais euh... en fait quand j'étais gamin j'étais asthmatique, donc j'ai toujours eu des problèmes de souffle en fait, j'ai jamais été quelqu'un qui... quand je faisais du sport il fallait pas que ça dure trop longtemps tu vois, ça a toujours été au niveau du souffle ça a été compliqué. Euh et donc ça a été un des plus... enfin je crois que ça a été le travail le plus dur que j'ai dû faire c'était plus sur le souffle qu'autre chose, sur le côté cardio euh et puis après point fort j'étais assez à l'aise avec mes jambes, j'avais des facilités à faire tout ce qui est coup de pied retourné etc., alors que des fois ça paraît un peu euh comment on peut dire euh les gens pensent que ça sert à rien de faire des coups de pied retournés ou quoi, je peux te garantir que quand tu maîtrises bien le coup de pied euh quand tes gars ils ont l'habitude de voir juste les middle ou quoi et qu'ils ont pas l'habitude d'encaisser un retourné, ça touche très souvent. Donc euh et puis j'avais aussi je pense j'avais quand même pas mal la moelle, si tu veux on faisait des concours de pompes, alors ça c'est pour la petite parenthèse

mais on faisait des concours de pompes, si tu veux j'avais quand même... j'arrivais à finir en dernier à chaque fois le concours de pompes, donc je pense que j'avais par rapport à mon gabarit, j'avais quand même pas mal de force physique. J'avais des bonnes jambes j'avais tout ça. Donc peut-être pour ça aussi j'étais plus à l'aise aussi parfois pour frapper en striking que plutôt aller au sol où je me tétanisais davantage et j'étais moins technique aussi, forcément les gens comme toi peut-être ça faisait pour certains 10 ans qu'ils faisaient du sol, forcément techniquement j'avais un petit retard quoi.

D'accord. Tu expliquais faire des concours de pompes au club ? Tu peux m'en dire davantage ?

Ouais c'était au club ouais. C'est à chaque entraînement en fait avec Thomas, Thomas on faisait un... un comment dire on mettait une musique de Moby qui s'appelle Flower et en fait tu mets euh donc en fait dans les paroles c'est up down en permanence et donc quand c'est up évidemment tu es en haut et quand c'est down tu es en bas. Et ça dure 3 minutes 50, donc pendant 3 minutes 50 tu fais des pompes comme ça en fait au rythme de la musique. Et donc l'idée évidemment c'est de finir la musique et donc j'étais assez content d'être dans les premiers à finir, à avoir réussi à faire entièrement la chanson quoi. Donc voilà c'est des petits tests qu'on se donnait comme ça, on l'avait fait avec les abdos, on l'avait fait avec les squats et ça c'est vrai c'est des choses où j'étais plus à l'aise tu vois. Autant le cardio c'était vraiment pas mon truc, je faisais pas partie des bons en cardio mais j'étais plutôt plus à l'aise sur les efforts physiques, tu vois les abdos les pompes etc.

C'était dans une ambiance... ludique ?

Ah oui carrément, c'était... ben on essayait de... chacun allant à la fin comme ben tout le monde voyait que j'arrivais à finir moi et il y en a toujours un qui essayait ben de se mettre à côté et puis on essayait de se tirer la bourre parce que le but c'était de progresser en fait voilà. C'était de progresser ensemble. C'est-à-dire que moi en motivant les gens puisque j'avais une facilité là-dessus, j'essayais de motiver les gens et puis ben quand on partait en mode cardio, pour le coup c'était les autres qui me tiraient vers le haut pour pas que je lâche parce que j'avais une compète à préparer, parce que voilà, parce que tout le monde progressait ensemble quoi. C'est ça aussi l'avantage de notre sport, c'est que là on peut être très bon individuellement mais on est meilleur quand on travaille tous ensemble quoi.

D'accord. Tu me parlais toute à l'heure de stress, de sensations indescriptibles, d'adrénaline et de l'influence de la musique entre autres. La prochaine thématique s'articule autour des sens, des sensations, des appréhensions etc. Est-ce que tu peux me présenter la manière dont vis et expérimentes le MMA ? La question est un peu large, on peut peut-être d'abord par mettre en lien ta pratique avec les 5 sens, et on développera si besoin. On peut commencer par la vue, de quelle manière tu penses la vue dans le MMA ? Que ça soit lié au combat, au public, etc. N'hésite-pas à développer et à utiliser des observations personnelles, des anecdotes...

Et ben justement ouais la vue ouais c'est quand j'ai commencé le karaté, on m'a appris à regarder l'adversaire dans sa globalité, c'est-à-dire que tu fixes pas... quand tu vas voir qu'il va te faire un coup de pied, tu fixes pas son pied ou quand toi tu veux lui mettre un middle par exemple dans les côtes, tu commences pas à regarder ses côtes, on doit toujours regarder l'adversaire au niveau... alors ça dépend il y a des gens c'est au niveau des yeux, moi c'était plus au niveau du menton, menton gorge je fixais ici, surtout que j'étais pas très grand donc quand je m'entraînais avec des gens plus grands ça me permettait de voir la globalité. Et ça tu le retrouvais ben effectivement quand tu parlais des compétitions là quand j'étais en cage, le truc en fait tu vois à la fois tout ce qui se passe évidemment autour de la cage, et en même temps les souvenirs que tu as vraiment tu vois juste le mec devant toi en fait. On se dit qu'on est deux au milieu de rien. Donc en fait tu vois l'adversaire dans sa globalité et tu oublies tout ce qui se passe autour. Tu es vraiment focus sur... ton cerveau on a l'impression qu'il fait le tri, il se dit « le reste ce n'est pas important, ce qui est important c'est le bonhomme qui est devant toi qui va frapper, qui va esquiver, qui va bouger ». Voilà. Et donc tu vois que ça. Et donc bien évidemment le regard ben quand au moment de comment dire... juste avant de démarrer le combat on est face à face, on est à 1 mètre l'un de l'autre, là le regard est hyper important parce que lui il faut pas qu'il ait l'impression que tu flippes même si tu as l'adrénaline et que tu es pas forcément euh tu es pas forcément euh au mieux, mais il faut surtout rien montrer et donc ça passe notamment surtout par le regard.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations concernant la vue ? Que ça soit lié à la compétition ou à l'entraînement.

Là comme ça non. Après ça va être des trucs bateau quoi, genre ben voir... si, ça peut être intéressant euh comme je te disais je regardais beaucoup de vidéos d'UFC, de pride tout ça et pour chaque... on a tous des combattants un petit peu fétiche qu'on adore, qui ont une

technique bien particulière et j'aime bien regarder leur coup spécial, c'est-à-dire par exemple Wanderlei Silva c'était les coups de genoux lui. Alors je regardais je me faisais des best of où je regardais que les coups de genoux, comment il passait sa technique, euh est-ce qu'il faisait une feinte avant ou pas, tu avais les frères Diaz c'était les gifles, ils mettent des gifles eux pendant les combats, alors pour certains ils pensent que c'est un crochet, quand tu regardes bien ils mettent des coups de paume en fait dans la tête. Bon ben voilà, et tout ça comment les mecs ils amènent donc ça, ça passe par la vue, la répétition, regarder, euh donc j'ai regardé je vais te dire une bêtise mais j'ai regardé 15 vidéos de Wenderlei Silva qui met des coups de genoux et tu te dis le mec il est à moitié taré, mais en fait voilà.

D'accord. Si tu as pas d'autres observations on peut passer à un autre sens.

Oui.

Concernant le toucher, est-ce que tu as des observations particulières ? Que ça soit dans le rapport aux adversaires, au matériel, etc.

(Souffle) euh ben plus oui au niveau des sens... alors ça serait plus pour le sol je trouve, le sol et la prise de distance debout, mais le sol surtout, le toucher ben c'est ce qu'il y a de plus important peut-être, euh tu peux... on a fait d'ailleurs plusieurs exercices, je pense que tu les as fait aussi avec Pascal, où on te demande de fermer les yeux, où on te met un bandana autour des yeux pour que tu ne te serves que de ton toucher en fait, tu vois rien, tu es obligé de te servir de tout ton corps pour sentir où tu es est placé et comment est placé l'adversaire. Donc euh donc ça a forcément une place importante, ben oui quand tu es au sol tu bloques l'adversaire d'une certaine façon, tu es pas obligé de regarder où sont ses jambes, où sont ses bras, tu dois savoir rien qu'en touchant un poignet où est l'autre main quoi. Tu dois enfin voilà.

Ok. Est-ce que tu veux ajouter quelque concernant le toucher ?

Non euh alors là comme ça euh non là comme ça, ça me vient pas. Là comme ça non.

Ok. On peut passer à l'ouïe. Tu parlais par exemple de musique toute à l'heure... tu peux développer ce point ? Est-ce que tu as d'autres observations ?

Ah ben à l'entraînement effectivement musique pour se motiver, pour passer des fois des

moments qui sont peut-être un peu plus durs, euh avant le combat parce que ben ça te met dans une ambiance, ça te met dans ta bulle, tu as besoin de te retrouver dans ta bulle donc effectivement ça sert à ce moment-là et puis pendant le combat euh l'ouïe euh ben en fait tu entends que ton coach en fait, tu entends rien d'autre, tu entends que ton coach, pareil le cerveau il fait totalement euh comment dire abstraction de tout ce qui se passe autour, tu entends limite pas le gong de fin des fois, tu entends rien, tu es tellement concentré que tu entends ton coach parce que ton coach va te donner des indications qui vont peut-être te sauver le combat, donc euh donc voilà l'ouïe ouais malgré tout ça reste important ouais.

D'accord. Est-ce que tu as des observations concernant l'odorat ?

Dans les gants, dans tes gants qui puent (*rire*) quand tu les remets 3 jours après.

Par exemple.

Bah ouais c'est des odeurs je pense qu'on se souviendra tous comme je pense pour certains qui jouent au foot, c'est l'odeur de la pelouse sur les fringues, enfin il y a une odeur particulière qui se dégage ouais. Mais ouais c'est plus la transpi que... c'est à la fois désagréable et en même temps c'est du sport donc on transpire, c'est vrai que ouais l'odeur des gants qui puent et des mitaines, je pense c'est général c'est pour tout le monde ça.

Ça fait partie du sport pour toi ?

Ben ouais ça fait partie. C'est pas le meilleur côté mais bon ça fait partie du jeu quand même.

D'accord. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose concernant l'odorat ?

Non, ben non après les salles elles ont toutes une odeur un peu particulière, moi quand je faisais du karaté à Saint-Loup, tu rentres et j'aurais su... tu m'aurais mis dans n'importe quelle pièce les yeux bandés j'aurais su que j'étais dans cette salle-là. Je pense qu'avec euh alors peut-être moins avec Pascal parce que c'était un grand gymnase, on enlevait les tapis à chaque fois, mais quand on arrivait à l'USCC c'était pareil tu as une odeur de transpiration, de cuir avec les sacs et tout qui fait que voilà tu reconnais tout de suite la pièce où tu es quoi.

D'accord. Certaines odeurs faisaient revenir des souvenirs liés à la salle ?

Ouais ça te rappelle la salle, c'est je sais pas ça y est tu sais que tu es à l'entraînement là. Ça y

est tu sais que tu vas... selon qui fait le cours tu sais que tu vas pas forcément rigoler, tu vas en chier un petit peu parce que ben quand c'est comme Thomas ou quoi qui te lâche pas du tout et que ben voilà tu sais que l'odeur, tu sais pourquoi ça sent comme ça en fait. Tu sais que c'est parce que y'en a qui ont chié avant toi et que ça va être pareil pour toi dans quelques minutes. Donc ça te permet de te préparer aussi inconsciemment je pense. Le cerveau se prépare aussi à te dire « ben tiens euh là ça y est on va recommencer là ».

D'accord. On peut passer au gout. Je pense par exemple à l'alimentation, au protège dents, au sang, etc.

Euh alors moi j'ai jamais fait de régime donc déjà au niveau alimentation je vais pas pouvoir t'en dire plus là-dessus, j'ai jamais eu besoin de faire de régime, j'ai toujours fait beaucoup de sport pour euh en fait moi j'avais un métier, je suis au resto tout le temps, je suis parti à boire un verre avec des clients régulièrement donc voilà, j'ai pas de meilleur régime alimentaire pour un sportif, pour le sportif que j'étais à l'époque surtout, et là aujourd'hui euh moi j'ai pas été... enfin voilà le régime ça a jamais été un truc, ça m'a pas concerné on va dire. Euh après protège-dents oui c'est pareil, c'était un petit peu comme tu disais pour la salle, ça a un goût particulier dans la bouche, voilà c'est comme ça et puis ben le sang c'est un petit peu les coupures à droite à gauche, je pense que tout le monde en a eu, c'est rien de bien méchant, la petite lèvre qui est gonflée, qui a pété un peu, mais bon ça fait partie du jeu.

D'accord. Tu n'as pas d'autres observations par rapport au goût ?

Non. Non non.

Ok. Je reviens sur ce que tu évoquais toute à l'heure. Tu parlais de sensation indescriptible, de stress, d'adrénaline lors de certains combats. Est-ce que tu peux développer ces points ? Est-ce que tu as d'autres observations liées aux sensations, aux émotions, etc. ?

Tu as les jambes qui tremblent, alors pour quelqu'un qui a... qui stresse naturellement, ça va être complètement con ce que je vais dire et très bateau, mais je peux te dire que tu as les jambes qui tremblent et raides. Alors moi qui suis justement je te disais tout à l'heure assez souple, j'étais en tout cas assez souple et tout euh ben là tu as l'impression que tu vas te casser en deux dès que tu vas lever la patte parce que tu es tétanisé des jambes, donc c'est le truc qui m'arrivait jamais, tu as les jambes... tu as le pas lourd mais quand je dis que tu as le pas lourd,

je crois que tu dois pas avoir beaucoup de sensations où effectivement... tu as beau faire beaucoup de sport quand tu stresses, ça te prend ben dans les jambes, ça te prend partout euh j'avais le cœur qui s'emballait à mort, donc j'avais l'impression que je venais de faire un footing alors que je venais juste de m'échauffer tranquillement, donc je me suis dit ça va être très compliqué de faire deux rounds de 5 minutes, et puis ben tu as un brouhaha général dans la salle avant le combat qui fait que ben là tu sens que tu es plus justement dans ta phase d'entraînement, tu es ailleurs et tu es un peu en mode danger, tu sais pas ce qui peut trop arriver pendant le combat, tu te dis que le mec il est pas là pour te faire du bien, que si tu as mal ben lui il va pas s'arrêter parce qu'il est pas là pour ça, donc euh ben tu sors de ta zone de confort et puis ben là effectivement moi qui ai pas l'habitude de stresser en temps normal, là j'étais vraiment euh ben j'étais vraiment... je flippais hein il y a pas d'autres mots hein. J'ai flippé et jusqu'à ce que le combat démarre, en fait dès lors que le combat a démarré, que tu as envoyé la première frappe c'est parti. Tu oublies, du coup tu oublies tout ce qui pendant 5 minutes a été... t'a donné envie de rentrer chez toi parce que tu as plus faim, ça faisait 24 heures que tu avais plus envie de manger, enfin pour moi en tout cas ça a été ça euh enfin voilà tu as un nœud à l'estomac, en gros on te dit toujours que tu t'apprêtes à aller faire la guerre et c'est un peu ça hein, tu te dis tu as une sensation tu es pas dans tes petits souliers tu vois, tu as vraiment une sensation euh pas à l'aise, tu as envie de rentrer chez toi en fait. Tu as envie de tout oublier de dire « allez bon c'est bon j'arrête ». Tu en as qui sont sûrement excités à l'idée d'aller faire un combat, là moi pour le coup j'étais excité au début et une fois que j'y étais j'étais moins excité déjà.

D'accord. Avant que le combat commence tu te demandais ce que tu faisais là ? Tu souhaitais rentrer chez toi ?

Ouais j'ai eu... le midi j'ai eu euh enfin voilà j'aurais bien aimé qu'on me dise « ben ton adversaire a une gastro, euh finalement il ne peut pas combattre, donc ben tu as gagné par forfait » ou « on est obligé d'annuler le combat pour x raisons », après euh c'est sur le moment évidemment, parce que comme je te dis on n'est pas à l'aise, tu es loin d'être à l'aise, enfin tu viens pour te foutre sur la tronche avec un mec quand même, donc faut être un peu cinglé déjà pour aller faire ça et puis ben voilà on a... après une fois que tu l'as fait tu te dis « mais c'est génial la sensation que j'ai eue », c'est voilà c'est... c'est comme je pense quand tu écoutes certains chanteurs avant de monter sur le truc ils ont le trac, ils sont pas bien ils ont envie de vomir et puis une fois qu'ils ont fait leur concert, ben c'est les plus heureux quoi.

Tu ne regrettes finalement pas d'avoir pratiqué en compétition ?

Ah du tout du tout aucun regret parce que ben voilà sensations de fou euh c'est super. Après je suis sûr et certain que si demain on me disait « ben tiens tu dois y retourner », je serais dans le même état que la première fois parce que c'est... je pense tu as des gens qui gèrent comme ils peuvent, enfin on gère tous différemment le stress, il y en a qui s'excitent et il y en a comme moi peut-être où justement j'ai pas l'habitude d'être en panique et donc là j'ai du mal à le gérer ça.

Tu disais que la musique t'aidait avant de combattre ?

Ouais ça te met dans ta bulle en fait. Ça c'était euh c'était comment... mon prof de karaté qui nous a toujours dit que avant une compétition, alors en karaté c'est du semi... Enfin nous ce qu'on faisait c'était du semi contact, c'était pas du sans contact ou plein contact, c'était du semi contact donc on allait à la touche, et il y avait pas le droit au KO. Mais quand tu es ado ça fait quand même euh un petit peu de stress, un petit peu d'adrénaline d'aller faire un combat de karaté et donc du coup euh j'avais euh bah il nous a toujours dit « bah vous avez une liste »... une liste par exemple quand moi le matin je faisais 20 minutes de muscu tous les matins, il m'a dit voilà tu vas faire ta liste, ta liste de musique pardon, tu vas te servir de cette liste à chaque fois que tu vas faire ta muscu le matin et quand tu vas aller préparer une compétition, tu vas te remettre la même liste de musique. Et donc en fait ton cerveau se prépare. Tu te prépares psychologiquement sans le vouloir à aller faire un effort que tu as peut-être pas forcément l'habitude de faire.

Tu parlais de sensations que peu de personnes pouvaient ressentir. Qu'on peut retrouver uniquement dans des combats de MMA. Tu parlais aussi de courage lors des compétitions. Est-ce que tu peux développer des points-là ?

Oui carrément... comment ?

Tu parlais d'engagement, de prise le risque, du fait de se lancer ?

Ah ben oui, tu y vas-tu te lances, tu sais pas euh tu sais pas comme je te dis tu sais pas ce qui va se passer parce que le mec ça peut-être un... un espèce de malade qui est devant toi, sans rigoler sur le coup tu te dis « si ça se trouve il est cinglé ce mec-là », euh c'est-à-dire que lui quand tu vas taper parce qu'il te fait une clé de bras, il va peut-être te péter le bras parce qu'il

s'en fout. Euh c'est con mais quand tu es à l'entraînement tu tapes et ben c'est fini, là le mec il peut peut-être te défoncer le bras, il peut peut-être... il peut aussi avoir un niveau... enfin moi j'avais toujours l'impression que les mecs en face avaient un niveau, c'est peut-être aussi pour ça que je m'entraînais encore plus avant chaque combat, c'est qu'en fait j'ai toujours l'impression que le mec est largement meilleur que moi alors que si le mec il est en face de moi, c'est que mes coachs sont pas débiles, ils ont mis quelqu'un qui est à peu près de mon niveau et puis euh et puis voilà. Et euh et du coup euh oui tu as envie d'y aller, tu as envie quand même d'aller au combat mais en même temps tu as la peur de te dire « mais en fait là on n'est plus à l'entraînement, là on risque quelque chose là ».

D'accord. Tu parlais de peur, de stress, d'adrénaline etc. Est-ce que tu as d'autres observations particulières liées à ta pratique du MMA ? Que ce soit à l'entraînement ou... ?

Et ben peut-être le bien-être justement à la fin du combat parce que quand tout ça justement là... enfin j'ai peut-être un peu trop souligné le côté peur, adrénaline etc., mais une fois que tout ça c'est fini, une fois que tu as fini le combat, c'est euh la sensation c'est pareil elle est... tu as l'impression d'être... tu t'es vidé de tous tes muscles, tu sens que tu es à plat complet. Ton corps il est à plat complet euh ta tête c'est pareil, alors tu es sur un petit nuage dans le sens où ben du coup tu as tout le stress que tu as eu toute la journée, voire même depuis plusieurs jours, tout est fini. C'est fini. La sensation tu as vraiment l'impression quoi qu'il se passe d'avoir gagné, en tout cas à notre niveau parce que j'imagine bien que le mec qui est pro quand il perd son combat et ben ça l'emmerde évidemment que toi ça t'emmerde aussi mais tu te dis « ben en fait là j'ai eu une très bonne expérience ». Et la sensation elle est magique quoi.

D'accord. Est-ce que tu penses que le MMA t'a apporté ou a développé des choses particulières chez toi ? Est-ce qu'il t'a changé physiquement ou mentalement ?

Ouais je pense ouais. Je pense que tout le monde euh tu prends une bonne confiance en toi quand même parce que c'est tellement atypique, alors c'est pas pour dénigrer mais c'est vrai aller jouer au foot c'est anodin tout le monde peut le faire, aller s'entraîner à faire du MMA c'est différent quand même, contrairement à ce que les gens pensent faut quand même mettre un petit peu... parce qu'on parle toujours du boxeur un peu bête qui se tape dessus, le MMA c'est quand même... ça demande beaucoup de technique, beaucoup de stratégie quand tu es au

sol euh la preuve en est c'est que quand tu regardes un peu les métiers que font les mecs, les pros hein, euh ils sont ingénieurs, Frank Mir qui est un grand combattant, alors lui je sais plus ce qu'il fait exactement mais c'était un ingénieur dans les réseaux de flotte aux États-Unis, tu te dis bon ben ce mec-là il avait quand même un sacré boulot euh donc c'est que c'est quand même une tête malgré tout. Donc je pense que ça nous... ouais assurance, développement de l'assurance et puis euh et puis euh et puis ben physiquement oui tu es plus en forme quand même, tu vois bien que... là j'ai arrêté de m'entraîner complètement là depuis un an et demi parce que plus le temps et peut-être un peu moins de motivation, parce qu'il y a pas de but là, entre guillemets j'avais plus de but en fait, j'avais pas d'échéance on va dire, donc ben forcément euh je me suis un peu plus laisser aller on va dire et euh ben tu sens quand même que tu es moins en forme qu'avant et que là maintenant ben j'ai pris 10 kilos quand même donc euh (*rire*). Donc voilà quoi c'est... donc je pense que oui tu es plus sûr de toi parce que physiquement tu es mieux et parce que au niveau du cerveau ben tu percutes plus vite hein.

D'accord. Si tu n'as pas d'autres observations concernant les sens et des sensations on peut passer à une autre catégorie.

Non.

On va aborder une autre thématique, la question de la violence. Selon toi, est-ce que le MMA est une discipline plus risquée, plus soumise aux blessures que d'autres ?

Non je pense pas. Y'a... il faut savoir que les mecs qu'on voit, alors notamment dans les combats pros, ils ont en face d'eux, alors forcément c'est des mecs quand ils frappent la puissance de frappe elle est énorme parce qu'ils sont entraînés pour, mais le mec est aussi entraîné à encaisser un minimum, tu mettras jamais un pro faire un vrai combat avec un amateur, évidemment que ça serait risqué. Quand on est euh en amateur, on affronte un autre amateur. Donc le coach en face il est censé envoyer un gars qui est prêt, il va pas envoyer quelqu'un au casse-pipe normalement ou alors le coach il a un problème. Donc euh donc voilà c'est pas plus violent euh au niveau des blessures, moi j'en ai eu comme tout le monde euh j'ai rien eu de cassé, j'ai eu des coups, j'ai eu des bosses, j'ai eu un peu d'ouverture aux lèvres, mais voilà moi je voyais des potes qui se pétaient le genou au foot, là pour le coup c'est vachement plus violent, ils se pétaient le genou parce qu'ils se prenaient un tacle dans le genou. Bon c'est pas terrible quand même. Nous chez nous j'ai pas l'impression qu'il y ait de traumatismes à notre niveau en tout cas, traumatismes importants.

Le MMA a été légalisé il y a quelques mois. Qu'est-ce que tu penses de l'image négative qui était, et qui est encore régulièrement associée à la discipline ?

Par rapport à quoi ?

Principalement l'octogone, l'autorisation des frappes au sol, toutes les images de violence. Qu'est-ce que tu en penses ?

Non, les gens ne pratiquent pas, donc si... enfin quand tu pratiques tu sais très bien qu'un coup, un direct du droit va être plus violent et plus traumatisant pour ton cerveau que une frappe au sol parce que tu as pas d'élan, tu as pas la même puissance de frappe, enfin je me défie quelqu'un de frapper plus fort en étant assis sur son adversaire que en étant debout hein, la puissance voilà ça fait beaucoup plus mal de taper debout que d'encaisser debout, que euh comment dire, de prendre un coup en étant allongé au sol. Donc à côté de ça bon déjà pour le problème de la violence il faudrait que les gens pratiquent déjà et après ils pourraient se dire bon ben effectivement c'est pas euh c'est peut-être moins violent que de l'anglaise ou moins violent que d'autres sport euh d'autres sports comme je te disais au foot ou au rugby, où ils se lochent aussi quand même pas mal la tronche et puis euh et puis voilà et puis les gens connaissent pas tout simplement, donc ils pensent que tout est violent, ils connaissent pas en fait c'est ça le problème.

C'est plus une question d'images selon toi ?

Ben par euh, par euh le manque de connaissances et puis le manque de pratique des gens et puis euh et puis ben ils voient le côté animal où c'est des gens qui se tapent dessus. Après moi quand je vois le respect qu'il y a quand on regarde les combats, évidemment de temps en temps ça dérape, il y a des combats où ça dérape, où il y a des mecs qui s'en prennent à d'autres mecs, mais enfin proportionnellement au nombre de combats qu'il y a et quand on regarde par exemple d'autres sports qui sont beaucoup plus connus, enfin beaucoup plus suivis, beaucoup plus populaires, euh je pense qu'il y a moins de dégâts dans le MMA, il y a moins de violence, il y a moins de gens qui s'agressent en dehors du ring que au foot, que au rugby parfois, que dans tous les sports les plus populaires quoi. Et je pense surtout que c'est un manque de connaissances des gens, ils voient trois trucs à la télé, ils voient euh voilà ben en général on montre le spectaculaire, donc les mecs qui saignent de partout euh voilà parce qu'ils se sont ouverts, ils ont le pif éclaté, ils ont la pommette d'ouverte, donc c'est

impressionnant mais après à côté de ça c'est des pros les mecs, il font que ça toute la journée, c'est leur euh c'est leur, enfin c'est leur métier quoi ils encaissent, ils ont l'habitude et voilà. C'est pas monsieur tout le monde qui pourrait aller faire ce genre de combat, mais c'est qu'il y a bien une raison si c'est pas monsieur tout le monde, c'est que c'est réservé à une élite dans les pros en tout cas.

Ton avis... tes représentations liées au MMA ont changé après l'avoir pratiqué, ou elles sont toujours restées les mêmes ?

Alors je... non non... alors j'étais persuadé d'une chose, ce qui est vrai et faux en même temps, je m'attendais à ce qu'il y ait plus de personnes violentes pratiquante, c'est-à-dire de mecs qui viennent vraiment pour taper, c'est-à-dire qu'ils viennent pas pour le sport ils viennent pour se bagarrer et alors c'est faux mais en même temps c'est vrai dans le sens où chaque début d'année il y a des nouveaux qui arrivent, et il y a en général un groupe de 5,6 mecs qui viennent voir s'ils peuvent casser un peu du boxeur ou je ne sais quoi et on les voit en général deux cours trois cours maximum et après ils arrêtent. Donc euh donc j'ai été surpris qu'il y ait pas plus de gens comme ça mais majoritairement je savais que j'allais retrouver des gens à peu près... Déjà quand j'ai vu Pascal euh je te dis à Décathlon faire son entraînement, tu vois bien que c'est pas un mec qui est complètement taré et qui pense qu'à se bagarrer. Voilà c'est quelqu'un de posé, qui aime le sport, qui aime le combat et voilà.

D'accord. Je reviens sur la récente légalisation du MMA. Qu'est-ce que tu en penses ? Est-ce que tu es pour le développement de la discipline ?

Euh je suis pour et en même temps j'ai une réserve parce que je voudrais pas que ça devienne comme le judo où tu as 26 000 règles qui font que b le judo ou le taekwondo d'ailleurs, un sport de contact et un sport de soumission on va dire euh où tu as 36 000 règles qui font qu'en fait ça devient... c'est plus un sport euh c'est plus ce que c'était en fait. Le judo c'était il y a 50 ans d'une certaine... enfin c'était... on t'apprenait le judo en compétition de telle façon, aujourd'hui maintenant on te dit ah ben oui là tu as pas le droit de faire ça tu as pas le droit de faire ça tu as pas le droit de faire ça, tu vois on transforme un petit peu l'art de base pour en faire une simple compétition en fait, le judo aujourd'hui c'est une compétition quoi. Alors le MMA c'est très bien, ça fait que les gens vont apprendre à connaître le MMA mais à côté de ça si c'est pour qu'ils changent toutes les règles et que on ait plus droit à celle-ci qu'on n'ait plus droit à cela, qu'on ait plus le droit de faire telle technique, je suis pas sûr que ça rende service au sport. Moi je vois le taekwondo je trouve que c'est ben voilà c'est pas devenu beau le taekwondo à regarder hein, les mecs ils font presque de la danse on dirait alors que je pense qu'à l'origine il y a quelques années avant que ce soit aux jeux olympiques en tout cas, ça devait être un petit peu plus joli à mon avis.

Au risque d'être un peu bridé, dénaturé ?

Exactement. Exactement bridé c'est complètement le mot.

D'accord. On peut passer à une autre thématique. On va parler des rapports sociaux... au niveau de la communauté, etc. Est-ce que tu peux me présenter l'USCC, m'expliquer comment tu as intégré le club, comment tu l'appréhendes, etc.

Donc euh l'USCC à l'origine il y avait euh Pascal d'un côté euh et Francis de l'autre. Donc Pascal était en charge de la partie pancrace, euh donc qui est entre guillemets c'est une sorte de MMA euh on va dire sans les frappes au sol pour résumer en gros c'est ça, et Francis s'occupait de la partie kick-boxing. Euh il y avait la section jeune et la section adulte au kick-boxing. Euh donc ça c'était les deux principaux entraîneurs et par la suite on a eu Thomas qui s'est mis à faire de l'entraînement compétiteur, c'est-à-dire que il avait le jeudi c'était accès compétition, donc c'était du combat et du renforcement musculaire, du cardio etc., vraiment pour les compétiteurs. Euh donc on va dire qu'ils étaient tous les trois entraîneurs principaux et on a eu un quatrième entraîneur qui s'appelle Hugo qui lui s'occupait plus de tout ce qui était technique de pancrace, qui remplaçait Pascal en fait euh quand Pascal est décédé c'est comment dire, c'est Hugo qui est venu remplacer un petit peu les cours pour la partie technique du sol. Euh et donc ben euh pancrace, moi je suis arrivé une année où il y a eu énormément de nouveaux apparemment, donc il y avait très peu d'anciens, donc ça a été assez facile de se... parce que quelque part... enfin c'était l'année où on recréait un groupe je pense, il y a avait très peu d'anciens, je crois qu'il y avait beaucoup plus de nouveaux que d'anciens on va dire, donc ça a été assez facile de se créer entre guillemets un nouveau groupe, par contre ça a été plus compliqué avec le kick, on sentait qu'il y avait le kick d'un côté et les gars du pancrace de l'autre. C'était moins euh parce que eux c'était une grande famille, ils se connaissaient tous depuis très longtemps donc ils étaient... on va pas dire que c'était fermé mais ils étaient un petit peu moins ouverts que nous peut-être. Donc euh donc voilà.

Tu t'entraînais aussi dans la section kick-boxing ?

Ouais je faisais euh ben en fait quand j'ai commencé à faire des compètes du coup moi je faisais le... en fait le jeudi soir c'était à l'USCC l'entraînement et donc je faisais le cours de MMA avec Thomas et juste avant je faisais une heure et demie de kick avec le comment dire, avec Francis en fait.

D'accord. Concernant les adhérents de l'USCC, est-ce que tu as observé une diversité au niveau des catégories socioprofessionnelles, des profils, etc. ?

Non, je trouve que c'était assez varié. Assez varié ouais.

Et niveau des sexes aussi ?

Alors féminin ouais on a eu euh je sais plus comment elle s'appelle, elle était partie au championnat, elle avait fait le championnats d'Europe ou du monde peut-être de pancrace, je sais plus comment elle s'appelle par contre, l'année ou moi je suis arrivé en fait, la première année, donc je l'ai rencontré juste un an on va dire euh ben aussitôt qu'elle est partie elle, on a pas eu trop de public féminin, après c'est vrai que c'est assez masculin, chez nous ils ont du mal à faire venir des femmes dans les cours quoi.

Selon toi, qu'est-ce qui fait qu'on observe une présence moins importante de pratiquantes dans les clubs environnement ?

Mais peut-être que c'est parce que c'est pas encore assez répandu que les filles peuvent faire de la boxe alors que... enfin je pense qu'elles sont peut-être plus douées que nous parce qu'elles essaient d'être moins bourrin et d'être plus technique, donc c'est plus parce que c'est pas encore dans les mentalités je pense. Je pense qu'à Paris il doit y avoir quand même pas mal de femmes. Quand on voit les... comment... les photos, tu fais le tour des clubs sur Facebook tu vois les photos il y a quand même... il y a toujours plus d'hommes parce que c'est la bagarre et que les hommes préfèrent se bagarrer plutôt que les femmes, mais en général les femmes il y en a quand même beaucoup plus dans les autres clubs, je pense que c'est une question de temps, dans 5,6 ans il va y avoir beaucoup plus de femmes dans les cours de boxe c'est sûr. Déjà ne serait-ce que pour le self-défense tout ça, beaucoup de femmes viennent aussi pour ça hein, elles viennent pour apprendre à se défendre hein.

La discipline n'est pas uniquement pratiquée par des hommes selon toi ?

Non je pense pas. Je pense pas euh non parce que tu as vraiment tous les milieux, moi je vois il y avait beaucoup de... non c'est... ça va vraiment être varié en fait. Tu as pas vraiment... pas chez nous en tout cas.

D'accord. Tu me parlais de certaines de tes idoles de MMA. Est-ce que tu peux me les présenter ?

Euh tu veux que je te donne quoi ? Le nom ?

Oui, et les raisons pour lesquelles tu apprécies particulièrement ces combattants.

Alors il y avait euh alors plus récemment, je vais faire plus récent peut-être, déjà il y a Jon Jones en ce moment qui je trouve euh ben un très très haut niveau, le mec il sait tout faire, il est bon debout, il est bon au sol, euh il est bon contre tous types de combattants, là il a monté de catégorie, il se donne de

nouveaux défis euh donc ça, ça me plaît, enfin voilà le combattant complet, ultime qui sait en gros tout faire et qui est plus que doué, qui bat les adversaires avec la manière, euh donc voilà. Après il y avait... Moi quand j'ai démarré ouais il y avait George Saint-Pierre aussi qui était pareil qui était hyper complet. Euh et puis dans les plus anciens on va dire ben oui je disais tout à l'heure Wanderlei Silva, ça a été un... lui ça a été un mec... enfin lui c'était... alors lui pour le coup j'ai adoré parce qu'il était complètement cinglé lui, c'était un animal quand il rentrait dans le... dans le... dans la... enfin c'était un ring sur le pride, il rentrait c'était un animal et je me demandais comment un mec pouvait se transformer comme ça parce que c'était assez impressionnant, tous ses combats étaient impressionnants euh qui est-ce qu'il y avait d'autre ? Euh il y a avait Shogun Rua aussi qui faisait du jiu-jitsu brésilien, pareil qui a combattu les... ben qui a arrêté il y a pas très longtemps parce que là il commence à avoir de la bouteille et que ben ils ont plus les mêmes... ils sont plus aussi bons que quand ils avaient 30 ans évidemment, ils en ont presque 40 aujourd'hui euh enfin voilà. Et après il y a eu aussi alors c'est pas du MMA, mais ça a été aussi euh c'est plus pour la partie karaté, euh il y avait le... j'ai perdu son nom d'ailleurs, là je suis en train de me dire que je vais même pas te sortir son nom, le fondateur du karaté kyokushinkai qui m'avait assez impressionné aussi, j'avais vu un documentaire sur lui, le mec quand même endormait des taureaux en leur tapant sur le crâne, pour te dire que tu vois les mecs... enfin bon voilà c'est des gens ils sont totalement atypiques quoi. Et puis ben après Mike Tyson, Mohamed Ali, Bruce Lee aussi parce que ben... c'était quand même un... même si c'était un acteur c'était quand même avant tout un artiste martial et c'était pas... enfin voilà c'était un vrai entraînement qu'il faisait.

Je voulais justement aborder ce point. Tu me parles de certaines icônes et de pratiquants ayant joué dans des films d'arts martiaux. Est-ce que tu peux m'en dire plus à ce sujet ?

J'étais petit c'était la génération Jean-Claude Van Damme. C'était euh bah ouais ça, ça a été quand j'étais gamin, j'adorais regarder, enfin voilà c'était plus pour le côté bagarre avec les grands coups de pieds retournés, quand tu as 5,6 ans forcément ça t'impressionne. Euh ben les Bruce Lee je les ai découverts assez tard parce que ben c'était pas du tout ma génération mais que ben je voulais voir un petit peu quand même euh ben je voulais me faire une idée des films quoi, j'avais regardé ça autour de mes 10 12 ans je pense, juste avant de faire du karaté, euh et puis qu'est-ce qu'il y avait d'autre. Il y avait les Rocky. Les Rocky aussi évidemment. Les Rocky et puis voilà c'est pareil, les Rocky c'était plus l'histoire autour d'un personnage en fait. C'est plus ça qui me plaisait davantage que le côté boxeur en fait, c'était plus l'histoire autour du personnage. Voilà.

Ça a joué sur ton envie de t'orienter vers les disciplines de combat ? Vers la pratique ?

Ben ouais forcément je pense, ouais t'as... alors je saurais pas te dire pourquoi, mais c'est à la base quand tu es gamin, tu veux faire ça et puis tu te dis bon allez tu as 14 ans tu démarres à faire du karaté,

tu commences à faire des coups de pieds retournés des machins, euh moi je passais alors le samedi en général j'avais un badge, mon prof m'avait donné un badge, j'habitais pas loin du dojo et moi je m'amusais le samedi quand j'étais tout seul à essayer de faire des coups de pieds retournés, des trucs qui sortent un peu de l'ordinaire, se faire plaisir. En fait c'est pas vraiment pour le côté spectaculaire mais c'est... enfin un peu justement spectaculaire, c'est faire quelque chose qui peut-être ne va pas mettre KO l'adversaire parce que dans l'idée c'est de mettre KO l'adversaire quand tu fais des coups. Mais là c'était plus pour je sais pas avoir le petit geste, le joli geste. C'est comme ceux qui font des concours de casse, tu sais où ils sautent à 4 mètres de haut euh bon ben ça sert à rien parce que en vrai tu vas jamais mettre un coup de pied mais tu te dis bon ben voilà c'est pour la performance quoi plus que pour autre chose.

D'accord. Tu penses que ce genre de films a pu jouer sur le développement du MMA ?

Du MMA euh ben ouais tu as eu un film aussi je pense que... mais en fait comme tout sujet, c'est-à-dire que là on parle du sport mais tu parles de n'importe quel sujet, euh je sais pas tu parles du racisme, de ce que tu tiens, là je pense à ça je sais pas pourquoi mais le film Polisse je pense qui est... ben les gens ont peut-être ouvert les yeux sur tout ce qui peut se passer à l'attouchement des enfants tout ça. Forcément quand un film est bien et te marque, peu importe lequel, mais je pense que forcément tu vois les choses différemment. Dans le sport forcément quand un truc te marque, un film sur le sport, et ben tu as pourquoi pas envie d'essayer de faire comme ce que tu viens de voir à la télé, on voit un mec qui fait 3 coups de pieds retournés et ben tu te dis ben tiens je vais essayer, et donc je pense que c'est pareil les gens ils voient, ils s'intéressent, ils regardent du coup sur Internet et ils se documentent. Et c'est comme ça que après ben le MMA probablement a été... enfin tout le monde a connu le MMA avec combat en cage, avec les Chuck Liddell et les machins parce qu'ils sont tombés dessus à la télé, donc je pense forcément que tout ce qui est films, séries etc. ça joue forcément.

D'accord. On va aborder un autre point et parler de mon deuxième objet d'étude, le jeu vidéo de combat. D'abord est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Des jeux comme Tekken, Street Fighter ou de simulation comme UFC ou MMA par exemple. Qu'est-ce que tu en penses ?

Écoute euh (*souffle*) moi je jouais vachement à Tekken aussi quand j'étais gamin sur la PlayStation, Tekken 3 ça a été une grande passion ça. Non après ben moi je trouve ça bien. C'est pareil, pour moi c'est dans le même délire que les films, c'est ce qu'on disait tout de suite, ça te permet de développer euh on va dire... déjà les mecs se retrouvent avec une passion commune, tu vois ils font leur truc que ce soit en compétition ou juste à la maison, tu as envie de jouer bon ben voilà. Non je trouve ça plutôt bien, après j'ai pas spécialement d'avis là-dessus. C'est bien. Je sais pas quoi te dire de plus à part que je trouve ça plutôt positif.

D'accord. Tu jouais à Tekken ?

Ouais j'aimais bien ouais j'aimais bien.

Pourquoi tu aimais ce jeu ?

Et ben le fait de pas avoir... tu vois tu as des combattants qui sont tous différents, un peu comme les débuts de l'UFC justement, les mecs ils avaient tous chacun sa spécialité tu vois, d'essayer de savoir avec quel personnage ou quel art martial va être meilleur que les autres, euh donc voilà c'est... après tu vois on a même racheté récemment sur la Playstation ils ont fait une espèce de Playstation tu sais, genre avec les... je sais pas il y a une cinquantaine de jeux dedans.

Oui je vois.

La toute petite Playstation là je sais pas comment elle s'appelle mais c'est la première qu'on avait quand on était gamin en beaucoup plus petite, et donc là ils l'ont ressorti évidemment il y a Tekken donc ces parties qu'on fait de temps en temps et où ben ouais tu... je sais pas le fait d'affronter les personnages, je sais pas d'essayer de faire des enchaînements en particulier euh voilà.

D'accord. Tu disais que certains films d'arts martiaux avaient pu faire germer en toi l'envie de jouer au jeu vidéo de combat. Est-ce que le jeu vidéo de combat a pu influencer sur ton envie de pratiquer un sport de combat physique... ou les raisons étaient différentes ?

Oh si je pense. Non je pense que si, parce que c'est une passion commune, c'est comme le mec qui aime le foot qui va jouer à FIFA, donc tu as une passion qui dure donc tu vas jouer à ça et puis voilà, ça entretient la flamme en fait quelque part le début de... le début d'envie que j'avais, ben ça a sûrement prolongé cette envie en fait, j'ai eu encore plus envie de pratiquer après. Quand j'ai pu le faire ben je l'ai fait. Donc non non forcément ça joue un petit peu oui.

D'accord. Est-ce que tu joues principalement aux jeux de combat ou est-ce que tu joues aussi à d'autres styles de jeux ?

Euh non je jouais... qu'est-ce qu'il y avait ? Bon à l'époque c'était Medal of Honor mais je devais avoir euh Medal of Honor qu'est-ce qu'il y avait d'autre ? Il y avait les Call of, les jeux de guerre un peu, Gran Turismo il y avait aussi à l'époque je jouais pas mal voilà. Toujours ben ouais il y avait... j'étais assez... je faisais pas mal de jeux à part les jeux de plate... enfin pas de plateaux mais genre euh tout ce qui est Zelda tout ça c'était pas trop mon délire ça, je sais pas comment on appelle ça des jeux...

D'aventures ?

D'aventures ouais, c'était pas trop... j'étais plus dans le soit sport ou truc de combat ou guerre voilà.

D'accord. Comme le MMA, le jeu vidéo et régulièrement associé à la violence, l'illégitime dans les représentations et à travers certaines images, qu'est-ce que tu en penses ?

Je pense que c'est ça que... c'est bien là-dessus j'ai bien compris ce que tu voulais me demander, je pense que en gros des fois on voit des trucs genre euh je pense c'est peut-être tu me diras si je me trompe, si je réponds bien à la question, mais tu veux savoir en gros par exemple quand on voit un gamin qui arrive avec un flingue qui tire partout dans son lycée et puis qu'on entend que c'est parce que il était taré de jeux vidéo que c'est arrivé non c'est ça ?

Par exemple. Toutes images négatives associées aux jeux vidéo.

Ben moi je pense pas après... enfin je pense... alors quand j'étais gamin j'avais que ça entre guillemets. Moi mes parents sont séparés, ils avaient pas forcément beaucoup de moyens financiers pour que on puisse sortir et tout, donc c'était un peu ma bulle. Avant de faire du sport ben je jouais aux jeux vidéo voilà. Ça faisait pas de moi quelqu'un d'associable, c'est juste que ben tu te retrouves dans ton petit élément comme tu peux... certains vont se retrouver simplement dans leur chambre ça leur suffit, et tu as des gens qui ont besoin d'évacuer... enfin de s'évader autrement et donc je pense que à partir du moment où euh la personne entre guillemets est normale, tu peux la laisser jouer et voilà... enfin bien lui faire comprendre que c'est la vie virtuelle et que tu as la vie réelle à côté, qu'il faut pas que l'un prenne le pas sur l'autre, enfin voilà c'est comme ça. Et je pense aussi que des fois tu as des gens aussi qui ont un problème mais on peut pas... enfin moi j'ai ma génération on a tous été plus ou moins à jouer aux jeux vidéo, pour certains beaucoup et je connais pas quelqu'un, enfin je connais pas une seule personne qui a fait une connerie, qui a tué quelqu'un ou je ne sais quoi parce qu'il se prenait pour euh pour dans Call of Duty ou j'en sais rien. Je pense enfin voilà je pense que ça c'est pareil, c'est des gens qui... tous les gens qui gueulent et qui critiquent là-dessus, c'est des gens qui pratiquent pas ou qui se sont jamais intéressés au truc. Comme eux ça ne les intéresse pas, et ben on trouve ah là tu te mets dans une bulle, là tu t'isoles là voilà. On trouve une excuse. Mais je pense qu'au contraire c'est bien, il y a aussi des études qui ont été faites comme quoi ça t'aidait à développer en fait la réflexion etc., certains jeux télé, donc non je pense que c'est... je pense pas que ça soit légitime quand on parle de violence à cause des jeux vidéo, d'isolement. Forcément qu'on s'isole un peu mais celui qui va lire un bouquin il va s'isoler aussi quelque part.

D'accord. Toute à l'heure, tu me disais que certains pratiquants de sports de combat pouvaient pratiquer le jeu vidéo de combat... Comme une sorte d'extension ?

Ouais.

Tu me disais que c'était un peu ton cas ?

Ouais complètement. Ben oui je pense que tu entretiens la flamme du truc d'une façon ou d'une autre, tu peux pas toujours faire du sport mais quand tu peux jouer à un jeu vidéo où il y a du sport, le sport qui te plaît, ben forcément ça te... je pense que ça va ensemble.

On peut donc différencier les jeux de type... fantastiques avec les jeux de simulation type UFC ou MMA... ?

Ouais. Technique et vraie technique, on cherche la réalité.

Tu es plus intéressé par quel type de jeux personnellement ?

Ah ben moi alors quand j'étais gamin c'était Tekken parce que j'avais pas de jeux de sport comme l'UFC justement, euh et très vite j'ai été... enfin très vite, dès que c'est sorti j'ai été beaucoup sur alors les Fight Night Round, je sais plus c'était le 4 je crois que j'avais moi, où c'est pareil tu fais une technique avec le joystick, c'est-à-dire que c'est plus tu appuies sur un bouton, non c'est tu fais bouger ton joystick d'une façon ça fait un crochet euh etc. Et en fait tu avais ça et l'UFC effectivement où tu faisais en plus développer ton personnage. Et alors ça j'ai adoré dès que c'est sorti, effectivement c'est un truc que j'ai... Enfin ça a été un de mes premiers achats de toute façon, le premier UFC je l'avais, j'ai eu le deuxième et après j'ai plus trop joué à la console, donc j'ai pas acheté le 3ème mais ouais ça a été... je préfère davantage ça que Tekken. Tekken on va dire c'est plus parce que c'est ce que je jouais quand j'étais gamin. Donc voilà.

D'accord. On peut passer à une autre thématique. Tu me disais regarder certaines vidéos en lien avec le MMA. Tu peux me dire quels genres de vidéo tu regardes et pour quelles raisons ?

Alors moi c'était surtout euh à la base pour les enchaînements, c'est-à-dire je voulais voir parce qu'on t'apprend toujours des enchaînements euh par exemple je sais pas moi euh gauche-droite, middle jambe avant bon ok toi tu vas faire ça et peut-être que le gabarit de la personne qui est à côté de toi s'entraîne dans le vide à faire son petit shadow, qui va faire son gauche-droite middle jambe avant, il va peut-être être plus doué que toi parce que physiquement, moi par exemple j'étais petit, donc si tu veux tout ce qui était jambe avant bon ben c'était bien, mais enfin bon ben moi fallait mieux que j'essaie de casser la distance, enfin bon tu avais tout un tas de choses, donc en fonction de chaque personne je pense que moi c'est comme ça que je le faisais en tout cas, suivant ce que je voulais travailler par exemple je me rendais compte que ben je sais pas ça faisait plusieurs fois que j'étais emmerdé par rapport à la distance. Il fallait que je trouve un moyen de casser la distance. Donc j'essayais de trouver un combattant par exemple, là j'en ai pas en tête tout de suite, mais un combattant qui va être à peu près de mon gabarit et qui va souvent affronter par exemple les grands,

parce que peut-être que le mec est un petit peu musclé et il affronte souvent des gens comme Jon Jones ou quoi euh qui sont beaucoup plus grands que lui du coup et donc pour le coup faut apprendre à casser la distance. Donc j'avais regardé, j'avais essayé de fouiller voir comment le mec faisait pour casser la distance, est-ce que il faisait une petite feinte ? Est-ce que il avait... c'est là que tu t'aperçois que tu as certains combattants qui avançaient leur pied, tout doucement leur jambe avant, il avait une façon d'avancer sur leur adversaire particulière. C'est des choses des fois que tu peux pas euh que ton coach peut pas t'apprendre parce que ton coach il fait du général, sauf évidemment quand tu montes vraiment où tu as un coach qui est derrière toi, mais sinon au club ils font le tour, ils te disent vite fait ben tiens là attention à ton genou, attention à ta main, attention à ceci, mais ils peuvent pas faire du cas par cas, ça c'est au combattant d'aller chercher, de trouver la petite astuce, le petit truc en plus qui fait que tu vas pouvoir affronter un grand, affronter un plus petit parce que un plus petit ça s'affronte pas pareil non plus, enfin bon voilà.

D'accord. Donc la vidéo peut aussi servir dans l'acquisition de techniques, dans l'entraînement ?

Ah ben carrément carrément. De toute façon tous sports, tu regarderas tous sports, les mecs ils regardent... alors en boxe les mecs ils regardent les techniques justement, est-ce que par exemple quand tel boxeur il envoie son crochet gauche, est-ce qu'il fait pas un petit mouvement avant avec je sais pas moi avec son épaule droite par exemple ? Tu as des gens qui ont des tics comme ça, tout ça, ça se regarde et dans tous les sports ils font ça. Au foot les mecs ils regardent les matchs des équipes qu'ils vont affronter parce que ben ils ont une stratégie de déplacement bien particulière et donc il faut trouver où il y a un trou pour passer le ballon, bon ben dans tous les sports c'est comme ça et je pense que c'est obligatoire si tu veux progresser en fait.

D'accord. Est-ce que tu utilisais la vidéo quand tu pratiquais en compétition ? Par exemple pour analyser tes adversaires avant de les affronter ?

Alors je l'ai fait une fois et en fait euh je l'ai pas refait après parce que tu te fais tout un monde quand tu regardes, tu as l'impression que le mec il est... il tape beaucoup plus fort que toi alors qu'en fait non, tu as l'impression qu'il est super bon alors qu'en fait ben pas plus que toi, donc ben en fait je l'ai fait au début sur l'adversaire, sur mon adversaire et en fait à la fin je le faisais plus, je demandais à Aurélien, tu connais Aurélien euh je demandais à Aurélien par exemple comment il boxait, comment voilà... il me disait ben tiens lui c'est plutôt un judoka, donc alors j'essayé de m'entraîner avec des mecs qui étaient très bons en judo pour justement ben si moi j'avais décidé de pas aller au sol, pouvoir réussir à gérer pour pas aller au sol. Mais en fait je me servais plus que mes entraîneurs regardent ce qui se passait pour mon combattant, ce que faisait le combattant que j'allais affronter, plutôt que moi de regarder. C'était un peu stressant je trouve de regarder euh d'aller regarder ce que faisait l'adversaire en fait.

D'accord. On va aborder la dernière thématique. On va parler du sport, au sens large. D'abord, comment tu définirais le sport ? Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

Ouais j'ai bien compris euh et ben pour moi pour qu'il y ait un sport il faut qu'il y ait du dépassement de soi d'une façon ou de l'autre, euh peu importe le sport en fait, faut que tu aies une notion de dépassement de soi et de progression du coup forcément. Euh un petit peu de comment on peut dire, de compétition euh compétition quand je dis compétition ça peut être même au sein de ton propre club, quand on parlait des concours de pompes, quand on parlait une petite compétition interne ça suffit pour que ça soit un sport, euh et puis ben la transpiration et du et voilà et puis de l'énergie à dépenser quoi. Et puis que ça fasse un petit peu marcher le cerveau c'est encore mieux, mais ça c'est une option.

D'accord. Tu considères donc le MMA comme un sport ?

Tout à fait.

Est-ce que tu considères le jeu vidéo de combat comme un sport... ?

Euh

Le jeu vidéo de combat compétitif.

Ça peut parce que... alors tu vois j'avais pas particulièrement fait le lien mais ça peut parce que ça reprend tout ce qu'il y a de bien. Tu as une idée de compétition du coup puisqu'il faut que tu gagnes contre l'adversaire, tu as la progression parce que plus tu joues à un jeu meilleur tu es censé être, euh tu transpires parce que quand tu joues vraiment tu as vite chaud et tu as un effort, dans le cerveau ça se travaille aussi hein et donc là en l'occurrence c'est ce qui travaille le plus hein. Donc oui effectivement on pourrait dire que c'est un sport. C'est un sport ça s'appelle du e-sport de toute façon, mais ça fait oui... mais c'est une catégorie dans la grande famille du sport, c'est une catégorie effectivement. Ça fait partie du sport oui tout à fait.

D'accord. Pourquoi selon toi le MMA et le jeu vidéo de combat se développent de plus en plus ?

Ben parce que euh c'est des sports qui étaient probablement plus difficiles d'accès, moi je me souviens quand j'étais gamin, si je voulais voir des trucs de Wanderlei Silva et tout, c'est les DVD que j'achetais parce que ça apparaissait nulle part. Enfin en tout cas monsieur tout le monde si tu avais pas le câble, comme moi j'avais rien, j'avais la chaîne de TF1 M6, tu avais pas de MMA qui apparaissait quoi. Euh donc ben à part sur Internet ou en DVD, tu pouvais pas voir les combats. Donc là je pense qu'aujourd'hui déjà c'est plus simple, tu as plein de chaînes, tu as l'équipe 21 qui diffuse de temps en

temps, enfin voilà je pense c'est plus facile d'accès pour les gens euh et puis peut-être aussi que ben malheureusement avec tout ce qui se passe partout, on connaît tous quelqu'un qui s'est fait agresser, enfin voilà, et donc forcément les gens ont aussi mine de rien même s'ils le disent pas, tu as forcément plus ou moins envie de savoir te défendre, tu regardes un peu ce qui se fait. C'est pas pour ça que tu passes le cap d'aller t'inscrire dans un club mais tu regardes ce qui se fait et donc les gens sont plus ouverts tout simplement. Et puis on connaît mieux, plus tu vois ce sport-là plus tu le connais moins ça fait peur. Quelqu'un... je pense que si tu montres ça à une personne de 90 ans qui a jamais vu de MMA, ils vont se dire ils sont complètement cinglés parce que c'est plus la même génération. Tu montres ça à un jeune de 25 ans, il va dire ouais c'est du MMA ben ouais. Enfin c'est normal quoi presque.

Tu penses que c'est en partie une question de visibilité ?

Oui c'est ça. On s'est habitués à le voir en fait donc euh donc voilà c'est comme beaucoup de choses, plus tu t'habitues à voir plus ça te paraît normal quoi.

Et concernant le développement du jeu vidéo de combat, et même du jeu vidéo en général, quel est ton avis ?

Ben parce que tu as des compétitions et tout déjà, donc euh c'est pareil pour faire des compétitions de ce type-là il faut faire de la pub, de la comm à mort et parce que le but c'est parce que les mecs ils gagnent du fric à la fin donc euh ça coûte un billet donc ils sont obligés de mettre sur la table je pense pas mal de thunes pour que ça... pour que ça... comment dire... ben pour qu'on en parle quoi et plus on en parle plus ça se démocratise. Et on est une génération aussi où nous, alors je pense ouais euh allez peut-être... éventuellement allez max les quarantenaires maximums mais au moins notre génération je pense qu'on a tous joué aux jeux vidéo, c'est devenu normal, c'est comme jouer aux petits chevaux quand tu es gamin quoi. Donc forcément tu as des grands enfants qui ont voulu euh continuer à jouer et à faire peut-être des compétitions etc., donc voilà. Donc c'est pareil, je pense que c'est un peu lié, c'est les mêmes stratégies hein, c'est de la comm et de la visibilité quoi.

D'accord. Est-ce que tu veux revenir sur certains points ? Ou aborder un sujet qu'on n'aurait pas développé ?

Euh là comme ça on a quand même fait pas mal le tour. Non, là comme ça je pense que c'est assez complet ce que tu m'as demandé.

D'accord. Tu n'as pas d'autres observations ?

Là comme ça qui me vient non. Non.

Ok. J'ai fini pour ma part, j'espère ne pas t'avoir pris trop de temps.

Non t'inquiète.

Merci beaucoup.

Depuis le temps que je te faisais attendre.

Pas de soucis, tu étais pas mal occupé tu me disais.

Ouais le boulot ouais. C'est le boulot surtout qui fait que on peut pas. Moi je rentre le soir parfois très tard, je suis un peu cassé. Là en ce moment c'est un peu plus calme le lundi, donc c'est pour ça que je t'ai tout de suite proposé le lundi c'était plus simple.

Merci.

On a des horaires un peu à la con en ce moment donc voilà c'est un peu compliqué.

C'est sympa.

Ben c'est normal attends. Ça m'a rien coûté.

Je te remercie et je te tiens au courant pour la suite.

Bonne soirée alors.

À la prochaine. Merci.

Annexe 12. Entretien 6 : Pratiquant MMA, terrain 1 (Adrien)

La première thématique est liée à l'identité du pratiquant. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ? A travers ton parcours scolaire, sportif, etc.

Ok ça marche. C'est bon on peut y aller ?

Tu peux y aller.

Ça marche. Ben je m'appelle Adrien, le parcours scolaire euh j'ai fait un Bac ES, en ce moment ben je ne fais rien. J'ai commencé les sports de combat euh assez tôt, j'ai commencé euh ben je pense comme beaucoup de personnes le judo c'était papa et maman qui mettaient au judo, ça permet d'occuper les enfants, c'est un premier sport et je faisais du foot, foot et judo quand j'étais petit. Après euh le judo j'ai continué jusqu'au... j'étais au collège, collège quand j'ai arrêté et là j'ai totalement arrêté. Après j'ai fait 1 an de ping-pong, donc totalement rien à voir et là et ben une fois arrêté le judo, ça a commencé à être euh, ça a commencé à être long parce que le judo c'est... ben j'étais petit c'était un judo éducatif même si j'étais quand même au collège après, mais je voulais voir autre chose, je voulais un truc plus complet et puis j'avais entendu parler du MMA je ne sais plus comment et je me suis dit ben il faut essayer la boxe, essayer la boxe déjà de base, je voulais essayer un sport pieds-poings et puis euh ben j'en ai parlé à mon père, j'en ai parlé à ma mère, mon père il était plus d'accord que ma mère du coup comme bien souvent je pense, et ben j'ai... ben mon père en a parlé et il a su qu'à Louvigny il y avait des cours euh c'était pancrace sambo et du coup j'ai commencé la, je devais être en 3ème il me semble. En 3ème ma première année j'ai fait pancrace sambo.

Tu as pratiqué divers types d'activités physiques dont le judo, le tennis de table et le football... pour quelles raisons tu t'es orienté vers les disciplines de combat ? Comment tu expliques ce cheminement ?

Ah ben le tennis de table j'étais nul donc du coup je m'en suis rendu compte assez vite quoi. Et je dis pas... sport de combat je dis pas que je suis fort mais je comprenais plus la thématique donc euh que le tennis de table. Là il y a pas d'excuse, les sports de combat je peux pas dire c'est la raquette, c'est le kimono, non ça marche pas ça. C'était moi et c'était que moi genre euh c'était un truc concret et puis... comme ça, ça rassure en même temps je trouve parce que ils disent toujours... ben ils avaient inscrit ben moi pour le judo genre ils se disaient, ça va permettre de te défendre, enfin c'est plus un bon rôle surtout le judo genre ça

donne une bonne image aux parents, ils se disent leur enfant est rassuré et il sait quoi faire alors que non pas tellement, et puis là ça a continué genre... ça continuait à les rassurer une pratique de sport de combat quoi.

Si tu avais été performant en tennis de table, tu ne te serais donc peut-être pas orienté vers le sambo, le pancrace, et/ou le MMA ?

Je pense pas parce que j'ai vraiment cherché un autre sport parce que le tennis de table ça m'a pas plu et je comptais pas refaire une 2ème année. Et comme je continuais en parallèle le judo, je voulais arrêter le judo et continuer dans les sports de combat, je voulais vraiment trouver un autre truc. Mais si j'aurais pu, ben j'aurais continué dans le tennis de table par exemple, mais ça j'ai pas accroché. Du coup j'ai pas continué.

Ok. Tu me disais t'être orienté vers les disciplines sambo et pancrace par l'intermédiaire de ton père... Pourquoi choisir ces disciplines hybrides plutôt qu'une pratique de percussion ?

Ben tu connais Aurélien toi?

Aurélien Langliné ?

Euh je sais pas du tout son nom de famille, qui était entraîneur avant.

Oui je vois qui c'est. Je suis arrivé en même temps que lui, il y a longtemps, à l'époque où Pascal enseignait.

Ben du coup mon père il travaille dans... il travaille genre c'était un truc technique à la mairie de Giberville, du coup c'était les employés communaux si je dis pas de bêtises, c'est ça ?

Oui c'est ça. Il travaillait là-dedans.

Ben ils travaillaient ensemble avec mon père. Et comme il en a parlé, ben Aurélien lui a dit ben moi je pratique ça et donc du coup ben j'ai été voir. Mon père m'a dit ben je connais un collègue il donne des cours, ben on va voir et puis ben c'était Aurélien qui m'a donné les cours ma première année et puis après il a arrêté.

Ah d'accord, tu as donc connu Aurélien avant de rencontrer Thomas et les autres

entraîneurs du club ?

C'est ça.

Ok. Comment s'est passée ton intégration dans le club ? De quelle nature étaient tes rapports avec les membres ? Est-ce que tu avais des appréhensions particulières ou est-ce que le fait d'avoir déjà pratiqué le judo t'a permis de t'adapter plus rapidement à ce milieu ?

Ben on pourrait se dire le judo ça apporte quelques bases mais j'étais quand même vachement perdu. C'est pas le judo non plus qui m'a aidé. Le judo a aidé par la suite oui mais quand on arrive à un sport qu'on peut attraper les jambes, il y a beaucoup plus de possibilités au sol et puis à la percussion avant, tu arrives tu connais personne alors que tu fais... je faisais le judo dans la petite ville d'à côté, le petit gymnase d'à côté, le petit club quoi et puis là genre c'était totalement différent. La première euh la première fois je suis arrivé des vestiaires ben j'étais encore petit, j'étais en ouais 3ème et il y avait que des grands, des papas quoi et je me suis dit « woh ils vont me casser la gueule (*rire*) je vais pas être le bienvenu hein ». Et puis alors que non genre tout sourire, ils m'ont appris tranquille, ils m'ont prêté les gants pour la première séance, il y avait vraiment aucun souci genre plus d'appréhension... mais une fois qu'on est dedans, une fois qu'on arrive à connaître les gens qui pratiquent ben on se sent serein en tout cas dans ce club-là, j'ai fait que ce club-là en sport de combat, genre j'étais tranquille, je savais que j'étais bien accueilli, j'étais encore petit euh j'étais le plus petit, j'étais l'un des plus petits et ça faisait bizarre, il y avait une appréhension surtout avec les grands genre je dis « waouh je vais jamais les toucher » et puis ils te laissent, ils sont sympas genre ils jouent le jeu et donc du coup ben l'appréhension elle est vite partie.

D'accord. Tu connaissais le pancrace et le MMA avant d'arriver dans le club ? Tu n'avais pas d'appréhensions particulières... par exemple par rapport à ce qu'on t'en avait dit ou ce que tu as éventuellement pu en voir à la télévision ou sur Internet. Notamment certaines images négatives qui peuvent en ressortir.

Ben je vois ce que tu veux dire mais honnêtement quand mon père m'a dit ben je connais un gars qui pratique, le MMA je connaissais... je sais même pas si je connaissais, sambo encore moins, j'ai pas été rechercher sur Internet, j'ai juste été voir sans a priori sur Internet ni rien, genre on va essayer je sais pas ce que c'est, je connais pas et puis j'y suis allé, genre sans

stress, sans dire “waouh” c’est super ce sport, genre je connaissais pas tout simplement.

Tu as pratiqué en compétition quelques temps après avoir intégré le club il me semble.

Tu peux me présenter cette... évolution depuis ton arrivé à l’USCC ?

Euh ben la première compétition je crois que je l’ai fait la première année, c’était en sambo sportif, j’en ai fait une en sambo sportif, ben une opposition du coup en sambo sportif, j’avais perdu. 8-0. J’avais pas compris. Pour moi genre je connaissais pas les règles et j’y suis allé. Aurélien m’avait dit viens, tu prends pas de coups c’est en sportif, tu risques rien et je suis tombé contre un gars de mon âge, il m’avait pris les deux jambes hop, il m’a immobilisé les 4 points de la... du... merde... de la projection, puis 4 points parce que c’était 20 secondes d’immobilisation, ben ça c’est fini tôt, je me suis dit on repart et non c’était fini donc j’ai pas compris. Surtout que moi je venais du judo, donc au judo quand tu prends une jambe, quand tu es immobilisé genre ça annule l’immobilisation et puis là je me suis dit ben il y a pas eu immobilisation, il a pas assez de points et si. Totalement le score vauté. Donc ça c’était la première, après euh je crois que celle d’après, les entraînements ils se passaient plus à Louvigny, du coup j’étais à un entraînement par semaine la première année, si je dis pas de bêtises. (*Coupure son*).

Je t’entendais plus. Tu me disais que les entraînements étaient dans une autre salle, ils n’étaient plus à Louvigny?

Ok c’est ça. Donc euh la première année c’était un entraînement par semaine que je faisais c’était à Louvigny et puis après ben tout a été mis à Caen à côté du Carrefour, et puis là ben j’ai fait une fois par semaine le sol avec Hugo et une fois par semaine la boxe avec Thomas. Niveau compétition ben après j’en ai refait, j’en ai fait dans le panrace et quelques-unes ensemble mais jamais de coups à la tête en plein. Genre en sambo je sais plus comment ça s’appelle quand il y a que les coups au corps et en panrace c’était des assauts. Je fais des assauts.

D’accord. Tu pratiquais le MMA en compétition ?

Ouais, ben le MMA ça a été pris que cette année et je suis pas... j’ai pas refait cette année quoi.

Les entraîneurs ne t’avaient pas proposé de combattre en MMA à l’étranger ?

Non, ben j'étais assez petit quoi et puis j'avais pas le niveau aussi (*rire*).

Ok. Je reviens justement sur cette question de niveau. Quelles sont tes spécialités, quels sont tes points fort et tes faiblesses ? Tu me disais avoir des bases en judo ?

Judo je dirais pas que c'est plutôt un point fort, genre j'ai surtout appris puisque c'était plus du judo éducatif, genre un truc tranquille où on apprend à chuter, donc pour ça genre j'avais pas l'appréhension comme quelqu'un qui vient de la boxe, on va lui dire il faut que tu fasses des chutes genre chuter pour ça, genre je savais il y avait pas de problème, les points forts je dirais honnêtement je sais pas. J'aime bien le sol parce que je prends pas de coups dans la tête, en tout cas j'en prenais pas avant mais maintenant vu que le MMA est passé, ben (*rire*) ça a changé. Euh les points faibles en tout cas c'est la motivation ça part en yoyo tout le temps.

Tu parles de motivation et d'entraînement en période de compétition ?

Ben quand il y a pas de compétition, quand il y a une compétition il y a une date, il y a un truc il y a un but genre on est motivé on fait attention, on vient tout le temps aux entraînements mais quand il y a pas de compétition des fois, je suis 3 semaines sans aller aux entraînements euh, j'y vais... à la place de 2 fois par semaine j'y vais 1 par semaine et puis l'autre je changerais, surtout la motivation qui était horrible.

D'accord. Tu te considères comme un pratiquant polyvalent ?

Euh ouais ça allait, bah le pieds-poings. J'ai ouais quasiment puisque le judo ça apporte que sur le haut du corps mais je connaissais pas encore tout le sol, donc quasiment le sol et les amenées au sol et le pieds-poings j'ai tout appris en même temps quasiment.

Ok. Et qu'est-ce qu'un bon pratiquant de MMA selon toi ? Comment on le devient ?

Faut être motivé faut le vouloir, c'est un peu le discours bateau mais je pense... faut être bien entouré, tomber dans le bon club euh pas dans un club qui va te frustrer déjà genre euh avec on va te faire tourner avec des gars qui sont bons mais qui s'adaptent pas à ton niveau, ça, ça va te frustrer et tu pourras pas être bon même... tu pourras pas augmenter ton niveau. Bon pratiquant euh ouais quelqu'un qui même après les défaites aux entraînements se dit « c'est pas grave j'ai tapé mais j'y retourne ». « J'y retourne » même après les compétitions, même

ça, ça doit être dur genre tomber en compétition et se dire « c'est pas grave je prends une pause parce que je suis tombé et je repars mieux m'entraîner » pour garder la motivation derrière.

La motivation est très importante dans le MMA ?

Oui.

D'accord. Je te propose de passer à une autre catégorie. On va parler des ressentis dans la pratique. On peut parler entre autres des sensations, des appréhensions... N'hésite pas à développer, utiliser des observations personnelles, des anecdotes etc. Tu parlais de motivation toute à l'heure par exemple. On va commencer par mettre en lien la pratique avec les 5 sens, puis développer, aller plus loin si besoin. Est-ce que tu peux me parler de la vue ? Comment tu penses la vue, au sens large, dans la pratique du MMA ?

La vue c'est important mais dans le domaine pieds-poings... je dirais genre euh même peut-être un peu lutte, mais dès qu'on passe au sol... j'aime bien genre des fois l'adversaire est sur le dos, des fois il est dans ton dos, tu vois pas quand tu es au sol et des fois j'ai juste fermé les yeux ben ça changeait rien parce que tout est dans la sensation, tu te dis « il me tient là », il y a une telle tension dans mon corps, genre « ça tire par mon kimono », « mon poignet il est serré là », genre tu sais où se situe l'adversaire, tu as pas besoin forcément de la vue, même genre les exercices, des fois genre pour rigoler il y avait des thèmes de faire des sortes de randoris en fermant les yeux, le plus dur c'est juste de mettre la main sur l'adversaire, après tu... il est habitué genre tu te dis il va rouler là, si il tire là il va arriver là, alors qu'en boxe genre tu peux pas te permettre ça. La vue c'est important je dirais mais pour la... toute la partie pieds-poings, lutte allez peut-être pour aller chercher les jambes parce que tu peux pas trop te dire, la jambe c'est sûr elle va être là, une fois au sol tu peux te permettre des fois de pas voir. Là ça va être moins grave alors que si ta vue elle est gênée en pieds-poings là ça va être beaucoup plus problématique.

D'accord. Tu as donc développé des... compétences, des appréhensions qui te permettent notamment de lire l'adversaire sans la vue, par la tension du corps, notamment dans le travail au sol ?

Ouais c'est ça. Ben à force tu t'y habitues, puis même tu peux pas tout le temps avoir un regard sur lui, si il prend ton dos, tu es obligé de dire « merde tu vois que ses jambes et ses

poignets qui t'arrivent dessus », mais tu te dis « tu le vois pas entièrement ». Alors qu'en boxe tu es obligé de rester devant et s'il est dans ton dos ben il pourra te frapper mais il pourra pas te frapper dans le dos, alors que justement genre au sol s'il est dans le dos il va être content, genre tu vas pas lui poser de problème et euh là tu seras obligé de faire avec autre chose que tes yeux.

Est-ce que tu as d'autres observations concernant la vue ? Encore une fois, au sens large.

Ben ça a peut-être rien à voir mais pour faire les compétitions je crois en plein il faut un fond d'œil. La vue genre la vue est vérifiée mais en tout cas en sambo je sais pas mais en pancrace c'était demandé un fond d'œil. Euh je pense qu'en MMA aussi ça doit être demandé, ça doit être demandé je sais pas encore, cette année j'en ai pas fait donc, même les compétitions je sais pas s'il y en a eu cette année. Peut-être en boxe aussi en tout cas en pieds-poings c'était demandé je suppose pour les compétitions.

Ça te semble important ?

Ouais l'avis médical est important pour dire au boxeur s'il peut continuer sans risque. Après le boxeur il sait ce qu'il fait mais il peut pas... il connaît son corps mais il peut pas voir l'intérieur, ses yeux. Parce que une fois que c'est mort ben c'est impossible de revenir en arrière, donc autant que le médecin prévienne, ils lisent le certificat de fond d'œil et puis ils disent non vaut mieux pour votre vision si vous voulez voir plus tard quoi.

Toujours concernant la vue, tu me disais parfois recevoir des coups au visage. Est-ce que ton œil a déjà été touché à l'entraînement ou en combat ? Est-ce que ça a provoqué des sensations particulières ?

Ouais mal au crâne je pense ça a dû arriver dans des coups, sonné je sais pas du tout. Je m'en rappelle plus. (*Coupure de son*).

Je t'entends plus. Tu me disais qu'il t'était déjà arrivé d'avoir mal au crâne en recevant des coups au visage et ne plus te rappeler de certains moments ? (*Coupure de son*). Ça a coupé.

Ah oui. Ah oui je te disais ben sûrement possible, il y a pas de choses qui m'ont marqué comme ça, peut-être des doigts dans les yeux que j'ai reçu... sur la vue. Les coups que je me

souviens après on dérive de la vue c'était plutôt les coups au foie, euh là je m'en souviens, je m'en souviens surtout là et low kick aussi j'avais été marqué bien. Ces deux-là, là je m'en souviens.

D'accord. Tu parles de douleurs ? Tu peux développer ce point ?

Oui. Ben parce que du coup j'avais l'impression genre que tu parlais sur ça sur les coups au crâne, quelque chose qui sonne non ?

Oui bien sûr vas-y. Tu peux développer ce point-là.

Ben ça en tout cas j'en ai pas souvenir, possible que j'ai été touché, je dis pas que j'ai jamais esquivé ça serait impossible. Ben quelque chose qui me fait penser j'ai surtout les coups dans le nez, après les yeux ils pleuraient et ça donnait envie d'éternuer. Et du coup pour rebondir aux coups au foie... je m'en souviens c'était ben la salle près de Carrefour, j'étais contre Greg, je sais pas si tu vois c'est qui.

Je le connais pas trop Greg.

Ben en tout cas tu vois physiquement ?

Je pense l'avoir croisé quelques fois.

Ben c'était quand j'ai tourné contre lui je sais plus quelle année. Il m'avait touché au foie, première fois et je m'étais pas rendu compte, genre le toucher au foie je pense pour se rendre compte que ça fait aussi mal que ça parce que j'étais pas prêt. Et une autre fois à la jambe, il avait insisté sur la jambe je sais plus laquelle mais ça m'avait détruit la jambe, j'avais des bleus. J'étais obligé de mettre de la pommade, j'avais été voir le médecin. Le lendemain en classe je pouvais plus me lever de ma chaise, j'avais appelé mon père pour qu'il vienne me chercher parce que faire les 2 kilomètres qui séparaient du collège ou du lycée je sais plus, faire les 2 km à pied je pouvais pas genre j'avais un hématome et j'étais... impossible de marcher correctement après.

Tu pouvais plus marcher ?

Ouais. Ouais ouais.

Tu me parlais d'un coup reçu au foie, qu'est-ce que tu as ressenti, qu'est-ce que tu t'es dit sur le moment ?

Ben la première fois surprise, surprise étonnante, je me suis dit « il y a que la tête qui fait mal », genre je me dis « c'est quoi là, c'est même pas le plexus ? », genre je connaissais pas parce que je suivais pas la boxe, je suivais pas le MMA, genre même le judo genre je pratiquais mais je suivais pas tellement et c'est de la surprise et je me suis accroupi, j'ai dû récupérer genre impossible de me relever même avec le... je voyais le temps qui défilait, je me suis dit « mais je peux même pas me relever, je peux même pas reprendre mon souffle », surprise et de la peur, saisit d'un coup... ça m'a coupé le souffle.

Ça t'a surpris et t'a effrayé ? Tu n'avais jamais ressenti ça auparavant ?

C'est ça. Je sais pas si c'est de la peur mais de la surprise genre la peur je pense pas parce que j'étais dans un lieu que je connaissais avec des gens que je connaissais genre je savais que c'était pas grave parce que pour moi je me dis tant que c'est pas des coups à la tête genre il y a pas de risque. Genre tu vois genre les low kick genre tu as un bleu il y a pas de risque c'est bon, ça va passer genre c'est pas comme si c'était une commotion ou quelque chose comme ça, je sais que ça va rester on peut avoir des problèmes plus tard alors que là les coups au foie ben j'ai pas connaissance que plus tard genre je vais développer des maladies ou des problèmes pour ça tu vois.

D'accord. Tu parlais de sensations liées aux coups, au toucher, on peut donc faire le lien avec ce sens. Tu expliquais que le toucher te semblait important dans le travail au sol, est-ce que tu as d'autres observations de ce type ? Que ça soit lié au matériel, à l'adversaire, etc.

Oui ben quand tu me dis le toucher, ça me fait penser surtout au grip, grip du kimono et grip en grappling, genre jamais lâcher, toujours être en contact euh parce que sinon après ça te fait une prise, prise qu'on a plus et qu'on doit rebatailler pour retrouver sur le kimono sur... et euh je pense quand on connaît pas surtout quand on débute genre, se faire arracher comme ça... quand on croit tenir le kimono et se faire arracher des doigts, là surtout au niveau du toucher là, après on le sent genre au niveau des doigts. La prise elle est rarement agréable quand le kimono se fait arracher des mains.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations ?

Après le toucher je sais pas euh c'est différent mais j'ai l'impression genre quand tu dis toucher genre ça fait toucher aussi en mode en boxe je réussis à toucher l'adversaire, c'est toujours dans le thème ?

Bien sûr, n'hésite pas à développer ce point.

Il y a plein de trucs différents genre... entre ta main et le corps de l'adversaire, il y a le gant il y a quand même une grosse surface et quand tu arrives à toucher derrière le gant, passer derrière la garde, il y a une satisfaction en mode « tu es satisfait tu as placé un combo ». Tu as touché seulement un coup sur le combo, c'était fait exprès et puis là tu es content de ton travail, tu as enfin touché comme tu voulais. Il y a une satisfaction derrière quand tu arrives à passer derrière la garde, à toucher le gars.

Quand tu fais mouche. Quand tu sens que tu as touché ton adversaire ?

Pas forcément faire mal mais se dire « celui-là il est passé », « celui-là si j'étais en combat peut-être que ça aurait pu... » pas forcément en mettant genre une grosse force, juste dire « celle-là elle était propre je suis content de moi », genre euh « c'était beau ».

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations concernant le toucher ?

Euh le toucher non je pense pas.

Très bien. On peut passer à l'ouïe. Comment tu appréhendes ce sens ? Comment est-il mobilisé dans ta pratique ? Encore une fois au sens large, aussi bien à l'entraînement qu'en compétition, que ça soit lié à la musique, aux voix, aux corps, au matériel, etc.

Ben tu disais justement le bruit des chocs, je pense que ben il y a des coups en pieds-poings qui font peut-être pas mal mais psychologiquement il y a le bruit qui est là et donc du coup, on se dit « merde j'ai été touché » alors que sans le bruit on l'aurait pas ressenti pareil et le bruit ça apporte un facteur en mode « merde il y a eu quelque chose », il y a comme une alerte. Le bruit envoie une alarme : « là ça a touché, là il y a eu quelque chose ». Et tu disais le bruit en compétition, souvent ben euh Thomas il disait... il me disait mais tu entends pas quand on te parle quand j'étais sur le tapis, parce que je suis coupé, je fais mon combat et même euh même le... même le coin je l'entends pas, il gueule, surtout au début, genre dans les dernières compétitions ça allait je pense genre je me suis amélioré un petit peu et au début

j'entendais pas, genre le public ou même les coachs qui étaient à côté et qui gueulaient genre, j'arrivais pas à prêter attention à ce qu'ils disaient, même entendre qu'ils gueulaient genre des trucs à faire.

Comment ça se manifestait ? Tu étais dans ta bulle quand le sifflet retentissait et tu n'entendais pas les bruits environnants ?

Ouais c'est ça, il y avait juste le bruit du sifflet, genre l'arbitre et puis euh entendre autour non j'avais rien, au début j'avais rien j'avais pas de son.

D'accord. Est-ce que tu faisais attention à qu'il se passait autour ? Je reviens sur la vue : est-ce que tu restais fixé sur ton adversaire ou est-ce que tu faisais attention à ce qu'il se passait en dehors de la surface de combat ?

Euh quand tu dis prêter autour, genre de la foule ?

Oui par exemple est-ce que tu avais conscience, prêtait attention à ce qu'il y avait autour de toi comme par exemple le public, les autres combats, l'arbitre, le coach, etc. ou est-ce que tu restais fixé sur ton adversaire ?

Ben une fois que le coup de sifflet... une fois que tu montes sur le tapis genre j'étais dedans, mais avant sinon non, je regardais partout, avant de rentrer genre en opposition je regarde partout euh ça te met une sorte de pression quand tu vois les autres combattre et une fois que ben tu es dedans et que tu vois l'adversaire ben j'arrivais pas à regarder autour, j'entendais... J'étais dans ma bulle quoi. Je voyais qu'il y avait moi, lui, l'arbitre et puis quelquefois j'entendais mon coach crier mais je comprenais pas quoi.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations concernant l'ouïe ?

Euh non.

On peut passer à l'odorat, encore une fois, au sens large. Quelles observations peux-tu faire concernant l'odorat, que ça soit lié à l'entraînement ou à la compétition.

L'odorat ben la seule observation qui me vient en tête, c'est quand une fois euh ben c'était la... je faisais du sport avec un pote et c'était la mère du pote qui est venu nous rechercher et elle avait dit ça pue là-dedans dans la salle avec la transpi, genre tout le coin en fin de cours

pour rentrer et qu'elle avait pu... elle disait ça pue la sueur mais genre ça m'a jamais ben quand tu t'entraînes de A à Z dans la salle, genre j'ai l'impression que tu fais même plus attention et c'est la seule remarque que j'ai à faire sur l'odorat.

Je reviens sur cette observation. Tu disais ne plus prêter attention aux odeurs du fait de t'entraîner et de rester un certain temps dans la salle. Est-ce qu'en sortant de la salle, en rentrant chez toi certaines odeurs imprégnées sur toi ou sur tes vêtements réapparaissaient, t'interpellaient ?

Ben euh perso c'était mon père qui conduisait quand on rentrait, donc je mangeais direct dans la voiture et je rentrais chez moi et je prenais ma douche aussitôt. Et je courrais pas non plus pour aller prendre ma douche mais la transpi genre ben comme tu as dit genre j'y étais habitué quoi limite l'odeur. Je venais de m'entraîner dedans, genre je venais d'y participer en quelque sorte à cette odeur en même temps genre, donc du coup genre j'y faisais pas attention quoi.

D'accord. Tu me disais ne pas avoir d'autres observations concernant l'odorat ?

C'est ça.

On peut passer au dernier sens, le gout. On peut aussi bien l'aborder en lien avec l'alimentation, le protège-dents, la salive, les régurgitations, le sang, etc. Tout ce qui se rapporte au gout.

Euh ouais le protège-dents c'est quand même un truc ben qu'on a pas tout le temps que genre dans la percussion ou peut-être au rugby encore des sports comme ça, quelque chose dans la bouche il faut s'y habituer, on s'y habitue, c'est comme pour l'odeur on s'y habitue à force et pour rebondir sur les régimes j'en ai jamais fait, genre j'ai juste fait attention quelques semaines avant, quelques semaines avant ça suffisait genre, genre c'est pas des gros trucs que je jouais, genre j'ai jamais été sur une grosse compétition, donc j'ai jamais eu besoin de faire attention à ça. Et puis euh des fois genre tu sens... j'avais des bagues avant sur les dents, je sentais genre le goût du sang quand la bague rentrait dans les lèvres quand mon protège-dents était mal mis.

D'accord. Et est-ce que ce gout du sang avait un impact sur ta pratique ?

Ben ça m'a pas particulièrement gêné, « je me suis dit merde je me suis fait toucher », je l'ai

pris j'avais pas ma garde ou j'avais mal mis ma tête tout simplement, je me suis dit « ben faut faire attention que j'en prenne pas une deuxième » tout simplement et puis j'avais du coup euh quand j'avais mes bagues un protège-dents double, qui était doublé ben exprès pour les bagues genre et après ben quand je les ai enlevés je suis repassé au protège-dents simple.

Donc le goût du sang peut être un indicateur, un signal qui te permet de savoir que tu as été touché ?

Ouais c'est ça. Genre vraiment je me disais « merde je saigne, ça veut dire que j'en ai pris une là », « là je le sens » genre « j'ai mal mis mon protège-dents et du coup j'en ai pris une ». Ouais c'est un indicateur.

On a abordé les 5 sens. Tu parlais aussi de certaines sensations, appréhensions comme par exemple la peur de la frustration du fait de pratiquer avec des combattants trop expérimentés. Est-ce que tu aurais d'autres observations de ce style ? D'autres expériences, anecdotes qui seraient liées encore une fois aux émotions, aux sensations, aux ressentis, etc. ?

Ben j'ai toujours le stress quand on est en déplacement genre quand ben j'allais pas faire des combats, je faisais des assauts en opposition, euh des petits trucs. Même juste ça genre il y a toujours eu un stress avant.

D'accord. Comment ça se manifestait ? Tu stressais le jour même ?

Même la veille genre ça commençait genre mode si je combattais le 24, le stress c'était le 24 au matin genre ça venait un petit peu avant, genre plus la date se rapproche, genre je vais pas te dire non plus une semaine avant, genre c'est pas des grosses échéances et tout genre, tu sais que ça va être bon enfant quoi et euh du coup j'avais une sorte d'appréhension, je sais pas genre une sorte de besoin d'être... de finir le combat et surtout de faire, de faire le mieux pour pas être dégoûté de soi-même après, comme ça le stress il se transforme pas en regrets mais plutôt en satisfaction. Et il y a une transformation derrière du stress.

Tu ressentais toujours ce stress au moment de monter sur le ring, avant que le combat soit lancé ?

Ouais ouais, j'avais toujours ce recul de « merde je fais quoi ? », « est-ce que c'est bien ? » et

il y a toujours une appréhension de ce que je donne comme image. « Qu'est-ce que je donne comme image ? », « qu'est-ce qu'on va dire là ? », « est-ce que c'est bien ? », « est-ce que je fais le bon choix ? ». Peut-être des fois genre j'ai trop réfléchi, même aux entraînements genre... même si aux entraînements il y avait pas le stress genre... parce que les oppositions genre c'est tranquille on se connaît tous, mais il y a toujours de... « merde est-ce que c'est bien ça ? », « est-ce que je tente ? ». Il y a toujours un petit stress peut-être genre de... pas une sorte de compétition, mais un stress de « est-ce que je tente ça ? », « si je fais ça si ça se trouve je vais me faire punir genre il va y avoir la guillotine qui va passer parce que je vais pas avoir rentré ma tête », des trucs comme ça.

C'est quelque chose que tu ressentais aussi en compétition ? Même pendant le combat ?

Ben du coup euh ce stress de genre est-ce que je vais chercher les jambes, est-ce que je vais être puni genre, c'était encore plus en combat parce qu'en combat une fois que c'est fini c'est fini. C'est bon on continue il reste 3 minutes au compteur on continue, alors qu'en entraînement justement on peut tout tenter, le stress il est minime contrairement au combat. (*Coupure de son*).

Pardon tu disais « le gars il est pas là pour... » ?

Il est pas là pour t'allumer genre tu sais que tu vas pas prendre mon genou si tu vas chercher les jambes sans rentrer ta tête, sans protéger, sans préparation avant quoi.

Ok. Est-ce que tu as d'autres observations concernant cette thématique ?

Sur les sensations j'ai pas l'impression en tout cas.

On peut passer à une autre catégorie. On va parler de l'image du MMA et de la violence, au sens large. Qu'est-ce que tu penses du MMA et du fait qu'il ne soit légal en compétition que depuis quelques mois ? Et qu'est-ce que tu penses des images violentes qui lui sont encore aujourd'hui régulièrement associées et du fait qu'il soit parfois considéré comme plus violent que toutes les autres disciplines de combat ?

Ben plus violente en termes de risque je crois que c'est la boxe anglaise et même plus de risques en tout cas de chocs à la tête. Pour parler de l'image, je pense dans les grands médias les choses comme ça, genre ils connaissent peut-être pas forcément le truc et ben du coup quand on connaît pas on a peur, ou en tout cas on a toujours une appréhension, on dit c'est quoi ça, une méfiance et puis ils

voient ce qui tourne le plus, ce qui fait le buzz c'est ben c'est les KO, c'est quand ça saigne, c'est quand il y a du spectacle pour le public et ben montrer genre des genres de... seulement... seulement genre seulement ces images-là au grand public qui connaissait pas du tout, genre c'était une façon je pense d'appuyer une certaine image en mode ce sport c'est que des violents alors que quand on connaît ben on sait qu'il y a d'autres solutions et puis c'est pas que ça quoi.

Selon toi, le MMA n'est pas plus violent que les autres disciplines de combat ? En tout cas en termes de blessures ?

Ben euh je me dis que de toute façon ceux qui rendent euh... ben quand je... on parle en mode grands sportifs, genre je me dis ils rentrent dans la cage, ils sont conscients genre c'est leur métier, ils savent les risques ils y vont et puis euh c'est qu'à eux le choix donc moi je dis plus rien si je veux pas qu'ils fassent ça ben je regarde pas tout simplement. Et puis c'est son choix quoi, enfin c'est son gagne-pain à lui quoi.

Tu n'es pas contre le développement des compétitions de MMA ? Tu es au contraire pour une pratique autorisée mais structurée ?

Ben c'est ça mais justement faut légaliser, faut que ça soit libre parce que quand tu vois ben des fois il y a des athlètes français qui sont obligés de partir à l'étranger juste pour combattre tu vois, au début de l'entretien tu disais ils t'ont pas proposé d'aller en Belgique des trucs comme ça, pour faire le sport tu es obligé de quitter la France, c'est compliqué quand même genre tu as pas de compétitions en France, genre je trouve ça compliqué genre la France ça peut être représenté, faut que les pays utilisent et montrent ben que il y a des bonnes personnes aussi et puis que ces personnes peuvent s'en sortir, alors que là c'est galère si les personnes elles sont obligées de partir à l'étranger pour combattre, il y a rien en France pour les faire monter ça va être compliqué quoi en tout cas pour ceux qui veulent.

D'accord. Donc selon toi, la supposée violence du MMA est plus liée à l'image que renvoient certains médias, la volonté de faire du buzz et la méconnaissance ?

Quand tu regardes les combats, moi je préfère ben en tant que grand public, genre je préfère un combat où il y a du pieds-poings, genre un peu de violence plutôt qu'un combat qui va se passer au sol ou un combat de lutte tu vas trouver ça long des fois. Tu m'entends toujours ?

Oui. Je vais couper mon truc (*réglage du matériel informatique*). Excuse-moi, vas-y.

Donc un combat de pieds-poings genre il y a un échange il y a quelque chose et alors un combat de lutte j'y vais, genre ça peut être long faut vraiment s'intéresser au truc. Même moi genre j'ai pratiqué un peu de sol genre, faire un combat de JJB là des fois 10 minutes, ben il se passe rien le temps qu'ils

trouvent les grips et tout genre je trouve ça long, alors qu'un combat de pieds-poings ben justement il y a une forme du sport de MMA où c'est debout, là il peut y avoir des KO, ben là c'est plus spectaculaire et c'est plus grand public, donc du coup l'image pour vendre, elle montre l'image où il y a de l'action, le grand public a ce qu'il veut plutôt que des gars qui vont chercher des grips, prendre la position. Le grand public va pas forcément comprendre quoi.

Très bien. On peut passer à une autre thématique, on va revenir sur l'USCC. Est-ce que tu peux me parler des rapports que tu entretenais avec membres du club ? Comment tu appréhendais et quels liens avais-tu créé avec les pratiquants, les coaches, la structure elle-même, etc. ?

Ben comme je suis arrivé tu vois j'étais le plus petit et mon père il restait sur le côté et puis il m'emmenait, il me ramenait genre j'étais en 3ème et tout le monde je sais pas si c'était des papas mais tu vois genre c'était, c'était un âge pour moi c'était des grands et euh ben c'est compliqué d'être ami avec une telle différence d'âge. Moi j'ai l'impression de rentrer dans les vestiaires et que c'était une bande d'amis qui allaient faire du sport ensemble et sans rentrer forcément dans la bande d'amis, genre j'étais genre il y avait une sorte de respect entre ben tous les pratiquants, même ben justement avec la salle là, la salle à côté de Carrefour il y avait des cours avant, genre quand tu rentrais dans les vestiaires tu tournais même pas avec les gars genre du pieds-poings, avant quand je faisais du sol, genre tu tournais même pas avec les gars ils me disaient bonjour genre tu les reconnais dans la rue des fois ils te disent bonjour alors que tu tournes même pas avec, tu as jamais tourné avec eux, tu connais pas leur prénom et ils me disent bonjour genre c'était comme la base, genre il y avait pas de... peu importe d'où tu venais genre tu étais un gars qui était dans la salle qui était venu pour faire du sport et puis voilà genre tout le monde s'en foutait et euh c'était parti pour faire du sport, on est tous là pour faire du sport.

Les relations étaient donc cordiales. Est-ce que tu as tissé des liens d'amitié avec certains membres ?

Je sais pas si on peut parler d'amitié parce que pour moi genre je suis ami avec des gars que je connais depuis la maternelle tu vois. De bonnes connaissances ok genre les gars sérieux mais c'est pas avec genre on n'a pas le même âge je pense, ça joue beaucoup aussi genre on n'a pas le même âge, on n'est pas forcément de la même époque et du coup genre il y a pas de trucs genre on se retrouve pas, pas dans le sport pas dans les compétitions genre il y a pas de sorties comme on pourrait se retrouver je sais pas deux gars du club mais du même âge genre se dire ah tu sors on va en soirée genre il y a pas ça quoi.

D'accord. Tu penses que c'était surtout lié à la différence d'âge ?

Ben je pense ouais, quand tu as un petit de 3ème et que toi tu travailles en entreprise et tout euh, je pense tu te dis pas je vais boire un coup avec lui, je l'invite pas à la maison tu vois.

C'est pareil aujourd'hui, après plusieurs années de pratique au club ? Enfin, aujourd'hui c'est un peu compliqué à cause des actualités, mais cette situation était la même les derniers temps avant la fermeture des salles ?

Ouais après du coup, ouais j'ai vu... en fait j'ai pris l'habitude c'est des gars que si je les vois dans la rue je leur dis bonjour, je leur serre la main, pas actuellement du coup maintenant, mais genre toujours une politesse tu vois mais genre c'est pas en mode amis on échange euh un week-end sur deux hop tu viens à la maison, des trucs comme ça non.

Très bien. Je te propose de passer au deuxième objet d'étude, le jeu vidéo de combat. D'abord, est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Donc la mise en compétition de pratiquants de jeux vidéo de combat comme Tekken, Street Fighter ou même de jeux de simulation réalistes comme UFC ou MMA. Et qu'est-ce que tu en penses ?

Euh je... comment dire euh je connais de nom Street Fighter c'est ça, UFC, j'ai des potes qui jouent mais j'ai jamais eu de comment dire, de console. Donc du coup ben j'ai pas côtoyé ça à part chez les potes des fois à FIFA mais c'est tout quoi, genre niveau console tu vois genre j'ai pas pratiqué et du coup ben encore moins les sports de combat parce que quand on est chez les potes genre c'est un FIFA et puis un FIFA en soirée et puis c'est tout quoi.

D'accord. Tu n'y joues pas parce que tu n'as pas de console ou plutôt parce que tu n'es pas trop intéressé par ce type de jeux ?

Je pense que le fait de pas avoir de console ça va pas te donner la frime en mode il me faut la console pour avoir le jeu, mais je me souviens UFC genre il y avait un truc qui était sorti sur portable, je l'avais installé j'avais joué, je trouvais ça super genre super long, genre tu es obligé d'attendre, genre j'étais pas dedans quoi du tout genre ça m'a pas du tout donné envie, genre j'ai pas prolongé en tout cas sur ce jeu-là quoi. En tout cas je sais pas si on peut appeler ça sur console genre sur Smartphone quoi.

Même si tu avais une console, tu ne jouerais probablement pas aux jeux vidéo de combat ?

Ouais non je pense pas en tout cas, pas à des jeux comme ça.

Pour quelles raisons ?

Ben genre il y a des trucs c'est différent, tu te dis merde je le vois, merde ça c'est pas possible ou merde pourquoi ça fait pas ça, pourquoi ça me propose pas ça. Après je sais pas genre si tout est possible genre sur la PS4 ou la PS5 qui est sortie là, si toutes les prises sont possibles ou des choses comme ça genre pourquoi ça défend pas ou pourquoi il l'a pris, genre je me dis ça je peux le faire genre au pire si je veux donner un coup de poing, genre j'ai un sac dans le garage et puis je me dis je le fais en vrai plutôt que la console.

Ok. Même si tu es peu sensible à ce milieu et que tu le connais moins, n'hésite pas à développer. Le jeu vidéo de combat, et même le jeu vidéo au sens large, est parfois associé à l'illégitimité du fait d'une supposée passivité physique et à la violence. Qu'est-ce que tu penses de ces images négatives ? Est-ce que tu es pour le développement du jeu vidéo ?

Ouais ouais ben j'ai rien contre et quand tu dis ça parle de violence, j'ai l'impression genre c'est les parents qui connaissent pas et qui se disent mon fils il joue trop à la game, il va déraiper, genre Call of Duty ou des jeux comme ça, ça fait peur surtout aux parents j'ai l'impression alors que je pense que celui qui a une console genre il est capable de faire la différence entre son jeu ou la vraie vie genre il se dit euh... je pense pas que ça perturbe quelqu'un de jouer aux jeux vidéo. Après pour les compétitions genre ben je considère ça... ben tu disais est-ce que pour toi c'est un sport, je considère les échecs comme un sport et je pense que c'est un sport mais qui engage pas forcément le physique, c'est plus le cérébral donc c'est pareil pour les jeux vidéo, je me dis je mets ça au même rang que les échecs quoi.

Je rebondis sur ce point parce que je voulais aussi l'aborder. Tu considères donc les échecs et le jeu vidéo compétitif comme des sports ? Quelle est ta définition du sport ?

Genre je t'aurais dit une activité physique mais du coup vu les questions précédentes ça colle pas (*rire*).

C'est bien ton point de vue personnel qui m'intéresse. Tu considères les échecs comme un sport ?

Oui c'est ça.

Est-ce que tu considères le jeu vidéo compétitif comme un sport ? Et comment tu définirais le sport ? (*Coupure de son*).

Tu as dit quoi sur les jeux vidéo en compétition?

Pardon je répète. Est-ce que selon toi, le jeu vidéo en compétition peut être considéré comme un

sport ? Et comment tu définirais le sport ?

Ben pour moi oui ça peut être considéré comme un sport, genre je le suis pas mais j'entends... en mode e-sport, l'e-sport genre pour moi c'est un sport à part je pratique pas genre je connais pas du tout, mais je me dis pas ah c'est des gens sur leur fauteuil, derrière un clavier, je me dis que genre c'est une sorte de domaine de compétences, ils ont travaillé dans ce domaine et euh et que maintenant c'est leur sport. Je pense on pourrait donner peut-être ça comme définition de sport, genre quelque chose qu'on travaille, qu'on répète, en activité pas forcément physique, quelque chose qu'on travaille et qu'on répète en activité, une sorte de définition comme ça.

Le MMA entre donc dans cette définition du sport ?

Et ben ouais.

D'accord. Je reviens sur le point précédent. Est-ce que selon toi, même si ça n'est pas personnellement ton cas, des pratiquants de disciplines de combat physiques pourraient s'intéresser au jeu vidéo de combat, et inversement ? Est-ce que ça peut être compatible à ton sens ?

C'est compatible je pense et puis même je pense ça apporte un avantage parce que il y a des choses que tu vois dans le jeu vidéo, des techniques que tu découvrirais peut-être pas avec ton coach et tu dis merde je vais essayer ça et puis genre ce que tu vois dans la vraie vie tu te dis, ah c'est peut-être mieux comme game plan si je veux gagner contre je sais pas le boss du jeu tu vois. Je pense que c'est possible de faire les deux et puis même genre c'est un bon point de faire les deux, c'est comme de regarder des combats et faire des combats, genre tu apprends à en faire et tu apprends aussi quand tu regardes les autres, genre c'est compatible.

L'observation et la pratique d'une de ces disciplines pourrait favoriser l'apprentissage technique de l'autre selon toi ?

Ouais c'est ça, ça t'ouvre l'esprit et ça... pas ouvre l'esprit mais en tout cas ça t'ouvre les possibilités techniques et puis même genre tu côtoies plus encore c'est mieux, même si c'est un milieu différent mais c'est un milieu qui... le jeu vidéo il est censé ressembler à la réalité un peu en tout cas dans les sports de combat, genre en tout cas je parle pour UFC genre Street Fighter je pense pas que ce soit tu vois... genre tu as peut-être moins d'appréhension quand tu rentres, genre tu te dis merde ça je l'ai déjà vu, ça je sais comment ça se passe ou des choses comme ça tu vois.

D'accord. Est-ce que tu regardes des vidéos liées aux disciplines de combat ? Quand je parle de vidéos c'est au sens large, les films, les séries, les combats en pay-per-view, les vidéos techniques,

etc.

Euh vidéo ?

Oui liées au MMA ou à d'autres disciplines de combat.

Du coup ben ouais des combats ou quelques trucs en mode technique, quelques genre des sortes de tutos techniques, ouais des reportages des fois sur Youtube, j'aime bien genre je sais pas si tu connais la chaîne La Sueur?

Non je ne connais pas.

Ben il y a quelques reportages en mode à l'UFC ou des podcast genre en mode des pronos ça je suis, j'arrive à suivre. Pour ce qui est des films séries genre j'ai du mal parce que quand tu... tu as même pas besoin d'un gros niveau mais quand tu vois que ça touche pas, genre je me dis merde ça fait trop film, j'ai du mal à rester éveillé genre je me dis c'est pas vrai, il y a quelques films genre qui sont bien mais la plupart genre j'ai du mal à accrocher, je me dis mais ça se passe pas comme ça en vrai, là ça tombe, là il a rien, là genre je peux pas m'empêcher de me dire c'est pas un film, genre je me dis ça, ça passe pas en vrai. Du coup j'ai du mal à consommer en tout cas les films de combat. Certains films oui ça passe mais la plupart non.

Ce qui t'intéresse c'est le réalisme ?

Ouais c'est ça. C'est ça le réalisme.

Et tu disais regarder des vidéos techniques ? C'est pour le plaisir ou c'est plutôt pour les apprendre et éventuellement les replacer au club par l'intermédiaire des entraîneurs ?

Ben c'est pour le plaisir et puis genre, les replacer au club c'est chaud parce que tu vois ça une fois euh sur un écran et puis j'ai personne pour m'entraîner à la maison, genre je peux pas ressortir ça comme ça tu vois au club, genre peut-être en pieds-poings ok, tu peux peut-être sortir un combo, mais genre par exemple au sol genre placer une clé, tu as pas tous les petits détails, en tout cas tu vas plus t'en rappeler. Et j'ai jamais discuté en mode technique comme tu viens de me dire en mode j'ai apporté une vidéo, je me suis dit merde ça je comprends pas genre ça j'ai jamais fait.

C'est quelque chose que tu trouverais intéressant, enrichissant, d'échanger avec les autres pratiquants et les entraîneurs à propos de techniques trouvées hors club, par exemple sur Internet ?

Ouais je pense ouais. Ouais et puis même c'est bien genre vu que ça vient de toi genre la technique tu

dis elle est bien, déjà pour que tu la montres au coach ça veut dire que tu apprécies déjà la technique, donc tu vas pas en quelque sorte faire oh j'aime pas celle-là, celle-là elle est pas faite pour moi, c'est toi qui la montre, c'est toi genre tu vas t'en souvenir, si en plus le coach te dit derrière on la travaille genre ce sera tout bénéf pour toi quoi.

Donc la vidéo peut servir à la fois de divertissement et de support d'apprentissage ?

Oui oui c'est totalement possible, genre les supports vidéo ça te permet d'apprendre même sans forcément montrer au prof, genre quand tu regardes des combats ou des des sparring, des gars qui se sparrent, genre en pieds-poings, genre tu apprends un petit peu genre tu te dis lui il tourne plus le pied, genre il fait comme ça, comme il envoie sa jambe, tu apprends un petit peu au moins tout seul en regardant.

D'accord. Je vais aborder les derniers points de l'entretien. D'abord, qu'est-ce qui fait, selon toi, que le MMA se développe de plus en plus aujourd'hui, sachant qu'il a en plus été légalisé depuis peu en France ?

Ben je pense déjà il y a un travail je pense des clubs français euh des petites personnalités françaises qui ont voulu ça, qui ont voulu dire on existe aussi et puis il y a les entreprises étrangères je pense surtout à l'UFC, genre qui se disent ben il y a de l'argent là aussi, genre il y a une question d'argent du côté des grosses entreprises. Ils disent on va y aller et puis les petits clubs de MMA qui se disent on veut exister, on n'a même pas l'autorisation de faire ça, on est obligés de prendre un dérivé, le pancrace, on voudrait faire le vrai sport, pourquoi on s'entraîne vraiment ? Pourquoi on part à l'étranger pour les compétiteurs ?

Donc à la fois une volonté française de pratiquer un MMA authentique et de valoriser la discipline, et parallèlement, à l'échelle mondiale, des enjeux économiques ?

Ouais c'est ça, ben quand tu regardes l'UFC genre s'il y a pas d'argent en France ils feront pas des événements en France tu vois, genre ils vont pas se dire on va faire un truc pour développer le MMA en France si ça leur rapporte rien, c'est une entreprise privée leur but c'est de faire du profit.

D'accord. Et concernant le jeu vidéo, notamment compétitif, pour quelle raison lui aussi se développe de plus en plus selon toi ?

Euh peut-être que c'est nouveau et du coup, ouais peut-être aussi c'est nouveau une sorte comme le MMA c'est nouveau donc, du coup apparemment il y a genre ce qui est nouveau dans un premier temps... genre les médias... ça a jamais été autorisé, et puis au final on se rend compte que c'est pas vraiment comme ça et puis du coup il y a un attrait du grand public pour faire ça, pratiquer et en même

temps regarder genre il y a un public en tout cas pour faire ça, donc du coup ça grossit.

La légalisation et les premières reconnaissances des disciplines ont donc joué ?

C'est sûr ça s'est démocratisé, genre il y a pas eu l'image en mode c'est seulement des gens dans leur chambre pour les jeux vidéo et c'est seulement des gars qui sont fous et qui se battent dans une cage pour le MMA.

Très bien. Est-ce que tu veux revenir sur un des points qu'on a développé lors de l'entretien ?

Euh non.

Ou aborder un sujet qu'on n'aurait pas mentionné mais qui te semble intéressant ?

Ben écoute j'ai l'impression qu'on a fait le tour, genre en tout cas pour les sports de combat. L'e-sport ben j'ai moins parlé du coup.

Pas de soucis.

Non j'en ai pas en tête en tout cas là.

Ok Adrien. Merci beaucoup.

Annexe 13. Entretien 7 : Pratiquante MMA, terrain 1 (Margot)

On va aborder plusieurs thématiques. La première est liée à l'identité du pratiquant. Est-ce que dans un premier temps tu peux te présenter, en quelques mots ? Que ça soit ton parcours scolaire, professionnel, sportif etc.

D'accord. Euh ben du coup je m'appelle Margot J'ai 30 ans. Je pratique les sports de combat depuis que j'ai 7 ans à peu près, j'ai commencé par le judo comme beaucoup, j'en ai fait 13 ans et ensuite quand je suis arrivé à l'université, c'était un peu une porte ouverte en fait, à Caen en tout cas c'était assez libre, on payait 10 € l'année et on faisait tous les sports qu'on voulait, donc au niveau des sports de combat c'était assez sympa que l'université fasse du sambo et du judo. Donc je suis partie voilà j'ai fait du pancrace aussi, ça m'a permis aussi de découvrir d'autres sports même la boxe etc., je me suis vraiment épanouie dans le sport de combat à partir de ce moment-là, ça m'a permis aussi de voyager, à l'époque j'étais tutrice donc c'était vraiment euh quelque chose de... qui m'a beaucoup apporté. Donc l'université j'ai fait euh j'ai fait jusqu'au Master 1 à Caen une licence de physique et un Master de neurosciences imagerie de la santé et ensuite j'ai dû partir à Lille pour soutenir mon Master puisque mon but c'est de devenir physicienne médicale et il y avait pas beaucoup de Masters en France donc j'ai été prise à Lille euh pour ensuite passer un concours et donc là je suis actuellement physicienne médicale depuis actuellement 5 ans. Donc c'est un... je peux dire que le sport de combat... enfin il y en a plein qui font pas de sport parce qu'ils disent qu'ils préfèrent se mettre dans les études, mais en fait c'est pas un blocage les sports de combat, ça permet de se libérer et aussi d'avoir confiance en soi. Euh arrivée à Lille j'étais un peu perdue parce que je suis restée toute ma vie en Normandie donc voilà ça m'a appris. Et euh la première chose que j'ai fait c'est de trouver absolument un club de sport de combat que j'ai trouvé pour le coup, donc là je fais beaucoup plus du jiu-jitsu brésilien mais j'ai fait euh 4, 5 ans de MMA avec ce club. Et comme c'est proche de la Belgique c'est un peu plus ouvert et donc ça m'a permis vraiment de continuer mon développement dans ce domaine. Aujourd'hui j'en fais euh beaucoup moins, on va dire qu'avec le... disons que quand on est une femme j'ai fait pas mal de compétitions mais au bout d'un moment il y a de moins en moins de filles compétitrices, j'augmente en grade ce qui fait qu'il y a encore de moins en moins de filles et euh et puis ça devenait compliqué, je pense qu'au bout d'un moment de 7 à 30 ans quand on a enchaîné tout ça on commence un peu à en avoir marre, surtout que le sport de combat nécessite un régime alimentaire assez stricte et donc ben voilà j'en ai eu un petit peu marre de ça, mais euh ce qui est sûr c'est que je n'arrête pas du tout, je pourrai pas arrêter le sport de

combat, c'est un petit peu ma base de vie, donc je continue à m'entraîner mais vraiment juste pour le plaisir, avec le confinement on a un peu réduit les entraînements, mais j'ai la chance de vivre avec mon sparring préféré, ma sœur jumelle, on a aménagé une salle de combat dans notre grenier, donc de temps en temps on garde notre forme, 2 fois par semaine on s'entraîne, c'est vrai que quand j'étais à la fac j'en faisais tous les jours, après ça devient un peu réduit, 4 fois, 3 fois, là c'est une à deux fois par semaine depuis le confinement en fait. Ça a réduit. Je me suis intéressée à d'autres sports, je continue à faire du sport tout le temps, c'est un besoin, et euh mais je me suis un petit peu développée dans des sports un peu plus nature. Voilà.

D'accord. Tu as abordé certains points sur lesquels je voulais justement revenir après. On va d'abord s'intéresser à la notion de combat. Tu faisais du judo à l'origine, pendant plusieurs années. Qu'est qui fait que tu t'es orientée vers une discipline plus ouverte, type sambo ou pancrace ?

Euh à la base le judo, je commençais vraiment à en avoir marre du judo avec ma sœur, c'était très sélectif. Il y a des pôles etc. on a rencontré d'ailleurs avec ma sœur jumelle, on a fait quelques stages avec les pôles et à chaque fois c'était une nouvelle expérience, vraiment je suis sincère là-dessus j'ai vraiment pas aimé. L'ambiance, la mentalité, elle me déplaisait fortement. Moi ce que je recherche c'est le partage, c'est le plaisir, c'est vraiment... même si je faisais de la compétition, il y avait vraiment cette... on avait avec ma sœur du coup ce sentiment de partage et de sport en fait. C'est d'ailleurs pour ça que je me suis développée dans le MMA parce que dans ma tête le MMA c'était un sport qui récoltait tous les sports de combat, chacun venait de façon traditionnelle, se battait, et voilà c'était ouvert à tous. Bon malheureusement le MMA maintenant a un peu switché c'est devenu un peu, un peu euh comment dire médiatisé et business. Donc voilà. Et puis du coup la fac m'a permis de... j'ai commencé à faire du judo à la fac avec Luc Liné, Luc Liné donc forcément il a... il a trouvé des femmes chez lui donc il était content, des femmes super motivées avec mes deux sœurs, parce que je m'entraîne aussi avec ma grande sœur, et donc il nous a fait faire plein de choses, il nous a emmené à droite à gauche pour tester différents sports de combat, faire des compètes dans différents sports de combat et donc c'est grâce à l'université, c'est grâce à lui qu'on s'est développées dans tout ça, mais aussi grâce à Dimitri Chelepov, je sais pas si tu vois, il avait un peu de mal au départ à s'entraîner avec des filles mais très vite il nous a pris sous son aile et il nous a vraiment motivé dans cette discipline. Et en plus ça nous a permis de voyager alors que le judo on est resté très... on faisait des compétitions qui restaient en Normandie, on

se faisait latter du coup mais on restait en Normandie alors que les sports un peu plus ouverts il y a tellement peu de monde que c'est ouvert à tout le monde, on a fait les sells games par exemple à l'université, je sais pas si tu connais. Donc on a développé ça et c'était génial, on était même jumelé avec une équipe ukrainienne je sais pas si c'est encore le cas. Voilà c'est ce qui m'a donné encore plus de goût aux sports de combat.

D'accord. Avant de revenir sur le MMA et le pancrace, que vous pratiquez en compétition, tu disais que tu t'étais réorientée vers les sports de nature, l'escalade notamment ?

Euh l'escalade et l'alpinisme.

Et pour quelles raisons tu as choisi ces disciplines-là ? Tu les pratiques à la place des activités de combat ? Je pose la question parce que tu disais être épanouie dans le sports de combat.

C'est pas remplacé on peut pas dire ça. Ça a tellement rien à voir, c'est juste en plus. Après il faut trouver une place. Euh ben en fait j'ai toujours adoré la montagne et euh je sais pas si tu connais l'UCPA ?

Oui.

On a commencé à s'y intéresser à 25 ans et on a regardé et en fait, ça permet... c'est vraiment une association sportive qui permet de faire ce que tu veux où tu veux avec n'importe quel niveau, donc c'est vraiment ouvert, très ouvert en fait. On a vu alpinisme on a trouvé ça un peu taré, donc on a dit qu'on allait y aller et finalement on a aimé ça et... bon c'est sûr qu'à Lille on peut pas vraiment le faire. On a des salles d'escalade pour continuer à s'entraîner et puis on court pas mal aussi donc on arrive à... pendant les vacances et quand c'est l'hiver on fait souvent des sorties comme ça. On s'est mis à la spéléologie aussi. Et là on compte se mettre à la voile.

Ah oui, une diversification, d'accord. Je reviens sur les disciplines de combat. Tu me disais que tu pratiquais en compétition, quelles étaient tes modalités, tes finalités de pratique ?

La finalité ben c'est... je crois que ça a toujours été le plaisir. Euh mais le sport de combat on

passer par différentes phases. Il y a le plaisir, il y a l'excitation, il y a la frustration parfois de pas réussir quelque chose et tout ça, ça nécessite un certain contrôle que je n'ai pas tout le temps eu c'est sûr, je me suis souvent énervée ou des fois on est... voilà on est en colère ou on est triste parce qu'on n'y arrive pas. Mais parfois on est super content parce qu'on arrive à un truc. La finalité je pense que c'est... c'est pas de gagner un combat, c'est d'apprendre tous les jours. Apprendre surtout le jiu-jitsu brésilien ça m'a... c'est très très technique comme sport, moi je suis un... plutôt un petit gabarit donc ça m'a beaucoup aidé, ça m'a beaucoup aidé et quand je suis arrivée à Lille j'étais la seule fille et donc j'ai dû un peu m'imposer et euh je me suis très bien fait accepter. C'était vraiment très agréable et ça c'est super bien passé. Il y a un partage... très fort et beaucoup de plaisir.

Je reviens sur ton statut de pratiquante de combat hybride, donc de sambo, de pancrace et de MMA, quels sont tes spécialités dans la discipline ?

Le sol. Je suis nulle en frappe. Et pourtant euh j'ai eu un prof particulier de boxe à Lille pour justement euh... parce qu'on devait être trois à faire du MMA en Belgique, à faire les combats en cage en Belgique, j'étais la seule fille donc j'ai eu droit à un professeur particulier (*rire*) bénévole. Et il a eu beau m'entraîner à l'anglaise à fond à fond, euh j'étais nulle en fait, j'y arrive pas, en fait j'ai tellement eu un apprentissage très technique, même le judo d'ailleurs qui autrefois, à l'époque où j'en faisais, il y avait énormément de sol, il y avait du ne-wasa etc., moi j'aime beaucoup ça en fait, je m'approche, je me protège pas assez le visage je m'approche, et je veux mettre au sol. Donc voilà pour le sol.

D'accord. Tes faiblesses seraient plus le striking, les percussions debout en fait ?

Ouais.

D'accord. Et comment tu définirais un bon pratiquant de MMA. Tu penses qu'il faut être polyvalent, bon au sol, bon debout ?

Il faut qu'il soit polyvalent. Il faut qu'il soit polyvalent et il faut qu'il apprenne à se protéger aussi, ce qui n'était pas mon cas, je fonçais souvent dans le tas, mais je pense qu'il faut qu'il ait quand même une préférence pour le sol, je pense que si tu as un bon niveau au sol, même un peu plus que la frappe etc., tu t'en sortiras beaucoup mieux.

En MMA ?

Au niveau sol le poids... enfin quand tu arrives au sol la taille etc., il y a beaucoup de choses qui s'annihilent.

Par la technique au sol ?

Mmh.

D'accord ok. Je te propose de passer à une autre catégorie. On va parler des ressentis dans la pratique. N'hésite pas à développer, utiliser des observations personnelles, des anecdotes, etc. Comme c'est un thème un peu général, on pourra mettre en lien la pratique avec les 5 sens, et développer, aller plus loin si besoin. D'autres ressentis, sensations et appréhensions peuvent aussi ressortir. Qu'est-ce que tu ressens... de particulier dans la pratique de tes activités de combat ? Peut-être des sensations que tu retrouverais pas dans d'autres disciplines ?

Ben déjà on est tout seul, faut pas l'oublier. C'est une pratique on n'est pas en équipe, il y a une pratique individuelle, donc il y a un peu ce stress là aussi, c'est que à partir du moment où on est sur un ring, dans une cage ou face à un adversaire sur un tatami on est tout seul. Il faut se faire confiance et faut pas perdre ses moyens. Euh du coup ça nécessite même une certaine confiance en soi, euh avant chaque compète il y a du stress forcément, mais dès que l'arbitre siffle ou démarre ou demande de commencer un combat, moi je sais que mon stress il part et que je suis hyper concentrée. Après ça dépend des combats euh je dirais ça dépend... là je m'entraîne souvent avec les mêmes personnes, avec certaines personnes je suis régulièrement frustrée, euh et avec d'autres c'est du plaisir.

Pour quelles raisons du coup tu es frustrée contre certaines personnes ? Qu'est-ce qui conduit à cette sensation-là ?

Parce que par exemple il va arriver à m'avoir toujours de la même manière et j'ai beau faire n'importe quoi je n'y arrive pas. Donc oui c'est frustrant. Et avec d'autres euh enfin moi j'utilise pas beaucoup la pression, je flotte beaucoup, je bouge beaucoup, je suis quelqu'un d'assez souple et du coup quand je rencontre quelqu'un qui combat comme moi, quand en pression est très souple, euh ben là j'ai l'impression de développer d'autres... en fait je développe ma technique, je suis pas ni sous pression, je suis pas coincée, je suis pas bloquée et du coup c'est des combats qui bougent, pas forcément avec un léger hein, ça se passe parfois avec quelqu'un qui pèse 80 kg et ça je trouve ça génial, quand un combat il y a plein

de techniques qui fusent de partout et euh chacun essaie de faire quelque chose et puis en fait l'autre bloque, part sur un autre truc et donc etc., en fait c'est un enchaînement de... c'est carrément ça en fait c'est un enchaînement de techniques qui se fait via les deux personnes. Et parfois je suis avec des gens un peu plus... qui travaillent un peu plus en pression et je suis complètement bloquée au sol. Ça m'est arrivé de rester bloquée pendant plusieurs minutes au sol parce que un gars qui faisait le double de mon poids m'écrasait et il faisait rien d'autre, et ça, ça me frustre en fait. Je suis pas là pour rien faire ni pour me faire écraser. Si tu m'écrases ben c'est bon tu as gagné, pars, mais en fait essayer des techniques, de prendre des risques c'est ça qui me plaît prendre des risques et oui des fois je me fais avoir, mais au moins j'apprends et je sais si telle ou telle chose marche ou marche pas. Et c'est pas parce que ça marche pas du premier coup que ça ne marchera jamais. Je suis un peu aussi butée là-dessus, dès que je veux faire une technique j'y vais, je peux essayer pendant des mois même si je vois que ça marche pas, mais voilà.

D'accord. Tu parlais du fait qu'en compétition, à partir du moment où tu entendais le coup de sifflet, ou le combat commençait, tout le stress disparaissait etc. Tu retrouves ça à chaque fois ? Dans toutes les compétitions ? Ça t'est jamais arrivé de te poser des questions sur ton intégrité ou autre pendant un combat ?

Le dernier de mes combats oui. Il était complètement différent. Euh c'était un combat en cage, là c'est une anecdote du coup, mon dernier combat en cage c'était il y a (*souffle*) il y a plus de 5 ans, euh c'était en Belgique et je suis tombée sur quelqu'un qui était une boxeuse qui s'est bien renseignée sur moi, et euh moi j'étais donc nulle en boxe mais j'étais bonne au sol. Et euh et en fait c'était deux rounds de 5 minutes et en fait pendant 9 minutes 30 je me suis fait péter la gueule. Mais vraiment. Je n'arrivais à rien euh le coach de la fille lui hurlait : « la laisse pas t'approcher, elle va te battre au sol » et en plus il était euh... comment dire pas très poli. Donc j'ai trouvé ça pas très... enfin raisonnable. On est dans un sport de combat il y a quand même un code moral, un respect à avoir. Donc ça m'a un peu perturbé, je me suis demandée ce que je foutais là dans une cage avec des gens qui hurlaient autour, je me disais « je suis une physicienne médicale j'ai besoin de mon cerveau pour travailler, et là qu'est-ce que je faisais en fait ». Donc là je me suis vraiment posée des questions et j'entendais... j'avais trois coachs avec moi, j'avais mon coach de boxe, mon coach de jiu-jitsu brésilien et Coralie ma sœur jumelle qui était là. Et euh mon coach de boxe il disait plus rien. Il s'est assis et euh il disait plus rien du tout. Il était dépité il savait plus quoi faire il hésitait à jeter

l'éponge etc. Et mon prof de jiu-jitsu brésilien je sentais dans sa voix qu'il était énervé, déçu, qu'il voulait... enfin je sentais que ça n'allait pas. Moi j'essayais, je l'approchais, j'essayais de la foutre au sol j'y arrivais pas je me faisais latter... et puis là je me suis retrouvée face à la cage et j'ai vu le regard de Coralie qui m'a dit calmement tu sais ce que tu as à faire, et là ça m'a... enfin c'est bizarre mais ça m'a calmé. Puis j'étais vraiment dans un état je... ça n'allait pas, je perdais mes moyens. Et euh et donc les 30 dernières secondes j'ai pris la fille je l'ai mis au sol et j'ai utilisé une vieille technique de judo qu'on faisait pas au JJB un truc que j'avais pas fait depuis 15 ans, je l'ai mis au sol et là j'ai fait pareil une vieille technique de sambo qu'on m'avait interdit de faire au JJB, donc que je faisais plus, et donc je lui ai fait une clé de bras j'ai gagné comme ça mon combat. Mais en fait même j'étais comment dire... avant de faire la clé de bras elle voulait pas me donner son bras et du coup je l'ai frappé au sol parce que j'étais autorisé, et ça je fais jamais, frapper quelqu'un au sol quand je le bloque. Et du coup ça m'a assez frustré parce que moi j'ai perdu aussi mes moyens, j'avais qu'une seule envie en fait c'était de lui casser son bras et j'ai perdu mes moyens en fait mentalement. Donc quand je suis ressortie de ce combat oui j'avais gagné mais je me suis fait casser la figure pendant 9 minutes 30 et c'est très long de se prendre pendant 9 minutes 30 des coups dans la figure et je me suis demandée euh... enfin j'ai besoin de mes neurones je crois que c'est à ce moment là où j'ai décidé d'arrêter le MMA. En tout cas en compétition. Tu ressens vraiment de la frustration quoi, ça dépend vraiment du type de combat, tu peux passer par le plaisir ou de la colère ou la frustration.

Je reviens sur la fin du combat, sur la victoire. Tu dis que tu avais donné des coups au sol mais que tu le faisais jamais. Pourtant c'est inscrit dans le règlement, ça fait justement partie du MMA ?

Ça fais pas partie de... j'aime pas faire ça. J'aime pas du tout faire ça.

Dans cette optique là, de compétition, tu aurais été plus intéressée par du pancrace que du MMA ?

Oui.

D'accord. Oui, plus pancrace que MMA.

Ouais, mais j'aimais bien ce risque aussi de vraiment y'a aucune règle. C'est con mais j'aime prendre des risques.

C'était la recherche de risque qui faisait que tu étais partie plus... sur une compétition de MMA que de pancrace ?

J'en ai fait du pancrace mais il y a pas beaucoup de compétitions de pancrace.

D'accord, c'était aussi lié aux possibilités de combattre en compétition.

Moi on me proposait quelque chose j'y allais quoi. On m'aurait proposé du pancrace j'y serai allée, à l'époque j'y serai allée.

D'accord. Je me permets revenir sur l'ouïe parce que tu l'as mis en avant dans tes observations. Tu parlais du bruit du sifflet, d'entendre les bruits environnants, les cris dans gens autour de la cage. Est-ce que tu peux m'expliquer de quelle manière l'ouïe est mobilisé dans ta pratique loisir et compétitive des sports de combat ?

C'est vrai que surtout en compétition il y a beaucoup de bruit, dans la salle il y a énormément de bruit, de chahut, j'ai toujours réussi à entendre la voix, comme si mon cerveau il sélectionnait la voix de mon coach (*tousse*) quand c'était autorisé, et pourtant il pouvait ne pas parler fort et je l'entendais. Euh y'a ça je sais pas comment ça se fait c'est comme ça. Après euh je sais... enfin il y avait quelque chose de bizarre mais il y a le chrono, quand on s'entraîne (*s'éclaircit la voix*) il y a un décompte d'un chrono, à la fin il y a un décompte d'un chrono et je sais que dès que j'entends ça mon cerveau il se... comme s'il se réveillait, j'ai l'impression qu'il passe d'une phase à une autre en entendant ce chrono. Ça peut être un chrono pour faire de l'exercice, on a fait des Cross Fit avec eux, enfin du training plutôt, et je sais que ce bruit active mon cerveau. Je pourrais être de repos sur mon canapé, je l'entends je me réveille quoi comme ça.

Comme un automatisme en fait ?

C'est automatique. « C'est parti faut y aller » quoi.

D'accord. Est-ce que tu aurais d'autres observations sur l'ouïe, en plus de celles que tu m'as déjà présentées ?

Non ça va.

Ok. On peut basculer sur la vue. Tu parlais par exemple du fait de regarder autour de

toi quand tu étais en compétition en cage en te demandant ce que tu faisais là. Comment tu penses ce sens-là dans la pratique des sports de combat ? Est-ce que tu trouves ce sens important ?

Je trouve qu'il est pas aussi nécessaire que prévu. D'ailleurs au jiu-jitsu brésilien il y a un des champions aveugle. Ils viennent avec leur chien et hop. Et je sais que parfois pour rigoler même avec Aurélien, je sais pas si tu te souviens Langliné, il faisait des combats dans le noir mais en fait ça marche bien, parce qu'au final c'est les sensations qui comptent et les réflexes. (*S'éclaircit la voix*) et du coup comme je disais quand j'ai regardé autour de moi dans la cage, c'est comme si je me réveillais et j'en avais pas vraiment conscience. Je regarde pas en fait. C'est difficile, si on commence à regarder, regarder euh enfin je crois que c'est quelque chose qui peut déranger ta concentration parce que tu vois d'autres choses, ça vient perturber ta concentration. Donc en fait tu vois sans voir. Pour moi c'est ça. Je pourrais très bien fermer les yeux ce serait pareil. Je sais ce qu'il faut faire, je sais où aller, bien sûr c'est mieux de savoir où se trouve la jambe etc. mais disons que je pense que la vue on l'utilise en tout cas pour mon cas en JJB on l'utilise euh au minimum quoi. Voilà.

D'accord. Du coup j'imagine que le toucher participe...

C'est le plus important.

A l'appréhension du corps etc. Tu parlais par exemple de sensations et de réflexes à travers certains mouvements lors des combats au sol.

Et savoir aussi quand on se prend en clé. Savoir dans quel sens on est, dans quel sens est l'adversaire, dans quel sens tourner, ça doit devenir des réflexes aussi pour éviter de se faire étrangler, de se faire prendre en clé de bras ou clé de jambe. Et donc il y a beaucoup de proprioception de notre corps, de sensations, où se trouve notre genou, dans quelle situation se trouve notre genou et comment il faut faire pour se libérer sans se faire mal.

Ok. Concernant le toucher, est-ce que tu as d'autres observations ?

Mmh... le toucher non. Plus les sensations euh quand les combats sont stressants euh tu perds 50 % de ton énergie et ça tu le ressens direct, enfin moi je sais que je le ressens direct. Donc c'est pour ça que mon coach à chaque fois m'échauffait sans... m'échauffait tranquillement en fait, à chaque fois je m'échauffais tranquillement, euh on parlait on était avec les copains, on

se mettait bien, dans une bonne... je sais qu'il y en a en fait ils essayent d'énervier leurs combattants, de les mettre en rage, je sais pas pour qu'ils s'énervent un peu plus euh et du coup ils les isolent, ils les font taper dans des sacs à fond et en fait je pense que déjà ces personnes-là perdent encore plus d'énergie quand ils font ça alors que nous c'était un peu un rituel, on était avec un entourage, on était calmes on s'échauffait de manière tranquille, vraiment toutes les articulations vraiment on s'échauffait et sans plus être à bout de souffle quoi. On avait jusqu'à notre premier tour et après c'était bon. Après on prenait un peu de calme pour... on mettait les gants tout seul, on discutait calmement et il fallait être très calme jusqu'au ring. Et voilà quoi, après t'as la sensation de picotements partout euh qu'il faut que... tu montes dans la cage... ben par rapport à l'ouïe tu entends ton cœur battre, tu l'entends. Il est dans ta tête tu l'entends, et ça faut garder son calme jusqu'au bout quoi. Donc t'as ces sensations de picotements, tu as l'impression qu'on t'a enlevé toute ton énergie et euh en fait dès qu'il siffle normalement ça revient et c'est parti quoi. Après je pense que c'est un cas personnel, je pense que chaque personne vit différemment ce genre de situation.

Ok. Je te propose de passer à l'odorat et éventuellement au goût qui sont parfois liés. On peut par exemple parler des odeurs de transpiration ou de la salle qui peuvent stimuler des souvenirs et mettre dans certains états, le gout du sang ou des régurgitations, les régimes, etc. Comment sont mobilisés le gout et l'odorat dans ta pratique du combat ?

Euh au niveau de l'odorat euh je pense qu'il est (*s'éclaircit la voix*) déjà bien attaqué quand même. Toutes les odeurs de sueur qu'on a pu sentir depuis des années. Mais euh après pour moi l'odorat c'est juste par exemple quand je vais retourner à l'USCC, quand je rentre dans la salle j'ai une odeur qui m'arrive et j'ai plein de souvenirs qui reviennent. (*S'éclaircit la voix*). Donc oui il y a une odeur familière mais c'est la même odeur quand je rentre chez mes parents, tu sens l'odeur, le familier. Mais ça ne me met pas forcément dans une rage ou dans un état particulier, à part le souvenir, la nostalgie etc. Et au niveau du goût j'ai pas de souvenirs d'avoir un goût particulier (*s'éclaircit la voix*) en bouche. Après avoir euh... avoir besoin de boire avoir la bouche fripée ça arrive euh... mais c'est dû au stress.

Je reviens sur le goût parce que tu parlais tout à l'heure de régimes alimentaires dans ta pratique du sport de combat en compétition. Comment tu appréhendes ça ?

De plusieurs manières (*rire*). J'ai une époque où j'avais un poids stable donc ça allait (*s'éclaircit la voix*) une époque où même si j'étais au poids il fallait quand même faire

attention, donc on boit pas d'alcool, on mange pas sucré, on fait attention aux glucides (*s'éclaircit la voix*) je vais juste me servir de l'eau.

Vas-y vas-y.

J'ai pas l'habitude de parler autant alors euh...

Désolé je te fais parler.

Il y a pas de souci, euh du coup j'en étais où ?

Sur les régimes alimentaires.

Euh souvent fallait faire attention euh 2 semaines avant ou 2 mois avant voilà, après j'ai eu une époque où ben les femmes avec l'âge, les hormones on prend du poids et malgré ça j'ai voulu rester dans ma catégorie. Et donc là c'était encore plus strict. J'avais carrément essayé... mon coach m'avait fait prendre une application pour calculer mes calories par jour et savoir la quantité de protéines que je mangeais, la quantité de glucides que je mangeais, de sucre etc. pour m'aider à faire un bon compromis. Mais euh j'ai fait des régimes très stricts. Le problème de faire des régimes très stricts c'est qu'on arrive complètement crevé à la compétition et du coup on perd 50 % de chance de gagner. Euh du coup voilà. J'ai été végétarienne pendant 5 ans. J'ai arrêté parce que j'avais pas assez de protéines, pas assez de fer donc j'avais arrêté.

C'était par conviction ou c'était par rapport aux sports de combat ?

C'était un tout. J'avais besoin d'essayer et de savoir comment mon corps allait réagir, si j'irai mieux et tout ça. Donc il y a des moments... en fait à longueur... pendant un moment à longueur de temps je mangeais de manière très stricte, donc je buvais très peu d'alcool, et maintenant c'est la fête quoi (*rire*).

C'est pas un problème pour l'escalade alors ?

Ah faut être sportive clairement. Je pense que j'ai un régime alimentaire actuellement qui est très bien en fait. Je mange de tout en fait. Je mange pas en grosse quantité, je bois pas tous les jours mais ça m'arrive de faire des écarts et je pense que c'est important, faut bien vivre de temps en temps. Faut avoir... ce qu'il faut faire en fait faut pas se... faut pas que ce soit trop

restrictif. Les régimes restrictifs après tu prends très vite et tu as encore plus de mal à perdre. Le but c'est de manger bien tout le temps et de temps en temps se faire une raclette par exemple (*rire*) c'est pas voilà... faut bien vivre quoi.

Ok. Je te propose de passer à une autre thématique. La question de la violence. Dans un premier temps, est-ce que pour toi les disciplines de combat hybrides, comme le pancrace, le sambo combat et plus spécifiquement le MMA sont plus risquées, plus à même de provoquer des blessures que toutes les autres disciplines sportives ?

Moi je rajouterai aussi le judo sportif parce que en fait au niveau de la violence ça dépend vraiment de l'état d'esprit de ton adversaire qui peut très bien être, que ce soit en judo ou en MMA, être en mauvais état d'esprit si je veux gagner et s'il faut que je lui pète le bras je vais lui péter le bras. Donc pour moi il y a pas plus de danger... enfin certes il y a les coups, il y a les frappes en MMA, (*tousse*) et je trouve d'ailleurs que en MMA ça a vraiment changé, moi je suis un peu dans la vieille école, l'ancien MMA c'était beaucoup plus... là quand on regarde, quand on regarde l'UFC par exemple, le gars il pisse le sang il est au sol inerte, il continue à frapper je trouve pas ça très sportif. Et pareil en grande, très grande compétition, on peut voir encore ces choses-là, je sais que Coralie m'avait raconté quand elle faisait le sambo, elle faisait du sambo en Russie pour des compétitions, elle voyait les filles se doper, se droguer, en fait à partir de ce moment-là je pense que l'état d'esprit n'est plus le même et que c'est plus une pratique sportive c'est un combat de coqs, je sais pas de... ils veulent s'entretuer puis basta c'est aussi pour ça que j'ai arrêté la compète.

Selon toi c'est pas lié aux disciplines ? C'est plus lié aux pratiquants et aux cadres ?

C'est ça ouais.

D'accord. Et qu'est-ce que tu penses des images violentes qu'on associe régulièrement au MMA, qui était d'ailleurs encore interdit en France jusqu'en 2020... pour plusieurs raisons. Qu'est-ce que tu penses de ces représentations ?

Ben dans tous les sports même dans le jujitsu brésilien on a encore du mal à se faire entendre (*s'éclaircit la voix*). Aux yeux de la mairie par exemple dans notre club de jujitsu brésilien de Villeneuve-d'Ascq on a encore beaucoup de mal en fait, ils nous font bien comprendre que nous on est secondaire, que on peut nous faire sauter en un claquement de doigts, que c'est dangereux, enfin on a eu un problème d'ailleurs comme ça, un gars qui avait dû faire un

entretien chez nous et en fait il a commis un crime, euh donc on le connaissait pas enfin voilà, et tout de suite c'est nous qu'on a visé alors que ce type là on le connaît pas quoi. On accepte tout le monde on fait entrer tout le monde alors c'est sûr c'est laïc mais il faut... les gars et les filles se battent ensemble, je sais que il y a souvent ça, à Lille il y a parfois ce problème c'est que tu as des hommes qui refusent de se battre avec des femmes et on a de la chance d'être dans un club qui refuse ce comportement et donc ils les dégagent et puis on en parle plus. Mais euh voilà on est toujours montrés du doigt en fait, j'ai l'impression qu'on est sur une pente glissante et euh en fait on peut nous faire sauter à n'importe quel moment. Et c'est compliqué, je pense que c'est pas encore assez développé et c'est pas avec cette image parfois... je suis sûre qu'il y a des combats sur l'UFC par exemple qui sont très bien, très beaux, mais on met trop en valeur l'image, le sang, le manque de respect des hommes, ils se regardent, ils se menacent du regard, enfin c'est quoi ça ? C'est pas le sport. C'est pas le sport de combat. C'est un sport de rue pour régler des comptes quoi. Et donc voilà l'image est un peu... c'est compliqué. Je trouve ça compliqué. Et très vite au boulot quand ils ont su que je faisais du sport de combat euh... c'est souvent « faut pas l'énerver », alors que normalement quelqu'un qui fait du sport de combat doit savoir se contrôler, ça doit être quelqu'un de très calme, et ça, cette image elle a du mal à rester, à se mettre en valeur quoi.

Ok. On va passer à une autre thématique. Les rapports sociaux. Est-ce que tu peux me présenter la manière, le contexte dans lequel tu as intégré l'USCC ? Comment s'est passé ton intégration ? D'ailleurs comment tu le présenterais le club ?

À l'USCC ?

À l'USCC oui.

La première fois que j'y suis allée c'est pour la boxe, euh c'est euh c'est Luc Liné qui nous a envoyé là-bas avec Coralie, parce qu'il a estimé que pour le sambo combat on avait besoin de faire un peu plus de boxe et euh c'est un club, pour moi c'est un club vraiment à la fois compétiteur et familial, il y a tout âge, tous types de personnes, des gens qui sont là pour faire leur sport de la semaine ou des gens qui sont là juste pour le plaisir, et d'autres qui étaient vraiment là pour vraiment augmenter en compétition etc. et évoluer là-dedans. C'est ça que j'aime bien en fait, c'est le partage, que j'ai retrouvé d'ailleurs à Lille dans ce club. Donc non j'étais bien, on n'a pas eu de problèmes, je crois qu'on était les deux seules filles en plus, c'est souvent quand on a les deux seules filles et ça s'est très bien passé au niveau de l'intégration

quoi. Entraînement on nous a bien... bien entraînés. Il nous a pas mis de côté quoi. Après je pense que ça joue en fonction de la motivation. Si les coachs voient qu'on est motivées ben forcément ils vont s'occuper de nous et voilà quoi. Homme ou femme c'est pareil.

Je rebondis sur ce point, la question de la mixité. Que ça soit à l'USCC, dans les structures au sein desquelles tu pratiques aujourd'hui à Villeneuve-d'Ascq, ou même plus largement dans tous les clubs de sports de combat, est-ce que tu penses que la pratique se destine à certaines catégories socioprofessionnelles, certains âges, sexes etc. ? Qu'est-ce que tu penses et/ou as pu observer de ton côté ?

Ouais euh non moi c'est (*s'éclaircit la voix*) c'est censé être ouvert à tous, parce que homme femme de toute manière le jiu-jitsu brésilien, quel que soit ton gabarit, ça permet de t'apprendre aussi à te défendre. Après y'a euh venir quoi, apprendre à se défendre ou venir pour faire un sport, c'est très différent aussi, mais c'est sûr que l'avantage du sport de combat c'est que ça permet d'avoir une petite assurance en plus quoi. Euh après moi je suis professeur de jiu-jitsu brésilien pour les petits enfants, vraiment les tout petits de 4 à 6 et j'ai fait jusqu'à 13 aussi, mais là je... ces derniers temps je me suis focalisée sur les vraiment tout jeunes et euh et il y a de tout. Il y a des petites filles petite princesse qui finissent par devenir des guerrières, en fait c'est juste ça, il y a des petits garçons très turbulents ou même des petites filles très turbulentes et puis on arrive à les canaliser grâce au sport (*s'éclaircit la voix*) je pense que une bonne discipline, un entraîneur, enfin moi je suis pas là non plus pour les emmener en compétition (*s'éclaircit la voix*) je veux qu'ils prennent du plaisir, je veux qu'ils comprennent, qu'ils apprennent aussi les valeurs et de partager aussi, c'est un moyen d'être... de se sociabiliser avec les autres et euh chose pas facile d'avoir un contact parce que c'est pas euh c'est comment dire, surtout quand on grandit c'est pas naturel d'attraper la personne, de le prendre entre tes jambes, lui faire des clés etc., c'est assez particulier. Là je m'évade un peu un peu mais bon, le but c'est de les canaliser et de les amuser et leur apprendre plein de choses et voilà quoi. Je pense que ça doit être ouvert à tous... nous on a vraiment tous types de... tous types de fonction, de formation, tous types d'âge, euh des gens qui viennent de banlieue, des gens qui viennent de plus grosses villes, des gens qui ont une de société un peu plus riche ou moins riche, il y a vraiment de tout et l'avantage c'est que ben y'a... on ne voit plus ça. Une fois qu'on monte sur le tatami, en fait on ne voit plus que... alors on va dire la catégorie de poids, le grade et c'est tout voilà. C'est tout ce qui nous intéresse.

Et ça tu l'as observé dans toutes les structures dans lesquelles tu pratiquais ou c'était seulement dans le jiu-jitsu brésilien ?

Non normalement c'est dans toutes les structures. Après il y a des gens qui ont un peu plus de mal avec ça. Je sais que j'ai pas... je sais que parfois ça a été dur d'être une fille. Mais euh à cause de on va dire c'est rare que quelqu'un de gradé refuse de se battre avec moi parce que je suis une femme. Même

en Lituanie également comme on était jumelés, quand on faisait du sambo, les garçons et les femmes en Lituanie s'entraînent pas en même temps. Pourtant nous on est des femmes, on est arrivées avec notre équipe, on était les deux seules femmes et en aucun cas ils nous ont refusé, en aucun cas ils nous ont demandé de nous battre avec les filles, parce que notre club en fait on était venues avec eux. Ils se sont battus avec nous, certes ils y allaient moins fort, mais d'un côté c'est bien et puis d'un autre côté des fois c'est énervant parce qu'on a envie de se donner et voilà. Je pense le problème c'était plus pour... ils voulaient... Enfin ils portaient trop d'attention sur nous, ils faisaient trop attention à nous c'était plus le problème mais bon vaut mieux ça que un refus total ou bien euh ou bien un massacre (*rire*). Je sais pas si j'ai répondu à la question.

Si si. Je reviens sur un point. Tu me parlais du fait que ton grade te permettait d'enseigner. Tu peux enseigner le jiu-jitsu brésilien à partir de la ceinture bleu c'est bien ça ?

Oui.

Tu as passé quelles ceintures de ton côté ?

Je suis ceinture marron.

D'accord. C'est après la violette, c'est l'avant-dernière c'est ça ?

Ouais. Mais pour moi ça sera la dernière.

Pourquoi ?

C'est un peu compliqué dans le jiu-jitsu brésilien, un peu business aussi, les compétitions on les paye elles sont chères, les grades on les paye aussi mais euh bon après c'est... il y a un système un peu hiérarchique avec notre entraîneur, le chef de notre entraîneur, le enfin etc., on fait partie d'une famille euh je sais pas à peu près si tu vois comment ça se déroule le jiu-jitsu brésilien.

Ouais je vois.

La structure donc voilà nous on est chez Icon, et donc on a euh... notre Mestré est en Suisse, c'est tout un système... moi j'estime que j'ai eu ma ceinture marron euh pour mon intégrité en fait parce que j'aidais beaucoup le club, parce que j'étais investie, parce que j'enseignais, parce que techniquement ben je pense que j'ai du niveau mais euh ça m'arrive de me faire battre par des ceintures blanches et alors c'est pas grave c'est comme ça, j'apprends tous les jours. Donc je pense que j'ai ma ceinture marron pas vraiment pour mon niveau mais pour mon investissement. Et euh peut-être aussi le code moral voilà. Et j'espère ne pas... je pense pas devenir ceinture noire un jour (*rire*) du club, c'est

vraiment un niveau aussi, c'est presque impossible à avoir. (*Rire*). C'est pas comme le judo où tu fais du technique et tu passes... tu fais des... merde comment ça s'appelle, enfin tu apprends les techniques...

Les katas.

Les kata voilà c'est ça. Comme au sambo aussi, on l'a passé devant Hugo d'ailleurs.

Ok. Je reviens sur le MMA. Qu'est-ce que tu penses de la récente légalisation du MMA en France, et du fait qu'il était encore interdit il y a quelques mois ?

Euh c'est dommage. Moi je trouvais ça dommage et après c'est comme dans tous les sports de combat, on est sur une pente glissante et on n'est pas acceptés encore. Il n'y a que le judo et la lutte qui sont (*tousse*) qui sont acceptés.

Ok. Je vais passer au deuxième objet de recherche, le jeu vidéo de combat. Tu me disais que tu n'étais pas pratiquante. Est-ce que tu connais de ton côté le jeu vidéo de combat compétitif ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Alors non. Je connaissais pas du tout jusqu'à ce qu'un ancien champion euh au travail m'en parle. Un ancien champion je crois mondial de jeux vidéo sur sport de combat m'en parle y'a une quarantaine je crois, parce qu'il a appris que je faisais du sport de combat, on en a discuté un peu. Ce que j'en pense ben c'est... je fais jamais, je joue pas du tout aux jeux vidéo donc j'en sais rien, c'est bien après ça... si ça plaît aux gens c'est bien. Après je sais pas du tout à quoi ça ressemble, s'ils mettent en avant le côté violence des images ou plutôt le côté technique, donc je sais vraiment pas... j'ai pas d'opinion là-dessus parce que je m'y connais pas.

D'accord. Je me permets d'aller plus loin. Le MMA et le jeu vidéo de combat sont souvent associés à la violence dans les représentations. Avec ces questions inhérentes de légitimité, de légalité. D'ailleurs le jeu vidéo et aussi régulièrement associé à la passivité physique, avec le stéréotype du nolife. Qu'est-ce que tu penses de ces différentes images ?

Bah après c'est sûr que voir des monstres tourner, entendre des cris, voir du sang voilà (*s'éclaircit la voix*) en même temps si on te pète un genou c'est ce qui va arriver. Donc c'est aussi faire comprendre aux gens que si tu fais ça c'est dangereux et ça fait mal. Je pense qu'il y en a qui doivent utiliser ça en compétition ça les fait marrer, ça les excite j'en sais rien enfin bref, c'est comme dans tout hein, y'a des personnes en sport de combat des gens qui en ont rien à foutre, veulent du sang de la casse et les autres ils sont là pour le sport de combat. Donc là je pense que c'est pareil. Il y a des gens qui aiment... qui aiment concevoir que des gens sont passionnés par des jeux vidéo, ben si c'est leur truc, après c'est

comme tout il faut que ce soit utiliser à bon escient.

Plus que les disciplines en elles-mêmes, c'est plus la manière de les utiliser ou les pratiquer qui joue sur la violence ou la non-violence ?

J'ai pas compris.

Pardon. C'est pas le MMA ou le jeu vidéo qui sont violents, mais c'est plutôt la manière dont on les pratique, les utilise et les appréhende ?

Ouais. C'est ça.

D'accord. Tu disais que tu connaissais quelqu'un qui joue aux jeux vidéo de combat et qui était aussi pratiquant de sport de combat physique ?

Non. Non non c'est quelqu'un qui est pas très sportif. Enfin qui n'en n'a pas l'air.

D'accord. Et selon toi, des joueurs de jeux vidéo de combat peuvent aussi pratiquer des sports de combat ? Tu penses que c'est compatible... ou non ?

Si, je pense que si. Si si. Y'a de tout hein. Y'en a qui sont tellement passionnés qu'ils font les deux. Euh y'en a... parce qu'à mon avis il doit y avoir des techniques. Il doit y avoir des vraies techniques. Ça peut être intéressant de faire ça aussi. Je pense qu'il y a de tout, y'a 60 % jeu, 60 % de combattants, 60 % de jeu soit un peu des deux quoi. Non y'a pas de... mais disons que suivant la corpulence de la personne, on peut comprendre s'il fait un peu de sport ou s'il en fait pas du tout. (*Rire*).

D'accord. Selon toi, tous profils d'individus peut pratiquer n'importe qu'elle discipline de combat ?

Mmh c'est ça.

D'accord. Tu serais intéressée par certains jeux vidéo de combat, même de simulation comme les MMA et UFC ?

Ça ne m'intéresse pas. Ça m'a jamais attiré. Après euh si ça serait intéressant (*s'éclaircit la voix*) pour les euh les techniques, je commencerais déjà par regarder des vidéos, mais rarement. Je suis plutôt kinesthésique, j'ai besoin de toucher, de faire pour comprendre, pour appréhender et puis je suis quelqu'un qui fait du sport de combat parce que je suis un peu hyperactive, j'ai besoin de bouger, j'ai besoin de faire quelque chose et euh et actuellement j'ai tellement pas le temps (*rire*) pour ça et j'ai tellement envie de faire... j'ai tellement d'autres trucs qui passeraient avant en fait, avant ça. Et je

pense que si un jour je jouerai aux jeux vidéo, ça serait des courses Super Mario avec les copains quoi. (*Rire*). Plutôt dans cette optique-là.

D'accord. Je reviens sur les liens entre les jeux vidéo de combat et les sports de combat. Dans certaines manifestations, le jeu vidéo de combat s'inspire des disciplines de combat physiques. Par exemple dans la mise en scène, les images etc. Ça peut être avec les commentateurs sportifs, le staredown, la disposition en face à face par exemple. Qu'est-ce que tu penses de ça ?

Ben c'est normal en fait. Vouloir être réaliste il faut surtout (*s'éclaircit la voix*) la réalité, donc c'est tout à fait normal de la part d'un jeu vidéo de s'inspirer de ça.

Ok. On parlait toute à l'heure des impacts positifs et négatifs que peuvent avoir les sports de combat. Pour ce que tu connais ou en tous cas pour ce que tu en penses, quels pourraient être ceux provoqués par le jeu vidéo de combat ?

Je pense que ça n'a rien à voir avec pratiquer. Pratiquer personnellement c'est ce qui m'a permis d'arriver là où j'en suis même intellectuellement (*s'éclaircit la voix*) c'est ce qui m'a permis aussi d'être, d'avoir... de renforcer mon caractère, de m'affirmer et d'avoir une certaine confiance en soi qui fait que c'est plus facile d'avancer. Alors que le sport de combat ben tu es un peu planté derrière un écran, mais voilà quoi (*rire*) après je m'y connais tellement pas donc si ça se trouve j'en sais rien mais c'est... mais je pense que c'est incomparable.

Selon toi il manque cet engagement corporel ? Le fait d'être sur le terrain et de pratiquer par chair, par corps ?

Si t'es touché c'est pas pareil. C'est... enfin y'a tellement de choses à prendre en compte en fonction de soi-même, parce qu'au final c'est toi qui va dans ce ring, dans cette cage, sur ce tatami. C'est toi qui te retrouve en face de l'adversaire, si elle te prend... si elle te tient le bras, c'est ton bras qui est mal. Si elle t'étrangle, c'est ton cerveau qui se déconnecte. Alors je suis pas sûre que tu ressens tout ça derrière ton écran. Donc je pense que ça apporte pas du tout les mêmes bienfaits et euh voilà.

Ok. Je reviens sur la question de la vidéo. Tu me disais que tu regardais pas trop de vidéos de techniques sur Internet, que tu préférais être... dans la pratique. Que tu avais besoin de toucher... de ce qui touchant à la kinesthésie, à la proprioception, etc. Est-ce que ça t'arrive de quand même regarder des vidéos sur Internet pour apprendre des techniques ?

Ouais.

Tu essaie de les reproduire au club ? En dehors du club ? Comment ça se passe ?

Ben c'était pendant le confinement, on a regardé des vidéos, j'étais avec Coralie et on essayait de les reproduire. J'ai du mal moi à voir une vidéo et me dire c'est bon, y'en a qui sont forts comme ça, j'ai mes profs ils regardent une quantité de vidéo et hop ils la font une fois et c'est bon quoi moi je peux pas je... Et si je le refais pas, refais pas, refais pas et ben j'oublie ou j'oublie des morceaux, des détails et ça va pas.

Tu regardes juste des vidéos pour apprendre des techniques ou est-ce que ça t'arrive aussi de regarder... par exemple des UFC ?

Non c'est pour apprendre des techniques.

Uniquement ?

En général je me dis y'a un problème à chaque fois je me fais avoir comme ça, ça m'arrive rarement mais ça m'arrive de chercher au bout d'un moment comment me libérer ou alors j'aime bien les techniques, je regarde ce que je peux faire dans cette position par exemple.

Ça marche. Donc on...

Des professeurs qui me disent bah ton style c'est plutôt tel type de personne, regarde ses vidéos tu vas voir il va t'apprendre des choses qui sont des techniques de combat quoi. Voilà.

Ça marche. On va passer à dernière thématique. Le sport, au sens large. Comment tu définirais le sport ? Qu'est-ce qu'un sport, selon toi ?

Qu'un sport est un sport... selon moi ?

Oui.

Le dépassement de soi-même. Euh le fait physiquement de pouvoir aller au bout de ses limites. Euh il faut que ce soit un bien-être, que ce soit corporel ou cérébral, ça peut être pour s'initier ou être en forme physiquement et du coup c'est très important il faut pas oublier le côté mental, parce que il y a aussi quand tu fais du sport tu secrètes pas mal d'endorphines, je dois peut-être être une droguée d'endorphines parce que j'aime bien faire du sport, quand je vais pas bien je fais du sport et ça va mieux. Et même parfois euh essayer de dépasser ses limites c'est voilà. C'est plutôt dans ces domaines-là. C'est l'activité physique, par exemple je sais que les échecs on appelle ça un sport, alors peut-être que se muscler cérébralement ça peut aussi en faire partie mais faut ce système de... dépassement de soi...

Il manque cette dimension physique, d'engagement dans les échecs ou même dans le jeu vidéo de

combat selon toi ?

Non. À mon avis je pense que c'est... je sais pas vraiment c'est quoi la définition exacte du sport. C'est la représentation que l'on s'en fait. Et si les échecs je sais qu'il y a le... c'est quoi le... le e-sport là, le e-sport de combat, peut-être parce que cérébralement euh ça fait énormément travailler. Alors par contre d'appeler ça du sport c'est...

Il manque cette logique de... dépassement de soi dans ces disciplines ?

En tout cas dans les échecs si, il y a quand même du dépassement de soi, y'a vraiment le côté euh moi j'admire, je sais pas du tout jouer, j'admire les gens qui jouent aux échecs. Donc si si pour moi y'a cette... ce côté bien fait, ce côté de dépassement de soi mais il y a pas ce côté physique. C'est plutôt cérébral. Mais peut-être que de leur côté ils trouveraient que nous on n'est pas cérébrales alors que... enfin moi je trouve qu'en JJB on est quand même très cérébral, faut vraiment chercher. Mais j'ai pas le droit de dire que les échecs c'est pas un sport, c'est pas vrai.

D'accord. Et le jeu vidéo ?

J'ai aucun avis là-dessus.

Tu as pas d'avis ?

Franchement j'ai du mal. Justement on m'a dit que c'est un sport, au départ j'étais un peu mitigée, j'ai dit c'est pas un sport, tu transpires pas c'est pas un sport et (*rire*) et en fait il y en a ils appellent ça un sport, après qu'est-ce que ça peut faire. Si ils arrivent à trouver une définition du sport qui correspond à ça ben c'est bien.

D'accord. Par rapport aux sujets dont on a parlé, est-ce que tu veux ajouter quelque chose ? Ou est-ce que tu veux développer un point qu'on a pas abordé ?

Euh peut-être le fait qu'en France (*s'éclaircit la voix*) je pense qu'on nous freine trop dans le sport de combat. Du coup il y a très peu de team donc il y a peu de compétitions, faut vite sortir de la France pour faire des compétitions. Et je trouve qu'il y a aussi trop ce côté business qui commence un peu à tout gâcher dans n'importe quel sport de combat. Et on oublie un peu les valeurs morales. Et ça, ça me chagrine aussi. Moi j'ai démarré dans un petit club dans la campagne au judo et il y avait vraiment cet effet euh multidisciplinaire et code moral etc., le respect des autres, je trouve qu'on l'a un peu perdu. C'est dommage. Mais euh voilà. Dans l'ensemble euh sport de combat ça fait partie de ma base, je pense que même si c'est très peu de temps, après même si c'est plus qu'une fois par semaine j'en ai besoin en fait.

Il y a quelque chose de particulier dans le combat, que tu retrouves pas dans d'autres disciplines ?

Ouais ça fait partie de mes bases. De mes bases. De ma base de vie. C'est ce qui m'a fait... c'est ce qui m'a un peu éduqué aussi en quelque sorte, c'est ce qui a fait que je suis ce que je suis aujourd'hui. Donc voilà même si je fais plus de compète, je continue à en faire pour le plaisir j'éprouve beaucoup plus de plaisir maintenant que les dernières années où je faisais de la compétition. (*Tousse*). Je vais rechercher de l'eau.

Oui vas-y.

Je suis vraiment pas quelqu'un qui parle beaucoup à la base et du coup ça me... m'assèche la gorge.

Tu disais que tu prenais presque plus de plaisir aujourd'hui en pratiquant dans un cadre de loisir qu'en étant compétitrice à l'époque.

Et en ayant réduit aussi mes entraînements. Et je suis beaucoup plus dans le concentré et à la fin je sais que ça devenait beaucoup que du réflexe. J'apprenais plus c'était que du réflexe. Et euh du coup là je suis beaucoup plus appliquée, quand je fais un entraînement je me sens plus appliquée, plus concentrée et y'a beaucoup plus de plaisir.

Tu peux plus facilement l'intégrer dans ton emploi du temps actuel ?

Ben là...

En dehors du contexte actuel...

Ben je suis dans un club qui s'entraîne très tard. Les cours c'est à peu près 21h donc voilà, mais il y a ça aussi, c'est que à force de s'entraîner à 21h, le matin on se lève à 6h, enfin on se couche du coup à plus de minuit passé, on se lève à 6h pour aller au boulot, au bout de quelques années on commence un peu à être crevée, je sais pas si là je fais quelque chose mais au bout d'un moment voilà. Et donc euh donc oui c'est plus facile (*tousse*).

Ok. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose ?

Non. J'espère avoir répondu à tes questions.

C'est très bien. Je te remercie de m'avoir consacré ce temps, c'est sympa.

De rien c'est normal.

Et puis de toute façon je reviendrai vers toi...

Tu avais commencé en plus à travailler avec Pascal Béhuët.

Oui à l'époque, ça fait longtemps maintenant.

On était très attachées à lui aussi.

Oui c'est sûr. Dans ceux qui le connaissent au club y'a... Yohan, Francis, Hugo...

Hugo ?

Y'a Hugo... Bref on est environ 5 à avoir vraiment connu Pascal. C'était un personnage, il était super.

Oui. Haut en couleur il était (*rire*).

C'est clair.

C'était la détente avec lui. C'est vraiment l'homme qui faisait du sport de combat parce qu'il adorait le sport de combat.

Oui, un passionné.

Il y a du JJB qui s'est développée aussi à Caen là ?

Il y a quelques clubs oui.

Il y a Hugo qui a développé un peu.

Oui il gère même une section JJB à l'USCC. En fait quelques disciplines ont disparu, d'autres se sont développées. Puis y'a eu quelques changements de salles aussi.

Ouais il y avait une salle à la Pierre Heuzé.

Oui plusieurs choses ont changé. Les cours sont un peu éparpillées dans différentes structures, mais le club est toujours là.

En sortant ça nous est arrivé de temps en temps d'aller les rejoindre. Toi tu es dans quoi là ? Tu es toujours dans la boxe ?

Toujours dans le MMA. Forcément avec les actualités c'est plus possible de pratiquer... J'espère qu'on pourra reprendre prochainement.

Oui. Ça y est ça s'est développé du coup en France là.

Oui là ça commence à vraiment se mettre en place, puis y'a plusieurs clubs en France. Avec la légalisation ça va sûrement se développer de plus en plus.

Ça dépend des zones.

Oui sûrement.

Nous on était pancrace MMA sous contrat et on s'est remis entièrement au jiu-jitsu brésilien parce qu'on avait trop de problèmes avec la mairie. C'est dommage mais c'est comme ça.

Oui. Donc à voir par la suite. Puis je pense qu'avec la légalisation des formations se développeront... se mettront en place. Encore une fois je te remercie, je reviendrai vers toi si jamais j'ai d'autres questions. Si tu veux ajouter quelque chose de ton côté, même ultérieurement n'hésite pas.

Ok.

Merci beaucoup.

J'espère t'avoir aidé.

Oui merci. C'est gentil. Bonnes fêtes du coup.

Merci à toi aussi.

Et puis éventuellement à une prochaine fois.

Oui ça marche.

Merci. Salut.

Annexe 14. Entretien 8 : Organisateur MMA, terrain 2 (Thibault)

La première thématique s'articule autour de l'identité. Tout d'abord, est-ce que tu peux te présenter... en quelques mots ? Tu peux aussi faire un lien avec ton parcours professionnel.

Professionnel sportif ?

Professionnel pour commencer.

Donc bon ben mon nom tu connais hein Thibault, donc dans la vie active je suis gendarme depuis 18 ans donc gradé en gendarmerie, euh je suis spécialisé plus dans l'intervention professionnelle (*s'éclaircit la voix*) c'est-à-dire que j'ai fait... j'ai fait 12 ans de mobile donc 9 ans plutôt intervention, ensuite je suis arrivé en GD pour un peloton de surveillance et d'intervention de la gendarmerie, ce qu'on appelle PSIG, ce qu'on peut voir souvent dans les émissions sur W9 tout ça. Euh dans l'intervention professionnelle j'ai passé plusieurs diplômes, on est parti du diplôme d'arme qui m'a permis de faire un premier... toucher un premier abord à la formation. Ensuite je suis passé par le MIP donc moniteur d'intervention professionnelle et euh instructeur d'intervention professionnel, ce qui est ben en fait le cran au-dessus, voilà dans la hiérarchie c'est ce qu'il y a de plus haut en fait l'instructorat. Euh ben je suis marié, je suis pacsé 2 enfants euh en parallèle de ma vie professionnelle j'ai une passion c'est les sports de combat. Alors je pratique depuis que j'ai 9 ans. 9 ans. J'ai pratiqué un peu tous les sports. Pieds-poings possibles, j'ai fait un peu d'anglaise, du karaté, j'ai fait du kick-boxing, du full contact, du muay thai. Donc voilà et ce qui m'a amené tranquillement à chercher à me perfectionner euh à me perfectionner pardon excuse-moi, à me perfectionner et euh début des années 90 j'étais jeune encore, j'avais 16 ans, euh ça remonte, arrivée du MMA, les premières arrivées du MMA à travers l'UFC qui au départ était pas une discipline mais un mode de compétition, c'est-à-dire que à l'époque il fallait... on prenait... on voulait voir qui était le sport le plus fort donc on prenait un champion de chaque discipline et ils s'affrontaient avec des règlements très limités voir qui était le meilleur. On a tout de suite noté une grosse dominance des mecs du sol, notamment les brésiliens, le jiu-jitsu brésilien, et très vite ben les strikers comme on pourrait dire se sont mis à la lutte, le travail au sol, donc ont commencé à prendre le dessus, donc ben du coup les mecs du sol se sont mis à faire du pieds-poings et pis de fil en aiguille très très vite ça a évolué vers un sport hybride qu'on appelle aujourd'hui le MMA. Euh beaucoup de... beaucoup de ont vu le jour hein le vale tudo,

le pride, donc clairement moi qui cherchait l'efficacité je me suis dit mais euh voilà les gars je voyais des grands kick-boxeurs comme Mirko Cro Cop tu sais qui était en difficulté dans ce sport, je me suis dit faudra que j'essaye de faire du sol. Donc je me suis mis au sol, j'ai commencé par le ju-jitsu traditionnel et j'ai vu que la première fois que je me suis retrouvé sur le dos ben j'étais une tortue. Donc voilà. Donc mon cursus MMA a commencé là et puis donc du coup ça fait maintenant 15 ans que je suis sur le MMA. J'ai passé euh les diplômes pour enseigner euh BMF 1.

J'imagine que c'était du Pancrace à l'époque, dans le cadre compétitif en tout cas ?

En France oui.

Il y avait donc une nuance entre pancrace et MMA. Même si les compétitions étaient interdites, est-ce que tu pouvais quand même pratiquer le MMA en club dans un cadre loisir ? La structure se revendiquait pancrace ?

D'accord. Alors au départ le pancrace ça a pas été vraiment officialisé dans les premiers temps. Il y avait des compétitions japonaises qui s'appelaient pancrase, pas pancrace mais pancrase, et euh les gens se raccrochaient un peu à ça. Il y a eu beaucoup d'événements en France euh sous d'autres couvertures, la lutte contact par exemple, je crois que ça s'appelait le Golden Trophy enfin quelque chose comme ça, euh donc les mecs c'était du MMA mais version kimono traditionnel, donc euh ben voilà chaque club prenait des affiliations un peu étranges. Et puis de mémoire en 2008-2009, la FFKMDA a lancé réellement le pancrace tel qu'on le connaît aujourd'hui avec une structuration, euh moi dès le départ je suis arrivé à la FFKMDA, j'étais pas encore enseignant à l'époque et je me suis lancé dans l'arbitrage. J'ai commencé par l'arbitrage.

D'accord. Comment ça s'est passé ? Comment es-tu entré à la FFKMDA ?

Alors euh à l'époque j'étais à l'USCC, j'étais à l'USCC, il y avait Pascal Béhuët paix à son âme qui est décédé depuis, qui ben lui était dans le sambo et était un des pionniers entre guillemets à la fédération euh avec bon il y avait Loïc Porra, il y avait euh des grands noms du MMA français encore aujourd'hui hein, Laurent Colombo bref. Et euh et du coup lui il avait développé la section jeunes, jeunes pratiquants et c'est lui qui m'a lancé dans l'arbitrage juste pour la simple et bonne raison qu'il lançait un premier gala en Normandie en multi boxe avec des combats de pancrace, et il avait besoin d'arbitres donc il m'a lancé dans le truc. Tout de

suite ça m'a bien plu et je me suis investi, en parallèle j'ai commencé... moi j'entraînais déjà mes collègues, mes camarades au départ c'était au niveau gendarmerie, j'avais ouvert une petite section de sport de combat, mais plus dans le cadre du boulot et puis j'ai un petit jeune qui est arrivé chez moi, c'était l'ami d'un de mes collègues, un civil, je prenais pas de civils à la base, je prenais que des collègues, et il m'a dit voilà j'ai un petit gars qui vient du judo il voudrait faire du MMA mais il a jamais fait de pieds-poings est-ce que tu pourrais l'entraîner un peu ? Au début moi c'était que du loisir, j'ai dit écoute je vais donner quelques bases et je l'enverrai vers d'autres amis et puis on s'est très vite liés d'amitié, il avait un très bon potentiel donc j'ai commencé vraiment à l'entraîner pour passer pro, donc en parallèle pour asseoir mon côté légal ben j'ai passé mes diplômes mes BMF, mon BMF 1, BMF 2, euh lui il est passé pro, Davy Gallon, euh et là quelques années plus tard j'ai continué, j'ai fait BMF 3 j'ai passé d'autres spécialités kick-boxing, pancrace, lutte contact, j'ai passé un BPJEPS euh pis après j'ai eu encore plein plein d'autres diplômes mais qui ont rien à voir vraiment avec le MMA, le contact défense bref. Et puis en 2014 euh je crois de mémoire, le schéma que j'avais avant c'est-à-dire d'avoir un... une structure multisport ne convenait plus parce que j'avais de plus en plus de monde donc j'ai créé l'AFT. J'ai créé l'AFT officiellement. Donc l'AFT existe, mon club existe depuis euh officieusement depuis 2009, les premières compétitions de Davy, il les combattait sous la bannière AFT mais qui n'avait pas de statut légal, qui était rattaché au CSLG donc club de sport de la gendarmerie et en 2014 réellement j'ai créé les statuts pour créer ma propre association.

Donc une association loi 1901 ?

C'est ça voilà.

Tu viens de me présenter l'origine du club. Est-ce que tu peux me donner plus d'informations concernant les effectifs, les statuts, les évolutions, etc. ?

Ouais on en est là... on a eu une montée en puissance au tout départ quand j'enseignais sous la forme CSLG on avait 14... j'avais 14 ou 16 gars euh les premières années du club on arrive sur une salle assez complexe à Démouville, c'était un gymnase qu'on nous mettait à notre disposition il y avait pas de tapis donc il fallait qu'on mette des tapis, on avait racheté des vieux tapis pourris, euh les conditions étaient très rudes dans la salle parce qu'il y avait pas de chauffage l'hiver, on se retrouvait avec des moins pas des moins 4 mais des 4 degrés dans la salle, donc on avait un public aguerri, désireux de vouloir devenir champion, des

compétiteurs, donc on était encore limités, sur ce cas-là on avait 25 à 30 élèves. Et puis après on est arrivé en 2017, 2016-2017 on est arrivés à Bavent, donc une belle structure qu'on a aujourd'hui.

C'est la ville qui vous a proposé ou c'est toi qui as fait la démarche ?

Ouais, alors c'est un ami qui m'a proposé parce que la ville cherchait à combler des créneaux. En fait ils avaient un dojo, ils avaient investi beaucoup d'argent sur un beau dojo et ils avaient personne, très peu d'associations qui tournaient, ils avaient une section karaté une section judo mais qui avaient à peine 4 à 6 élèves donc il fallait combler. Donc ils cherchaient une structure assez développée, nous on avait tout, les diplômés les athlètes mais on n'avait pas la structure. Donc on est arrivés là-bas et là du coup on a atteint un pic beaucoup plus large, au fur et à mesure des années je crois que 2017 on fait euh 60 2018 on fait 65 et 2019 donc avant le Covid on était à 85. Donc ça a augmenté, bon on a eu un frein avec le Covid évidemment, mais d'année en année ben déjà la discipline se démocratise après il y a eu la légalisation du MMA aussi je pense qu'on y viendra tout à l'heure qui a fait que ben les gens s'y intéressent de plus en plus. On a cette chance aussi d'avoir un public très éclectique, c'est-à-dire qu'on a des barges et beaucoup de compétiteurs de pratiquants durs, aujourd'hui j'ai du loisir j'ai de l'enfant, j'ai du... voilà j'ai une tranche d'âge de 7 à 54 ans, donc euh (*s'éclaircit la voix*) voilà c'est toujours en cours de développement, je pense qu'on a pas encore atteint l'apogée du club, euh on peut compter aujourd'hui là, si on avait fait une saison normale on aurait encore passé la barre des 80 largement des 80 adhérents.

Et du coup l'AFT est rattachée à quelle fédération, FFKMDA ou FFB, du fait que la délégation ait été remise à la FFB ?

Alors jusqu'à cette année on était euh uniquement affilié à la FFKMDA. Donc je mettais tous les adhérents à la FFKMDA en termes d'assurance. Et effectivement cette année euh ben la petite nouveauté, le MMA était accordé sous l'égide de la boxe anglaise qui ont créé une filière FMMAF donc fédération de MMA français, donc on a pris la double affiliation pour cette année, enfin on a essayé parce que du coup encore une fois je reviens sur le Covid, ben ça a mis un petit peu un frein. Euh on a mis toutes les adhésions en suspens, on a juste payer l'assurance, on a mis les adhésions en suspens pour savoir si on rembourse les gens ou pas, donc pour l'instant il y a un gros flottement, il y a un gros flottement. Je pense que l'année prochaine je me dirigerai sur une seule des deux fédérations parce que ça a un coût quand

même d'affilier tout le monde à deux fédérations, ça coûte cher et euh et donc financièrement le club survit hein, juste déjà avec le frein qu'on a eu en 2019 avec la première vague du Covid, on n'a pas remis les dernières cotisations à la banque mais du coup nous on avait payé toutes les assurances, là j'ai payé double assurance cette année donc l'année prochaine va falloir que je tranche quoi.

En dehors de la période de Covid, vous touchez certaines aides ? Quelles sont vos sources de financement ?

Alors on n'a jamais fait de euh ah si une année j'avais fait un dossier parce que je voulais développer le sport féminin, on avait lancé un truc qui fonctionnait pas trop mal c'était une sorte de aéro MMA quoi, fitness MMA, euh on avait un bon départ, on avait un public qui était intéressé et euh mais le problème c'est que ce genre de chose c'est chronophage et j'avais voulu demander une subvention auprès de la DDSCS à l'époque c'était la direction Jeunesse et Sport et qui m'avait pas été accordée, euh donc en financement nous on a rien. La mairie de Bavent euh donne une petite enveloppe à toutes leurs associations chaque année, euh généralement cette enveloppe je l'utilise pour payer des formations à certains élèves euh BMF, donc l'année dernière c'est Louis que j'ai envoyé, euh l'année d'avant c'était Jérôme Jaunet, euh voilà j'utilise cette enveloppe uniquement pour développer le staff en fait.

Je reviens sur la question du don du MMA à la FFB. Qu'est-ce que tu en penses personnellement ? Est-ce qu'elle te semblait plus légitime que la FFKMDA ?

Alors là je vais essayer d'être bref. Euh ben ma première impression a été la déception parce que ça faisait 10 ans que j'étais au sein de la commission, qu'on développait, le pancrace c'était la seule forme autorisée de MMA, donc euh évidemment quand on a appris qu'on avait perdu un peu le bébé, premièrement déception. Incompréhension parce que la boxe anglaise, il faut savoir que la boxe anglaise sur la première appel... euh comment ils appelaient ça l'AMI, l'appel à manifestation d'intérêt, je crois que c'était ça je te retrouverai le terme exact si tu en as besoin, il y a eu bon... il y a eu la fédéra... le ministère a appelé les fédérations qui étaient intéressées pour recevoir le MMA à créé un dossier pour faire court. Et euh moi j'ai pas été sollicité sur ce dossier-là, Albert l'a fait en relation ou je ne sais pas qui d'ailleurs, et euh mais de temps en temps Albert nous posait des questions, nous on avait plein d'idées pour le développer, on avait déjà... ça faisait 10 ans qu'on faisait de la compétition nationale euh régionale et nationale, donc grande surprise quand au premier appel la FFP n'avait pas

répondu, il y avait la lutte, la boxe française et il y avait nous euh.

Il y avait pas le judo aussi il me semble ?

Le judo je sais plus si c'est sur la première ou la deuxième. Judo et karaté. Il y a eu un deuxième appel je te dis peut-être des bêtises, enfin il y a eu 5 fédérations je crois que c'est celle-ci. Deuxième appel le judo se retire et le karaté se retire... ou c'est la boxe française non, il y a 2 fédérations qui se retirent et là la boxe anglaise arrive avec la fédération du travail, la... comment ça s'appelle la... FSGT. Et entre-temps il y a eu deux nouvelles fédérations qui pour moi n'ont aucun poids je veux dire ils arrivent... Parce qu'en fait c'est parti de la fédération du travail qui a dit que c'était pas normal parce que ils étaient une fédération française aussi machin et que c'était multisport ils avaient le droit de participer, donc ça a été repoussé ils ont fait un deuxième appel, et là la FFB est rentré dans le match. Pour moi la boxe anglaise c'est ce qu'il y a de plus loin contrairement à la lutte ou au pancrace actuel. Et c'est eux qui l'ont eu. Alors sur le coup incompréhension et puis en fait en creusant bien, en creusant bien euh alors non deuxième incompréhension, c'est que dans la délégation ministérielle qui devait faire l'enquête, il y avait le DTN, un des DTN de la boxe anglaise, donc au départ on a crié un peu au scandale on se dit "oula" attention il y a eu comment dire conflit d'intérêt quoi. Le mec il est à la fédération et il vote pour la fédération qui va recevoir. Et puis après moi ben quand la fédération est sortie ben je m'y ai plié de toute façon, franchement j'ai passé le BF2 en MMA et euh j'ai trouvé qu'ils avaient une structuration au niveau des cours qui était vraiment au-dessus. Ils étaient vraiment un cran au-dessus. Et euh petit à petit en en parlant avec les différents acteurs qui ont travaillé donc Lionel Brezephin je connais depuis des années avec qui j'ai travaillé à la FFKMDA. Lui il est DTN à la boxe anglaise développement du MMA, ouais ils avaient fait un dossier béton. Donc là-dessus il y a... j'ai pas vu le dossier de la FFKMDA mais apparemment il y a des trous pour la simple et bonne raison que la FFKMDA s'est orienté uniquement sur le sport amateur, c'est un petit peu le leitmotiv de la fédération, ce qui est très bien le loisir l'enfant, mais la FFB eux sont plus positionnés sur le sport professionnel, d'ailleurs c'est un petit peu l'inverse c'est un petit peu le vase communicant, c'est que eux ne développent pas trop l'amateur, ils développent vraiment le côté pro et là je pense que ça a rassuré la fédération parce qu'ils savaient qu'avec les grosses organisations internationales qui allaient arriver comme le Bellator, l'UFC, ils se sont dit qu'il fallait tout de suite mettre les pieds dans le sport pro et pas envoyer nos athlètes au charbon pour rien et je pense c'est pour ça que leur dossier étant bon et ils avaient... nous on avait la FFKMDA avait

omis le côté pro et eux ont vraiment mis un côté pro très en avant, je pense que c'est ce qui a fait la différence dans la balance. Maintenant ben je m'y suis fait.

Tu penses qu'il y aura des changements ? Même si la FFB a récupéré le MMA, la FFKMDA devrait pouvoir développer sa propre forme de MMA. C'est d'ailleurs ce qu'avait supposé un des élus de la FFKMDA avec qui j'avais échangé il y a quelques temps. De l'éventualité où la FFKMDA ne récupérerait pas le MMA.

Alors ouais en fait ce qui se passe c'est que généralement en France on a un système où on a une fédération délégataire. C'est-à-dire que c'est une fédération qui est en charge de développer, qui peut diplômer, alors diplômer des brevets d'état, brevets professionnels pardon, euh mais quand une réglementation est mise en place par une fédération délégataire, les autres fédérations ont le droit de la copier entre guillemets, enfin si je peux dire ça, ils ont le droit de pratiquer même en compétition du moment qu'ils sont en accord avec le règlement, la réglementation de la fédération délégataire. Donc c'est-à-dire qu'aujourd'hui la fédération de karaté, la fédération la FSGT, ils ont le droit de faire du MMA mais euh en passant toujours sous la tutelle de la fédération délégataire, donc la FFB, enfin la FMMAF. Le souci qu'on a eu avec la FFKMDA c'est qu'il y a eu un truc un peu étrange, c'est que le ministère leur a interdit, de ce que m'a rapporté la fédération, leur a interdit de pratiquer le MMA parce que ils avaient le pancrace, c'était le légataire du pancrace, et c'était des disciplines un peu opposées. Mais dans ce cas-là ça posait pas de problème si le règlement du pancrace pouvait évoluer, c'est-à-dire que en comité directeur on mettait les frappes au sol, on mettait... mais il y a eu un frein là-dessus mais qui n'est pas légal, donc la FFKMDA a pris un avocat et a porté le... après en justice. Et normalement, normalement je pense d'après les lois françaises il devrait pas y avoir interdiction de pratiquer, d'appeler ça pancrace mais de mettre le même règlement que le MMA. Donc ça c'est en train de se débloquer, c'est peut-être ça que tu as entendu parler.

Oui.

Au jour d'aujourd'hui on est encore bloqué là à l'heure où je te parle mais euh des dernières nouvelles que j'ai eues ça devrait se débloquer relativement rapidement. Surtout que la FMMAF au départ mettait un peu un frein parce qu'ils savaient que leur plus gros concurrent était la FFKMDA et d'après... encore une fois je te parle de choses où je suis pas concerné au premier plan mais apparemment il y aurait une entente possible entre les deux fédérations

pour que le pancrace puisse développer sa partie MMA.

Développer sa partie MMA principalement sous cet angle... loisir ? Il aurait une double... ?

Pas nécessairement. Pas nécessairement euh après c'est toute une histoire cahier des charges, le cahier des charges de la boxe anglaise est très très très très lourd apparemment, donc moi je sais que je suis en relation avec beaucoup d'organismes qui me disent il est temps que la FFKMDA fasse quelque chose parce que nous à notre niveau on pourra jamais jamais se conformer au cahier des charges euh MMA. Alors là-dessus j'ai pas étudié le cahier des charges compétition parce que c'est pas ma fédération, moi je connais celui de chez nous mais je connais pas celui de la FMMAF, euh mais c'est là que ça risque d'être dommage, alors peut-être je sors un peu du cadre, mais le MMA ça a toujours été un peu la guéguerre. Moi je suis meilleur, moi j'ai le droit de l'avoir, toi tu as pas le droit, toi tu es légitime, toi tu es pas légitime. Et si malheureusement et pourtant c'est ma fédération et je serais content de pouvoir encore œuvrer dans le développement du MMA, si ma fédération crée un MMA parallèle il y aurait plus aucun sens. C'est-à-dire que les gens il y a une partie qui serait à droite, une partie qui serait à gauche et on en reviendrait à faire une politique de polochon où tout le monde se tirerait la bourre et on serait pas constructif. Alors je te dis je suis partagé entre le fait que ce serait bien que le pancrace migre vers le MMA mais ce serait encore une fois nocif pour notre sport. On a déjà connu cette situation dans le pieds-poings où il y avait deux fédérations, trois fédérations dans le MMA, de muay thai pardon, deux fédérations full contact tu avais 2 champions de France dans la même discipline, ça ressemblait pas à grand-chose quoi. C'est vrai que tout le monde... si tout le monde était réuni sous le même toit ce serait mieux.

Ok. On va passer sur une autre thématique. Le jeu vidéo. Est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Comme Tekken, Street Fighter etc. ou plus axés simulations sportives, comme UFC et MMA.

Alors je m'y suis pas plus intéressé que ça. Oui je connais j'avais vu deux trois reportages à la télé, notamment sur les... déjà ça date depuis des années parce que je me souviens sur Tekken 2 il y avait déjà les championnats du monde, c'était un français qui avait gagné qui travaillait chez Air France il était contrôleur aérien, parce qu'il s'est mis à jouer quand il travaillait pas et il avait gagné je me souviens une somme je crois que c'était un million de dollars et une moto, il a gagné la même moto qu'un des personnages du jeu. Donc c'était déjà, c'était déjà à

l'époque. Et je sais qu'aujourd'hui il y a clairement des équipes, des équipes nationales de jeux vidéo quoi sportifs quoi.

Ok. Un peu comme le MMA, le jeu vidéo de combat, mais aussi le jeu vidéo de manière général sont régulièrement associés à la violence dans certaines représentations. Qu'est-ce que tu penses de ces images négatives ?

Ben moi je veux dire euh je suis pas sûr, je suis pas sûr moi à mon sens je suis pas sûr que le jeu vidéo rendent les gens plus violents ou pas, euh effectivement tu parlais des PEGI donc déjà c'est un certain contrôle, c'est que les jeux sont classés au même titre que le CSA classe les films ou les séries françaises avec certaines tranches d'âge. Donc déjà si les gens respectaient pour protéger... surtout le public enfant on va dire, parce que là je commence par là, si les parents respectaient les recommandations prévues par les jeux, déjà il y aurait moins de problèmes. Ensuite dire que les jeux vidéo euh sont à l'origine de certains drames, notamment je pense aux FPS qui soi-disant ont été à l'origine des tueries planifiées ou des tueries de masse comme à Colombine tout ça, je suis pas... je suis partagé, je dis pas que c'est pas impossible mais euh dans sa nature l'être humain il est violent. Je veux dire je prends toujours pareil, je prends toujours comme exemple aujourd'hui on me dit oui le monde il est violent à cause de la télé et des jeux vidéo, c'est ce qu'on entend souvent. Je dis remettez-vous à l'époque du Moyen-Âge où quelqu'un qui marchait pas comme tout le monde était brûlé au bûcher ou torturé en place publique et les gens venaient avec leurs gamins regarder ça. Donc c'est pas un jeu vidéo qui a rendu les gens violents. La nature humaine est une nature violente. Encore une fois ça peut donner des idées. Alors oui je reparle de la tuerie planifiée pour les jeux de FPS, euh de tuer des gens à la télé ça peut donner des idées. Dans ce cas-là tout va donner des idées. Tu regardes un film, tu regardes un film d'action, tu regardes un film d'horreur euh dans ce cas-là tu regardes le journal télévisé tout va te donner des mauvaises idées j'ai envie de te dire. Donc moi je suis pas... après mon point de vue personnel je pense pas que ça soit néfaste. Au contraire moi j'ai mon fils qui a 11 ans, il joue avec moi à Call of, bon Call of normalement c'est un PEGI 18 hein, euh on joue sur des parties en ligne. Dès le départ... il a 11 ans donc ça fait 2 ans qu'on joue ensemble, je lui ai bien fait comprendre que c'était un jeu vidéo, que c'était pas bien de tuer les gens, que ça c'est pas la vraie vie et sans non plus le traumatiser lui faire comprendre que c'est un jeu voilà. Bon. Moi je préfère qu'il... je préfère qu'il joue à ça plutôt qu'il regarde les vidéos sur Youtube d'influenceurs bizarres qui vont leur apprendre des conneries et qui vont les désocialiser,

voilà je préfère qu'il joue à ça un petit peu, il est limité dans le temps et bon après c'est mon point de vue. Là mon avis personnel sur la question.

Ok. Le jeu vidéo de combat s'inspire parfois de la mise en scène des sports de combat physiques lors de certaines compétitions. On y retrouve la présentation des combattants, le staredown, la disposition en face en face des joueurs, la présence de commentateurs sportifs, etc. Qu'est-ce que tu en penses ?

Euh ouais je vais te dire que ça me fait ni chaud ni froid dans le sens où bah c'est quelque chose qui m'intéresse pas plus que ça, mais je peux comprendre euh je peux comprendre ben les gens qui affectionnent ben ce mode de compétition. Euh du fait comme tu disais de parler du staredown, des statistiques, c'est qu'on arrive effectivement dans une partie un peu plus technique, c'est-à-dire que on n'est pas sur un gaming pur mais on est sur aussi une stratégie, donc partant de ce principe là ça peut déjà développer des valeurs euh des valeurs euh intellectuelles, peut-être cognitives après dans la pratique elle-même. Donc euh j'ai envie de te dire pour moi je vois pas quel frein il y aurait à ça. J'affectionne pas, je préfère le concret mais quelque part si les gens sont heureux de vivre à travers ça et que... c'est peut-être aussi une deuxième passion qu'ils ont, peut-être ils ont une passion pour les sports de combat et le jeu vidéo, et puis tout le monde n'est pas à même à aller dans une salle, transpirer, prendre des coups, se faire mal. Si ça leur permet de vivre une certaine passion à travers les jeux vidéo, ben moi je leur dis c'est bien il faut continuer.

D'accord. Je reviens sur le MMA. Qu'est-ce que tu penses des différents obstacles qui se sont érigés... et qui s'opposent toujours au développement du MMA ? Parce exemple il a été légalisé que depuis quelques mois en France, il est, comme le jeu vidéo, encore aujourd'hui régulièrement présenté comme violent, illégitime. Est-ce que tu penses qu'il est effectivement violent, est-ce que tu penses que c'est plutôt lié aux représentations, est-ce que tu penses que ça relève d'enjeux économiques, politiques, etc. ?

Alors ce qu'on vit en France avec euh... je reparle du sport d'abord avant, avant de parler du jeu vidéo, euh le sport ça a toujours été comme ça en France en fait, on a toujours été un pays très conservateur on a du mal à faire évoluer les choses, on dit souvent qu'on a 10 ans de retard par rapport à certains de nos voisins je parle dans la vie de tous les jours. Moi je pratique le muay-thaï euh depuis... en fait aujourd'hui je fais du MMA mais j'ai pratiqué le muay-thaï à l'âge de 13 14 ans et déjà à l'époque c'était comme ça, c'était un sport de voyou,

c'était machin, alors que dans... par exemple en Thaïlande c'était toute une culture, aux États-Unis ça a commencé à se développer à mort et nous on était nan c'était... et en France ça a été la même chose. En France ça a été ben non c'est un sport de voyou, c'est un sport de cité c'est un sport de machin. En gros tout ce qui rentre pas dans les codes, en France on n'aime pas. Je pense après c'est un peu pareil pour le jeu vidéo euh aujourd'hui on le diabolise. On diabolise le jeu vidéo, on dit que nos enfants sont mauvais à l'école parce qu'ils jouent aux jeux vidéo, ils se désocialisent euh à cause des jeux vidéo ce qui en soi n'est pas tout à fait faux, si je veux dire les gam... mais après c'est aussi la faute de l'éducation de chacun, moi mon fils est très très, très très amené sur les jeux vidéo. Je suis obligé de le limiter. Je lui impose à sortir, à aller voir ses copains, je l'impose à faire du sport, donc je pense que le... effectivement sous certains aspects le jeu vidéo peut être néfaste euh pas dans le sens de rendre l'enfant violent, même si on peut faire des crises d'épilepsie, mais surtout le fait que ben rester des heures collés sur l'écran, ne voir personne, ne pas communiquer avec l'extérieur, de se créer un réseau social sur des gens qu'on ne connaît pas ça peut nous anciens français, qui aimons, on est un peu platin on aime le contact humain, on aime les échanges, on aime se voir on aime les interactions, et ben on diabolise un peu le jeu vidéo en se disant ben là en fait ils restent enfermés dans leur bulle et ils en sortent pas quoi. Je pense c'est un peu ça, comme je te dis on est très conservateur, on a vite tendance à chercher chercher chercher un coupable à nos fautes, à nos propres fautes quoi.

Qu'est-ce qui fait que les mentalités évoluent... ou en tous cas semblent évoluer dans le bon sens selon toi ?

Ben comme le sport c'est long en fait. C'est que les gens au fur et à mesure au départ voient le côté négatif et puis après quelques côtés positifs ressortent, notamment dans les jeux vidéo je parlais tout à l'heure des valeurs cognitives, on se rend compte que les enfants développent une réflexologie et certaines même... alors on parlait tout à l'heure du côté néfaste mais certaines valeurs morales à travers les jeux vidéo et à travers les médias en particulier. Donc je pense que... et puis on peut pas non plus euh je pense que au fur et à mesure du temps les gens baissent un peu la garde quoi. C'est-à-dire arrêtent de se battre contre les moulins à vent et puis acceptent la fatalité, de dire voilà le monde il évolue faut vivre avec. Je pense que c'est ça aussi, il y a aussi peut-être un petit côté abnégation, l'abnégation à vouloir continuer à se battre parce que je pense pas que le jeu vidéo soit bien vu aujourd'hui mais il est peut-être moins mal vu. On parle du jeu vidéo en général je parle.

Oui bien sûr. C'est aussi une question un peu générale, puis il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, mais quelles seraient selon toi les convergences et divergences entre le jeu vidéo de combat et les sports de combat physiques ?

Alors je vais partir d'abord sur le jeu vidéo loisirs comme j'ai pu évoquer, où je t'ai dit que j'étais fan tout ce qui était Mortal Kombat tout ça, euh je trouve que ce qui est intéressant avec le parallèle du MMA, c'est que déjà depuis... allez j'ai eu le premier, j'ai eu le premier euh Mortal Kombat j'ai dû l'avoir Mortal Kombat 1 ça devait être je te dirais 94. Donc euh là au début du MMA on va dire. Déjà à l'époque si tu regardes tu prends chaque personnage, chaque personnage a un style différent les uns des autres, c'est-à-dire qu'on va mettre en avant un boxeur, on va mettre en avant du kung fu, un ninja et déjà à l'époque il y avait déjà cette culture à savoir il y avait une stratégie je prenais un personnage des fois en corrélation avec l'autre personnages parce que je savais que mon style allait pouvoir battre l'autre style, notamment dans Tekken c'est ce qui se passait. Tekken il y avait des personnages où je changeais, je faisais exprès de changer de personnage parce que je savais que il fallait être un peu plus puissant comme Paul qui était à la base judoka mais qui était un gros striker dans le jeu, ou des fois je prenais un personnage plus rapide comme Lao parce que ben le personnage en face était trop rapide pour Pol. Et donc déjà on avait cette recherche de dire ben l'interaction entre les sports. Donc pour moi c'était déjà le premier élément de se dire un jour on l'a fait en physique c'est-à-dire on va aller on va prendre un boxeur, on va prendre un judoka, on va prendre un jujitsuka et donc pour moi, pour moi il y a un lien entre les deux. C'est-à-dire que ça fait longtemps déjà qu'on se pose la question à savoir quel était le meilleur sport. Et puis au fur et à mesure du temps, comme je te le disais tout à l'heure, on a pris le meilleur de chaque sport pour en faire un sport hybride pour chercher une perfection. Dans les jeux vidéo, dans les jeux vidéo traditionnels et ben on a créé des personnages avec le MMA, donc reconnaissance du MMA à travers le jeu vidéo, dans Tekken il y a un personnage Badrock là Badrock je crois qu'il s'appelle bref, un personnage qui fait du MMA, Street fighter ils ont eu des mecs qui fait du MMA et euh et du coup après on est arrivé sur ce que tu me parlais toi, sur les jeux de simulation réels. Donc moi le premier jeu que j'ai connu comme ça c'était la boxe anglaise, c'était un petit peu relou à jouer mais c'était très technique. Ensuite il y a eu le premier UFC il y a eu un jeu sur le pride, enfin le EA sport, euh la jouabilité elle était trop complexe, aujourd'hui apparemment moi j'y joue plus ben ça s'est vraiment amélioré, ça s'est vraiment amélioré, donc je pense que on a tout recherché à faire un parallèle entre la réalité des choses, la vraie vie comme on pourrait dire et les jeux vidéo.

Les jeux vidéo sont perfectionnés pour s'approcher de ce qui se fait sur le terrain je pense.

Ok. Je reviens sur le MMA. Tu disais que tu observais une importante diversité dans les modalités de pratiques, les objectifs des adhérents du club.

Ouais dans le public ouais.

Et au niveau des sexes, des catégories socioprofessionnelles, des âges, est-ce que tu remarques des choses particulières ? Est-ce que tu observes certaines propensions liées à des profils spécifiques ? Ou au contraire on est encore une fois dans une logique de...

D'éclectisme ?

D'hétérogénéité.

Ben écoute alors moi euh au demeurant...

Même au-delà de ton club d'ailleurs.

Ben effectivement alors moi, moi au club euh j'aurais un public un peu plus masculin adulte, de la vingtaine à la trentaine. Euh j'ai un public un petit peu plus âgé donc qui vient en loisir passer la quarantaine un peu plus masculin également. On a un petit public féminin, alors à savoir que c'est propre à chez nous mais c'est peut-être la région, mais dans certaines régions ils ont le sp... le MMA féminin se développe à grande vitesse. Euh c'est ce que je déplore un peu chez nous. On a eu on a eu on a eu euh allez chaque année on a un public féminin de 6 de 6 de 6 femmes je parle public adulte, 6 femmes pour euh pour une cinquantaine cinquantaine d'hommes. Donc tu vois on a un ratio qui est assez petit 10 % de femmes. Euh ce que j'ai repéré, ce que j'ai remarqué surtout sur les compétitions que j'ai pu arbitrer, créer, mettre en place, c'est que on a au fur et à mesure des années le public enfant s'est développé euh de façon alors très intéressante dans le sens en termes de nombre, de masse. Mais aussi en termes de technique. On arrive sur des gamins sur les dernières compétitions où ils sont affolants quoi. Affolants comment le... on voit qu'il y a une rigueur dans l'entraînement, on voit qu'il y a une culture, culture du MMA qui s'instaure aussi, fini le temps où moi je faisais bien la boxe mais j'allais chercher le MMA en imposant ma boxe. Euh il y avait moins de polyvalence, c'est-à-dire qu'on cherchait juste à amener son point fort en essayant de limiter la casse dans les autres. Aujourd'hui on voit on a des gamins c'est des purs produits, c'est des

purs produits MMA quoi. On voit aussi euh au niveau mondial que le sport féminin, enfin le MMA féminin se développe, je pense en grande partie en grande partie euh à travers l'UFC qui au départ était contre le MMA féminin quoi. C'était un petit peu... c'était une organisation un peu machiste et puis quelques femmes quelques femmes ont commencé à faire parler d'elles euh des femmes qui ont été très médiatisées, donc ça a commencé par Gina Carano, Gina Carano qui est actrice aujourd'hui euh et ensuite l'avènement a été avec Ronda Rousey l'ancienne judokate médaille olympique qui a été médiatisée de fou et là l'UFC a vu la poule aux œuf d'or, a compris qu'il fallait pas passer à côté et puis avec le gros réseau de communication qu'ils ont, c'est la plus grosse industrie du monde, c'est suivi dans 150 pays, c'est le deuxième événement le plus suivi après le SuperBowl aux États-Unis c'est quelque chose parce qu'ils ont quand même la NBA et puis la ligue de la ligue de...

Baseball.

De baseball qui est très conséquente. Ben leurs chiffres leurs stats sont en dessous les visionnages de l'UFC. Donc à partir de là les femmes ont pu s'identifier dire voilà elles, elles y arrivent donc c'est peut-être possible pour nous de le faire. À partir de ce moment-là on a vu quand même une grosse flambée dans les clubs d'un public féminin, moi je sais que... même à Rennes, à Rennes ils ont des sections euh il y a un club là le mec il a des sections de... alors c'est du MMA édulcoré version femme hein, il cherche pas nécessairement la compétition mais il fait des cours à 30 40 femmes euh en simultané quoi. Après nous chez nous pour revenir à nous à ma boutique euh on a du mal avec le public féminin, par contre dans les enfants on est sur un ratio à 50 50. C'est-à-dire que autant en adulte j'ai 10 % de public femmes autant en enfants j'ai 50 50. J'ai autant de filles que de garçons.

Ok. Tu parlais de pratiquants jeunes beaucoup plus polyvalents qu'à l'époque. Est-ce que tu penses que la nouvelle génération de combattants le sera de plus en plus ? Est-ce que selon toi le MMA passe d'une rencontre de différents styles de combat à une discipline... totale et unique ?

Alors pour moi aujourd'hui sur le haut niveau on y est déjà pour moi. Je veux dire on parle... avant on parlait d'un mode de compétition, aujourd'hui on parle d'un sport, alors on dit sport hybride parce qu'on a pris un peu tout mais pour moi c'est un sport à part entière. Euh on voit aujourd'hui moi qui suis le MMA depuis l'avènement, cette opposition de style qu'on avait au départ, c'est-à-dire qu'on avait le boxeur qui cherchait à tout prix à rester debout pour

imposer son striking alors que tu as le judoka... t'avais même des mecs qui venaient en kimono dans les premiers... essayer d'amener au sol pour pouvoir faire leur jeu aujourd'hui c'est fini. On a des athlètes qui sont hyper complets. Euh tu prends la nouvelle génération, même pas la nouvelle génération, c'est la génération actuelle les mecs qui ont 30 ans euh ils sont aussi forts debout en défense de lutte qu'au sol. Après il y aura toujours des affinités mais parce que aussi on a des... le corps chacun a sa génétique, ses propres affections comment dire euh au niveau corporel et il y a des gens qui vont être, qui auront des prédominances à être plus fort en lutte, d'autres plus forts en striking, certains autres plus forts au sol. Tout ça, ça va rentrer dans quoi ? Dans le critère de la taille, de la taille de l'individu par rapport à son poids par exemple, je te prends un exemple, tu prends un lutteur, un lutteur il sera favorisé s'il est petit et râblé et avec un centre de gravité plus bas, donc ça veut dire qu'à poids égal moi qui fait 100 kg je fais 1m90 je vais tomber sur un lutteur d'1m75 qui fait 100 kg, il va être systématiquement emmerdé par l'allonge, par contre au corps-à-corps il va être largement avantage par rapport à moi parce que ma défense sera trop basse et il aura l'avantage. A contrario si on devait lui et moi boxer, si on a un niveau égal, je vais prendre le dessus systématiquement parce que si j'arrive à imposer mon jeu, à garder la distance, je vais systématiquement avoir plus de frappes significatives et je vais l'user. Donc on aura toujours dans un combat une analyse et ce qu'on appelle le technicotactique, un game plan, un game plan comme ils disent aux États-Unis, un game plan j'allais sortir l'accent américain mais on s'en fout, euh c'est de dire voilà mon combattant il est complet mais comment je vais faire pour battre l'autre adversaire en face qui est complet aussi. On a des petites carences. Il a des points d'amélioration donc on va chercher les points faibles de l'autre puis moins de développer chez mon combattant, ben c'est ces points qui vont pouvoir contrer. Je prends l'exemple, on prend un combat qui était hyper médiatisé, Conor McGregor contre Khabib Nurmagomedov euh c'est un combat un petit peu école dans le sens où tout le monde le disait si McGregor il frappe euh Khabib ben il va le mettre KO, tout le monde dit Khabib arrive à attraper McGregor il va gagner le combat, sauf qu'il s'est pas passé ce qui s'était passé, c'est que même en striking il a été en difficulté McGregor parce que Khabib savait qu'il pourrait pas lutter en direct, donc il a fait un type de boxe qui est un peu orthodoxe, enfin pas orthodoxe, je veux dire qui est un petit peu, un petit peu imprévisible et il a touché, ça a payé. Et le fait de toucher McGregor, ça l'a sorti lui de son game plan et là dans ce cas-là Khabib a pu imposé son point fort. Mais il aurait jamais pu imposer sa lutte s'il avait pas eu cette partie striking qui avait déstabilisé. Donc pour moi aujourd'hui non on doit être poly... tous les combattants doivent être polyvalents mais après il y aura toujours une stratégie par rapport à

un style ou à un autre.

Que ce soit par rapport aux dispositions du pratiquant... ?

Du combattant à celle de l'adversaire. Là je te parle à haut niveau. Après pour revenir aux loisirs, ça va être un petit peu plus compliqué dans le sens où le loisir tu vas pas chercher systématiquement la performance. D'accord les gens viennent pour se faire plaisir. Donc tu vas faire du généraliste. Et quand tu fais du généraliste tu as toujours toi au fond une affection pour une discipline, enfin pour une dimension de la discipline plutôt qu'une autre, donc je pense qu'il y a des clubs qui auront des dominances par exemple boxe, pieds-poings, même s'il y a des transitions, il y aura des clubs qui auront une transition... enfin une affection plus lutte, je prends mon école à moi j'essaie d'être polyvalent, moi qui aie du pieds-poings euh ben j'aime bien le striking donc peut-être que mes cours seront orientés un petit peu plus sur le stand up, à Vivacité le club de Jérôme tu as eu, Jérôme c'est une école de lutteurs, ses cours sont vraiment axés sur le côté corps à corps lutte. Donc ça c'est pour le loisir. Après arrivé à haut niveau il y a plus le choix il faut chercher la polyvalence.

Ok. Je reviens sur le jeu vidéo et les disciplines de combat, comme le MMA. Est-ce que selon toi les pratiquants ou spectateurs de jeu vidéo peuvent s'intéresser aux sports de combat physiques... et inversement, c'est pas incompatible ?

Alors euh c'est marrant que tu me dises ça parce que j'en parlais la semaine dernière avec un de mes gars, Oscar, Oscar il me disait ouais écoute parce qu'en plus il a vu je sais plus quel... il y a un athlète pro de l'UFC je sais plus qui c'est, qui joue aux jeux vidéo aussi qui adore ça. Et Oscar tu as vu le mec j'aimerais bien faire un double truc, une carrière sportive et en parallèle quand j'ai pas de combat ben j'ai plus de temps libre pour jouer aux jeux vidéo et éventuellement faire des championnats euh faire des championnats de jeux vidéo. Oui. On parlait alors pas sur le jeu vidéo de combat mais sur le jeu vidéo sur Call of, le mec avait remporté un tournoi là et euh et donc voilà. Et euh je connais d'autres athlètes ou coachs ou pratiquants qui en parallèle jouent aux jeux vidéo, je prends un mec comme Cyril Diabaté c'est un bon gamer il aime bien ça aussi et euh et souvent en plus ce qui est marrant c'est qu'il avait son personnage dans le jeu en plus et souvent effectivement on peut faire un parallèle entre sa passion sportive et son orientation jeux vidéo. Il y a beaucoup de mecs qui vont... qui pratiquent le MMA qui vont aller acheter le jeu de l'UFC pour jouer à l'UFC parce que il s'y reconnaissent, ils arrivent à s'identifier et à s'identifier sûrement dans le jeu parce que c'est leur passion. Donc pour moi il y a aucun frein, il y a aucun frein et au contraire moi je pense que ça va se développer de plus en plus où on va avoir des pratiquants qui vont euh aussi développer en parallèle une... je dirais pas une carrière parce que le terme n'est pas exact, mais d'aller chercher un haut niveau euh que ce soit dans le loisir ou faire des championnats comme tu m'exposais tout à l'heure dans les équipes sportives, je pense qu'on en aura de plus en plus qui vont prendre la double casquette. Je

pense qu'il y a pas de séparatisme à se dire il y a le geek et il y a le sportif. Non non je pense qu'aujourd'hui peut-être que le geek n'ira pas franchir la porte d'aller à la salle, par contre celui de la salle peut franchir la porte du geek.

Ça te semble possible.

Sans jugement ou sans avoir la connaissance infuse. Mais euh pour côtoyer du pur pur pur pur pur geek généralement c'est pas des mecs qui ont des grosses affections pour le sport quoi.

D'accord. Quand tu parles de grosses affections, est-ce que ça passe aussi par une identification aux personnages ? Par exemple à travers la personnalisation d'un avatar en fonction de son propre profil, etc.

Non je sais pas si c'est euh non je parle d'affection par rapport à la discipline. Euh je pense pas que ça soit pour rechercher une correspondance avec la vie réelle. Je pense pas que ce soit ça. C'est juste que peut-être que euh comment dire, quand on parlait tout à l'heure de stratégie ou quoique ce soit, peut-être que ils vont peut-être rechercher aujourd'hui comme les jeux sont de mieux en mieux fait, se rapprochent de plus en plus de la réalité, peut-être rechercher leur stratégie à travers le jeu vidéo et puis tout simplement, tout simplement parce que ben parce que voilà ils aiment le jeu vidéo et je pense pas je pense pas... je pense pas après à mon sens qu'ils cherchent nécessairement une identité à travers le jeu.

Ok. Je passe à une autre thématique, la question de la violence. Est-ce que selon toi le MMA est plus violent que les autres disciplines de combat ? Pourquoi ? La violence au sens large, à travers à la fois les représentations, les images, les blessures, le risque, ou même d'autres...

Écoute, moi là-dessus j'en ai beaucoup débattu alors je pense pouvoir t'apporter mes réponses à moi encore une fois. Alors pour moi le MMA il est pas plus violent euh qu'un autre sport, notamment sport de combat, pourquoi ? Tout ce qui a apporté le côté néfaste du MMA la première chose néfaste c'était les frappes au sol qui étaient jugées immorales, d'accord dans les codes quand on était petit on nous disait il faut jamais taper quelqu'un qui est par terre. Dans tous les autres sports de percussion jamais on frappe un adversaire qui a mis un genou à terre. C'était donc un petit peu ce côté-là qui était décrit au départ. Ensuite le côté euh sang, le sang qui arrive qui est tout de suite visuel, pourquoi en MMA on a l'impression qu'il y a plus de sang que dans les autres sports ? Déjà parce que comme le sport a été diabolisé pendant longtemps, dès qu'il y avait une image un peu spectaculaire on s'en servait d'accord, sur 2000 combats il y a un combat où le mec il a l'arcade ouverte et il a la tête en sang on va prendre ce

combat-là on va pas s'occuper des 1999 autres, donc ça, ça a été le combat pendant des années à faire comprendre que ce qu'on voyait des fois à la télé c'était pas nécessairement ce qui se passait en vrai. J'ai arbitré je sais pas peut-être 2 à 3000 combats, rarement j'ai vu des saignements, rarement, il y en a eu mais rarement. Mais le problème du MMA, enfin c'est pas un problème, c'est que on part du principe que comme on est sur un sport de stratégie où on doit comme je te disais amener son point fort, on arrête quasiment pas le combat. Le seul moment où on va arrêter le combat c'est quand il y a un double saignement. C'est-à-dire qu'il y a un risque de transmission de sang d'un combattant à l'autre. Si un seul combat, un seul combattant saigne on va laisser le combat. Le problème c'est qu'avec les petits gants les coupures arrivent facilement, on sait que le visage c'est une zone qui est très vascularisée donc il y a beaucoup de sang qui coule, ce qui est impressionnant mais pas nécessairement grave. C'est-à-dire que une petite ouverture à l'arcade va faire une tâche, enfin du sang euh partout, mais en réalité 2 points et c'est fini. Moi je l'ai vu sur certains combats, Davy euh Davy qui s'est fait ouvert la pommette euh en Pologne euh il s'est fait ouvert la pommette au 3ème round, début du 3ème round parce qu'il est sous le... et pendant un round il subit, c'est-à-dire que Davy il arrive pas à se débloquer du combattant. Il prend il prend mais il en prend une dès le départ, ça l'ouvre et en fait il y a beaucoup de sang. Et la bache elle est blanche. Et si tu regardes les images c'est vrai que c'est impressionnant, tu as l'impression qu'il a saigné 8 litres de sang, qu'il va mourir, et en fait là où je veux en venir avec ce combat-là c'est que quand il revient dans le coin à la fin du 3ème round, je lui mets de la HSE et je le rebooste un petit peu et en fait malgré cette mare de sang qui avait, mais qui avait en plus imbibé la toile en tissu et ben en fait au 4ème round c'est lui qui gagne par KO. L'autre il s'est épuisé à vouloir absolument frapper et si dans un autre sport on aurait arrêté le combat, Davy il aurait perdu pour un simple saignement, il est rentré il a eu un point et la blessure elle a même pas de cicatrice aujourd'hui. Donc tu vois où je veux en venir. Donc ça a donné... c'est une mauvaise image du sang, ah c'est hyper violent et en fait non. En termes traumatique il a été prouvé que en MMA, on prend en moyenne, on prend en moyenne sur un combat pro 5 x 5 minutes, on prend en moyenne alors je prends pas le cas du dernier combat Holloway contre Kattar c'est exceptionnel, en moyenne un athlète reprend 50 coups au visage. 50 coups au visage. En boxe anglaise en moyenne 200 coups au visage. On sait que les coups au visage sont les plus traumatisants, notamment avec les commotions cérébrales euh les... alors les yeux aussi parce que moi je suis concerné j'ai pris un coup dans l'œil, j'ai eu une opération à un œil, euh on sait que les points les plus sensibles sont sur le visage. Donc déjà si tu fais un parallèle entre la boxe anglaise qui le doublard qui est depuis des siècles qui est un sport

olympique, et le MMA déjà, les athlètes de MMA sont censés prendre moins de chocs au visage qu'un athlète en boxe anglaise. Ensuite sur le côté violent, on parle du MMA c'est deux mecs qui s'affrontent, si tu regardes bien si tu t'intéresses un peu au sport, on voit l'esprit, on voit l'esprit qu'il y a post-combat où généralement il y a un grand respect euh voilà ça se bataille pendant 25 minutes et euh au-delà de ça après c'est fini, accolade. Des fois moi j'ai vu avec mes athlètes manger dans le même restaurant, prendre un verre après avec l'adversaire, perdant ou gagnant on s'en fout, on trinque on a gagné. Regarde tu prends un sport comme le foot qui est hyper médiatisé qui est en France le sport le plus développé, regarde tout ce qu'il y a en parallèle, en parallèle du foot là, toutes les polémiques avec le racisme, les insultes, les arbitres qui sont molestés qui se font insulter, le public hyper violent, les hooligans, les affrontements, les agressions, en fait faut qu'on m'explique à moi où est la violence dans le sport ? J'ai rarement vu, je dis pas que c'est jamais arrivé mais alors c'est tellement infime d'avoir des bagarres dans les tribunes. En boxe anglaise il y a 2 ans ou 3 ans, à Levallois-Perret, il y a eu les flics qui sont intervenus, la police mes collègues de la police sont intervenus parce que ça a fini en pugilat, ils arrachaient les sièges pour les balancer. En MMA en France, même en pancrace peut-être plus en pancrace, je reviendrais après sur un élément du MMA important, euh en pancrace j'ai rarement... mais alors une échauffourée entre deux mais c'est vite réglé, j'ai jamais vu de salle brûlée, se battre, donc le côté violent qu'on pourrait accorder au MMA c'est pas un côté voyou c'est pas vrai. Tu prends en foot il y a beaucoup plus d'incidents en foot, alors peut-être que aussi il y a plus de matchs peut-être mais que dans le MMA. En MMA moi il y a rarement rarement d'échauffourées. Dernier point pour finir sur l'aspect violence et traumatique d'accord, euh les athlètes de MMA généralement ont une maturité sportive entre 30 et 35 ans. C'est-à-dire que là où ils sont au meilleur de leur forme, ils ont leurs meilleures performances c'est entre 30 et 35 ans. Au foot c'est 30 ans. En natation c'est 18 20 ans. Donc à quel moment on peut dire que le sport est plus traumatisant que d'autres sport ? Et je vais encore plus loin, on a des athlètes qui combattent des fois jusqu'à 45 ans, on a eu des gens qui ont pris des ceintures mondiales à 45 ans, tu as Dan Severn il a pris sa retraite à 50 ans c'est un pionnier. Il a fait les premiers UFC il a combattu jusqu'à 52 ans. Comment il s'appelle euh Randy Couture il a combattu jusqu'à 46 ans, j'en ai plein des exemples comme ça euh Jeff Monson 51 ans il a combattu. Quel sport, quel sport soi-disant hyper traumatisant peut se tarer d'avoir des athlètes qui vont aussi loin dans leur pratique sportive ? Ça veut bien dire ce que ça veut dire. Ça veut dire que le sport il est pas si traumatisant que ça. Le sport... tu prends deux sports hyper traumatisants, football américain rugby, trouve-moi un rugbyman qui a joué jusqu'à 51 ans sur le terrain ça

n'existe pas. Donc pour moi cette image violente qu'on donne au MMA c'est une image qui est complètement erronée de la réalité.

Ca relève plus des images selon toi ?

C'est ça c'est l'image qui est colportée notamment par les médias en France, les médias c'est des conservateurs on en parlait tout à l'heure, je reviens sur le même, on a nos codes, on a nos idées, on a nos habitudes et dès qu'on sert un truc qui sort un petit peu de l'ordinaire, ben c'est pas bien c'est des voyous ils sont marginaux, enfin voilà le MMA a souffert de ça pendant plus de 10 ans quoi.

Ok. Est-ce qu'il y a une différence entre la violence et l'agressivité selon toi ? Tu considères l'agressivité comme une qualité ou un défaut ?

Alors l'agressivité elle est nécessaire dans notre sport. Elle est nécessaire parce que si tu es passif à un moment ou à un autre euh pour mener un combat ça va être compliqué. Mais c'est même ce que j'essaye d'inculquer à certains de mes compétiteurs, aujourd'hui les gars soyez plus agressif, soyez plus offensif pour trouver un terme tu sais qui est moins violent. C'est sur l'offensivité. Il faut déclencher faut pas attendre. Moi j'étais un boxeur, j'étais un boxeur quand je boxais j'étais un diesel. C'est-à-dire que il fallait que je prenne quelques coups pour commencer à monter un peu en pression et aller au charbon. Mais aujourd'hui en fait euh je me rends compte que c'est pas ça le sport. Le sport c'est grosso modo le premier qui prend l'ascendant euh plus vite plus vite le combat va se terminer, moins en moins tu as de risques de petites blessures où donc voilà. Par contre l'agressivité n'a rien à voir avec la violence. La violence c'est aimer, c'est aimer faire mal, c'est aimer être néfaste, l'agressivité ça n'a rien à voir avec ça. C'est d'être exigeant avec soi-même et d'aller d'aller d'aller d'aller au-delà au-delà de tes craintes, euh parce que moi dans mon cas à moi c'était ça, c'était je pense que quand j'arrivais sur le ring j'étais pas nécessairement à l'aise et il fallait que je me réveille un petit peu. Donc l'agressivité pour moi elle est positive dans le sport. Mais là on parle d'agressivité en sport de combat mais l'agressivité elle est dans tous les autres sports, ce qu'on pourrait appeler plus communément la niaque, c'est-à-dire que le mec qui a pas l'envie, qui est nonchalant il va subir. Non il faut une agressivité il faut de la niaque, il faut y aller que ce soit dans le football, dans le sprint, dans la boxe, il faut une forme d'agressivité mais elle est pas nécessairement néfaste. La violence c'est de la méchanceté, c'est chercher à faire du mal gratuitement. C'est ça la violence. Et pour moi c'est deux choses qui sont totalement différentes. Je prends l'exemple de mon athlète que tu connais Davy, euh Davy quand tu le vois sur une surface de combat, c'est un athlète qui est exceptionnel. Il est... il

s'amuse quand il est... il s'amuse c'est-à-dire qu'il prend du plaisir, il est capable de frapper, il est capable de tenter des choses ce que tout le monde ne fait pas, il est très aérien mais par contre dans la rue mais c'est une crème ce mec-là. Il te donnerait sa chemise. Il se bagarrera jamais alors à moins que tu mettes vraiment, qu'il soit vraiment en situation de défense et encore, tu peux l'insulter dire ouais bonne journée monsieur il s'en fout complètement, c'est pas un mec violent, c'est pas un mec qui regarde des films où ils s'arrachent les têtes machin non, lui il regarde les dessins animés avec ses gamins tu vois. Donc c'est pas un mec violent mais qui est capable d'être agressif sur une aire de combat et qui... dès qu'il en redescend c'est fini il redevient le petit Oui-Oui ou les Bisounours qu'on connaît quoi.

Ok ça marche. Tu es responsable arbitrage à la FFKMDA c'est ça ? Tu fais partie de la commission arbitrage ?

Un truc comme ça ouais.

Est-ce que tu peux me présenter les... différentes manifestations que vous organisez, en temps normal, d'abord à l'AFT puis à la FFKMDA ?

Alors jusque-là euh à l'AFT on n'avait jamais créé de compétition. C'était prévu pour cette année mais comme tu l'as souligné je pense que ça va tomber à l'eau à cause du Covid parce qu'on a aujourd'hui beaucoup de combattants locaux, euh j'avais envie de les faire combattre chez eux plutôt que d'aller tout le temps à Paris ou à l'étranger, euh aujourd'hui on a aussi euh de plus en plus de follower, enfin de personnes intéressées qui nous suivent via les réseaux sociaux, donc c'était aussi leur donner la possibilité de venir voir dans la compétition voilà bon. C'est reculer pour mieux sauter, on y arrivera, on y arrivera. Donc voilà. Après la FFKMDA ben cette année pour l'instant c'est gelé, la FFKMDA comme je te dis euh moi j'ai toujours organisé du régional ou du national mais euh amateur. Amateur. J'ai arbitré sur du pro mais organisé que de l'amateur. Et euh en fait l'idée de la FFKMDA c'est de ben c'est de donner aux jeunes pratiquants le pouvoir de s'exprimer en compétition, donc c'est assez lourd à réaliser dans le sens où euh je sais pas si c'est le sujet tu me rattraperas si besoin, c'est très très lourd parce que c'est un petit peu ce que j'appelle des usines à gaz quoi. Euh quand on a commencé... les premières compétitions que je faisais, le premier championnat de France je me souviens que j'ai organisé avec Ludo, Ludovic Dandine et euh c'était Mézine à l'époque qui est plus à la fédération aujourd'hui, on avait 92 participants, 92 participants sur je ne sais pas combien de catégories en fait entre les âges et les poids, dernière compétition

avec Jérôme l'année dernière championnat de France 540, 540 participants. Donc ça s'est vraiment largement développé mais le problème c'est que quand tu as 540 pratiquants à faire passer sur une journée, ben il faut un staff arbitrage hyper solide, de la place pour plusieurs heures de combat, une organisation qui est très très lourde et euh et c'est un boulot, c'est un boulot boulot boulot monstre. Après le but c'est que... c'est de donner entre guillemets à manger euh aux pratiquants. On parlait tout à l'heure du loisir, le loisir il va venir pour se faire plaisir parce qu'il a envie de découvrir les choses, transpirer un peu, perdre du poids, se sociabiliser et rencontrer d'autres personnes que son travail, euh voire découvrir quelque chose qu'il voit dans les jeux vidéo ou à la télé, mais tu as le compétiteur. Tu as le mec qui vient parce que il est fan il a envie. Donc clairement que ce soit à tous niveaux qu'on parle du pro ou de l'amateur qui a juste envie d'essayer d'aller en compétition, il faut leur donner à manger. Et donc ces compétitions fédérales sont hyper importantes pour ça.

Comment s'organise... la construction d'une compétition ? Que ça soit dans ta structure AFT ou à la FFKMDA ?

Alors euh on va parler de deux types de compétitions différentes. On va parler du gala privé d'accord, organisé par un privé, ce qu'on aurait dû faire cette année et on va parler des compétitions fédérales. Alors les compétitions fédérales c'est très structuré, c'est-à-dire que il y a un cahier des charges euh qui émane de la fédération délégataire, qui descend jusqu'au niveau des ligues, les ligues généralement c'est un peu les départements ou les regroupements de département. Partant de ce principe-là la machine elle se met en marche. Chaque ligue a des référents, donc un président, des conseillers techniques, des staffs arbitrage, des formateurs chaque ligue. À partir de ce moment-là on va commencer par les compétitions régionales, donc en respectant le cahier des charges, c'est-à-dire des staffs machin, le médecin, les temps de combat, bref tout ça. Il faut une antenne médicale, il faut que la salle soit classé ERP euh il faut bon des systèmes de sécurité pour protéger l'athlète, des... voilà. Il y a tout un cahier des charges à respecter pour que la compétition soit viable. À partir de ce moment-là la ligue va faire les premières compétitions soit sur des open, c'est-à-dire des compétitions ouvertes à tous pour la découverte, soit sur du championnat ou de la coupe. La coupe n'ouvrira rien au niveau international, ce sera juste voilà j'ai remporté la coupe de Normandie. C'est un titre valorisant pour ceux qui ne souhaitent pas aller plus loin. Ensuite tu as les championnats, les championnats après t'ouvrent quand tu es champion t'ouvrent le championnat national. Et là c'est le championnat national ou championnat de France, ça

dépend si tu es délégué ou pas. Donc de là c'est là que la machine euh fédérale se met en marche. On a les référents nationaux, moi je suis référent national arbitrage. On a le référent technique, on a le référent donc Jérôme que tu as eu, lui c'est le président. Lui son rôle c'est de mettre tous les acteurs. La fédération au-dessus eux leur rôle c'est de fournir le matériel, le côté pécunier euh de venir faire la partie communication euh tout ce qui est partie juridique prise de licence, euh contrôle médical, c'est eux entre guillemets qui sont garants de ça sous l'assistance de la commission. Et partant de ce principe-là euh il y a la pesée, les athlètes sont enregistrés et le staff arbitrage fait ce qu'on appelle des tableaux, c'est là que la grosse partie du travail commence et ensuite la compétition est lancée. Là moi où j'étais le... ben voilà moi c'était de former ce fameux staff arbitrage qui est ben s'il y a pas d'arbitre il y a pas de compétition, dans n'importe quel sport de toute façon. La difficulté que j'avais c'était de trouver des gens motivés parce que comme je te dis au fur et à mesure des années on a eu de plus en plus de monde, donc il fallait des staffs de plus en plus importants. Donc il fallait que je trouve des gens motivés et qui avaient des compétences et ça c'est compliqué d'avoir les deux parce que les compétences tu peux avoir de la volonté, mais la compétence si tu es pas pratiquant de ce sport, par exemple j'ai eu beaucoup... j'ai eu des sessions complètes où j'ai formé des mecs du muay thai, qui venaient filer un coup de main à la fédération pour développer le pancrace. Mais quand les mecs ils connaissent rien à la partie préhension, rien à la partie sol, c'est très très très très dur. Et euh c'était un petit peu la faiblesse qu'on avait nous à la FFKMDA, c'était ce staff arbitrage. J'ai formé en 10 ans j'ai dû formé près de 400 arbitres. Et aujourd'hui euh je sais pas s'il y en a encore 70 qui sont actifs parce que les gens ont baissé les bras parce qu'ils venaient sans réelle vocation ou après bon il y a aussi voilà... il y en a qui viennent sur une année ou deux pour découvrir et puis après ils passent compétiteur ou ils passent à autre chose, ils arrêtent le sport. Voilà je veux dire tu as un public qui est tellement différent. Donc on n'est pas comme au judo, au judo par exemple les arbitres c'est imposé dans certains cursus, si tu veux être un... si tu veux passer un BPJEPS, euh un BP enfin un BE enfin un brevet professionnel tu dois avoir tant d'heures d'arbitrage. Tu veux passer une certaine ceinture, certaines ceintures tu dois avoir de l'arbitrage. Donc en fait eux ils sont plus calés là-dessus, c'est-à-dire que leur arbitre ils sont pris à la base, nous c'est différent. Nous on a un système où on cherchait des volontaires sans imposer. Et euh il y a des clubs qui jouent pas le jeu. Des clubs eux ils vont te mettre des compétiteurs voilà et puis ils vont gueuler quand ça va traîner mais ils sont incapables d'aller chercher chez eux des profils d'athlètes, des profils d'athlètes pardon de pratiquants qui dit ben tiens moi la compétition ça m'intéresse pas, j'ai pas les capacités pour, par contre l'arbitrage ça aurait pu être un truc

intéressant parce que le sport c'est pas que la compétition euh et là je parle de la compétition c'est pas que l'athlète qui combat c'est le staff également et c'est là que c'est dommage on s'est un petit peu raté là-dessus, et la dernière comment dire, la dernière euh visioconférence qu'on a fait samedi dernier c'est ce que j'ai redit, on n'est pas bon là-dessus mais que ce soit en muay-thaï, en kick, on n'est pas bon là-dessus. Il faudrait limite certains clubs leur imposer parce que il y en a plein, moi j'en ai formé en Normandie, en Normandie j'en ai formé, avant on avait beaucoup de compétitions en Normandie, c'est tombé à l'eau parce que certains clubs ont fermé, d'autres profs ont arrêté ils sont partis dans d'autres fédérations bref. Mais en... j'avais trouvé des publics chez moi, des gars qui avaient envie, qui avaient envie d'essayer. Parce que là qu'est-ce qui se passe ? On fait des formations arbitrage ben j'ai des coachs qui viennent avec leurs compétiteurs. C'est bien mais sauf que quand il y a des compétitions tu peux pas avoir la double casquette, donc ils coachent et ils arbitrent pas. Ensuite euh là j'ai un petit peu débordé sur mon sujet mais le sujet initial de revenir sur l'organisation de la compétition, euh il y a aussi le... l'aspect difficile c'est la protection des athlètes. Quand tu as 500 mecs qui arrivent il faut que là-dedans tu recherches des brebis galeuses, c'est-à-dire que tu as des gens qui sont pas au niveau ça c'est une chose, mais tu as des gens qui sont à un niveau très supérieur.

Tu parles de combattants ?

Je parle de compétition, dans les compétitions. Il y a des combattants qui ont un niveau très supérieur et qui viennent ici un petit peu pour se faire plaisir. Ce serait mettre en danger les jeunes combattants qui viennent de se découvrir. Donc là c'est à nous de les identifier et parfois sanctionner c'est très compliqué. C'est très très compliqué. Donc ça c'était pour l'aspect euh fédéral. Fédéral je te refais un résumé, tu as le cahier des charges, ça passe d'abord par les ligues, après au-delà des ligues c'est la fédération sous l'égide de la commission nationale. Après tu as les galas professionnels, galas, enfin galas privés pardon excuse-moi du terme.

C'est ce que tu voulais organiser à l'AFT ?

Ouais ce que je voulais faire avec l'AFT. Là dans ce cas-là c'est euh... c'est... propre... tout ce qui est financier c'est soutenu par le club, c'est au club d'aller chercher euh le match making, ce qu'on appelle le match making c'est-à-dire d'aller chercher des athlètes dans différents clubs pour créer son plateau et là sur ce genre de gala, nous à la FFKMDA par exemple on est limités à 14 combats. On a pas le droit de faire plus de 14 combats par jour. Donc euh donc là c'est un mode de fonctionnement totalement différent, c'est le club qui va aller chercher les partenaires financiers s'il a besoin, c'est le

club qui va mettre en place la logistique, c'est le club qui va mettre... qui va vérifier que le cahier des charges il est complet et l'envoyer à la fédération pour qu'il soit validé, c'est le club qui va aller chercher les combattants et c'est le club qui le jour J gèrera euh la sécurité, les entrées, la billetterie euh tout ce qui est logistique, sécurité et placement enfin tout ce que tu peux avoir, c'est au club, à la structure de gérer ça. Et nous en termes d'organisation, on n'avait pas fait jusque là de gala mais on avait fait des petits festivals des arts martiaux, on en avait fait deux dans le but d'un... enfin nous on en avait réalisé deux puis on a participé à un troisième... mon but à travers ça de faire découvrir le sport sans cet aspect compétition et euh de mettre en exergue ce qu'on disait tout à l'heure, c'est que c'était... le MMA c'est le... la concrétisation actuelle de tous les sports qui ont eu lieu avant. Donc le but c'était de présenter toutes les disciplines et puis arriver jusqu'à présente le MMA ou pancrace qui était la compil de tous le meilleur qu'on a pu prendre dans les démonstrations d'avant.

Vous aviez aussi fait une initiation à Décathlon il me semble ?

Initiation à Décathlon.

Dans l'optique de faire découvrir l'activité.

Ouais là c'était Décathlon qui nous avait sollicités pour ça.

Ils sont venus vers vous ?

Ouais ouais.

Comment ça s'est passé ?

Ben en fait c'est euh comment ça s'est passé, ben c'est un mec de Décathlon qui avait eu mon numéro par un club à côté qui lui aussi présentait sa discipline et euh donc il voulait ben avec la légalisation du MMA, Décathlon voulait que le MMA soit mis en avant sur leur... sur le Vital, Vitalsport. Donc ils m'ont demandé si on pouvait se rencontrer, on est allés les voir, ils m'ont propo... ils m'ont dit ce qu'ils attendaient, leurs attentes et puis ben leur protocole aussi qu'ils avaient eux aussi, notamment sur le protocole sanitaire qui était compliqué cette année. Et puis euh ben j'ai accepté. On a fait l'initiation. Moi je leur ai exposé les besoins et eux m'ont exposé leurs contraintes et puis bon ben on est partis là-dessus quoi. Je vais me chercher un petit verre d'eau j'arrive. (*Va chercher un verre d'eau et revient*). Voilà je suis à toi.

On va passer à une autre catégorie, la diffusion. Quels sont les différents supports que vous mobilisez pour informer, mettre en lumière, promouvoir vos activités, et de quelle manière vous les utilisez ? A l'AFT et à la FFKMDA.

Alors tu as mis un petit peu le doigt dessus hein, au jour d'aujourd'hui ce qui est incontournable c'est les réseaux sociaux. Euh notamment notamment via euh via Facebook, Instagram qui fonctionne pas mal aussi euh nous que ce soit la fédération ou euh ou euh ou le club on a... on essaye d'exploiter l'outil page Internet mais euh je trouve pas que ça a une grosse grosse portée. Nous déjà au club on n'a jamais eu de gros gros gros retour sur le site en place qui d'ailleurs on l'a un peu laissé, on l'a un peu laissé de côté ces 2 dernières années euh on a eu quelques appels hein quand même dire voilà j'ai vu votre site mais généralement ça passe par les partages sur les réseaux sociaux. La FFKMDA on les a embêté pour qu'ils nous développent la communication via le site FFKMDA, mais on se rend compte encore une fois notamment avec Jérém quand on faisait les compétitions, tout était inscrit et les gens ne vont pas dessus. Donc ben c'est les appels, c'est les messages sur Facebook, les petites affiches, tu fais une petite affiche comme si tu faisais une publicité dehors, une petite affiche tu la mets machin et puis en fait on a vu que c'est ce qui... c'était le plus gros facteur de transmission de l'information, ce qui est un petit peu à déplorer mais c'est comme ça. Euh moi pour le club il y a aussi... j'utilise euh je suis encore entre guillemets à la vieille école, on développe les réseaux sociaux notamment Facebook, mais Facebook je suis le seul un petit peu à l'animer et là Félix c'est plus sur Insta lui qu'il est positionné, euh je pense qu'aujourd'hui si vraiment... moi c'est pas mon intérêt premier c'est pas de chercher de l'adhérent pour chercher du pognon, moi je préfère faire du qualitatif que du quantitatif, mais si je voulais demain développer ça passerait nécessairement par la communication et les réseaux sociaux et là, la communication aujourd'hui ça devient un métier clairement. Dans ce cas-là si je devais le faire, je m'orienterais je le ferais pas moi-même, je m'orienterais sur un mec qui a fait des études en communication. Euh mais moi je suis encore assez vieille école et j'aime bien le petit flyer. Donc de temps en temps euh ben nos premiers cours à Démouville on a fait des flyers, on a fait les commerces on a distribué des flyers notamment pour le cours féminin que je te dis là, on a fait... on a déposé les flyers je me souviendrais toujours, le premier que je dépose, le premier flyer c'est dans le petit coiffeur qui est juste à côté de la salle et aujourd'hui la coiffeuse qui m'a reçu c'est une amie à moi, euh c'est elle la première quand elle a reçu mon flyer la coiffeuse elle est venue avec une copine, puis deux puis trois puis quatre et puis en fait elles sont venues euh d'une plus une autre qui étaient... deux nanas ben à elle deux en fait on est arrivés à 20 nanas. 20 pratiquantes. Donc comme quoi même si c'est encore ce vieux moyen de communication ça fonctionne encore. Mais à moins grande échelle. Sur une compétition fédérale il faut nécessairement diffuser en national donc il faut passer par les réseaux sociaux. Ce que tu peux faire en régional, c'est-à-dire dans ta ville avec du flyer tu pourras pas le faire au niveau national, c'est impossible, donc les réseaux sociaux sont incontournables. Ensuite qu'est-ce qui marche bien aujourd'hui? Euh pour attirer pour attirer pour faire découvrir c'est la vidéo. Le petit montage le petit clip la petite musique, ce qu'on appelle les vidéos de motivation quoi. Le petit clip, des images triées, sélectionnées pour donner une dynamique à la vidéo. La musique qui entraîne un petit peu. Tu diffuses les images via Youtube sur tout ce qui est hébergeurs vidéo, tu mets les petits liens à droite à gauche tu balances et puis ben du bouche-à-oreille encore une fois, ben tiens tu

partages le lien tu partages. Et puis c'est comme ça que ça marche. Ça marche tant pour faire connaître une structure, faire une pub pour une organisation ou pour une compétition et pour les athlètes qui souhaitent aujourd'hui euh trouver les partenaires financiers, c'est ce qu'il y a de mieux. Il faut que le mec il connaisse rien, je veux dire moi je suis patron d'entreprise euh je gère un truc de dépannage au bord de l'autoroute, je lui dis ben tiens j'ai un athlète qui habite dans ta ville qui a besoin d'argent, c'est quoi son sport ? Le MMA. Ben je connais pas. Ben tiens j'ai une vidéo du gars regarde ça dure une minute trente. Waouh oh c'est top ouais lui je vais lui filer un coup de main tu vois.

Comme les vidéos récapitulatives de certaines compétitions... qui sont diffusées sur Youtube par la FFKMDA ?

Ouais. Oui. C'est très très bien. C'est très très bien fait. On voit les gamins et tout, la petite musique derrière, c'est dynamique c'est pas... tu t'endors pas. Des fois tu fais une petite coupure petite touche d'humour. Non ça c'est très très bien. Et puis ben le mec qui regarde la vidéo qui a pas osé aller à la compétition ce jour-là, il se dit ah franchement ça a l'air sympa la prochaine fois j'y vais ou j'emmène mes gars quoi. Bon voilà les petites vidéos à travers les réseaux sociaux pour moi aujourd'hui c'est le moyen de communication le plus sûr, le plus sûr.

Du fait que le MMA soit libre, ouvert, on retrouve beaucoup de techniques sur Internet, plus ou moins connues. Comment tu penses cette logique... le fait de découvrir de nouvelles techniques par exemple à travers des vidéos et de les partager sur Internet ou avec les pratiquants du club ?

Alors en fait ouais euh alors effectivement on peut s'inspirer de ce qu'on voit sur le net hein, euh je mets des petites vidéos des fois... en fait quand je regarde un combat qui fait wouah, c'est-à-dire que wouah c'est un truc qui est beau tu vois et euh c'est un peu la richesse de notre sport, je pense qu'aujourd'hui on a pas encore atteint... si tu veux en boxe anglaise techniquement ils ont atteint leur apogée, je veux dire ils ont trois coups de poing très codifiés, maintenant c'est la stratégie la tactique qui va faire que techniquement c'est très limité. Nous on a un sport, on a un sport qui a tellement de possibilités que techniquement on peut encore évoluer pendant des années. Et c'est vrai que parfois on va tomber sur un truc auquel on aurait pas pensé et puis se dire voilà euh il faut... on va la travailler quoi, on va l'étudier. Maintenant il y a deux dangers quand même à ça, il y a deux dangers et il y a 2 paradoxes. Le premier ça va être que pour pouvoir voir la technique et la reproduire euh dans des raisons sécuritaires efficaces, il faut quand même avoir un minimum de connaissance à la base. Le mec qui te dit je me suis entraîné tout seul chez moi en regardant des vidéos, aujourd'hui je suis combattant de MMA je le crois pas. C'est pas possible. Il faut quand même une certaine analyse technique. Deuxième travers c'est que si tout le monde dit cette technique elle est magnifique et que tout le monde l'étudie, en fait elle sera devenue inefficace. C'est un petit peu c'est un petit peu les deux paradoxes pour moi. C'est que tu peux étudier des vidéos sur Internet mais il faut à mon sens

déjà avoir une bonne... déjà savoir quand l'amener, à qui l'amener, parce que je te disais tout à l'heure on n'a pas tous les mêmes capacités euh personnelles dans le sport. Il y a des gens qui ont des morphologies, des morphotypes qui vont favoriser certaines techniques et d'autres non. Je te prends un truc tout con comme toi qui pratique un petit peu, je te prends le triangle. Le triangle de jambes. Un mec qui est petit et râblé qui a des grosses cuisses ça va être très compliqué pour lui de passer en triangle alors qu'un mec qui est grand élancé qui a des grands segments, beaucoup plus facile. A contrario, clé de talon avec la jambe capturée, la clé de talon elle va être très très facile à faire pour un mec qui a un petit gabarit trapu, par contre pour le grand con là qui a des grandes pattes, lui ça va être beaucoup plus compliqué de le faire. Donc les techniques qu'on voit sur Internet il faut savoir les interpréter aussi et à savoir à quel public tu vas pouvoir aussi le... tu peux le montrer. Dans la culture G, pour le fun, parce que voilà ça fait plaisir, elle est sympa on l'a fait c'est rigolo, mais de là à dire que la personne ces techniques lui conviennent hors compétition, c'est là qu'il faut savoir faire le tri là-dedans. Et le mec qui a pas assez de recul là-dessus, il peut dire voilà lui ça a marché je vais le faire. En fait non grand tu es pas fait pour ça parce que tu as pas la souplesse de hanche, parce que tu as pas sa mobilité, tu as pas sa puissance, tu as pas son morphotype euh et tu as pas la laxité suffisante pour faire la technique, ça, faut savoir identifier.

Tu peux pas t'autoproclamer prof dans l'apprentissage d'une technique. Ni valider l'efficacité d'une technique vue sur Internet sans prendre compte de tes propres dispositions... et sans les mettre en lien avec ?

Non. Tu peux t'en inspirer mais il faut la cadrer et l'adapter.

Ok. On va parler du sport, au sens large. Qu'est-ce que le sport selon toi ? Comment tu le définirais ?

Un sport au sens général ?

Oui.

Ben alors déjà pour moi le sport au premier abord le mot qui pour moi euh représente le mieux le sport ça veut dire bien-être. D'accord à la base on parle depuis tout à l'heure compétition, le sport loisir ça représente un million de fois plus de personnes que le compétiteur, que ce soit le joggeur du dimanche qui va faire le tour à la Prairie, que ce soit le mec qui fait de la musculation à la salle qui a aucun objectif, juste il faut être beau l'été ou après tu as le sport santé, le sport santé aussi. Donc il y a toujours pour moi une question de bien-être dans le sport. Ensuite euh comment je vois le sport ? Je vois le sport euh d'une manière euh encore une fois qui doit être encadrée pour moi, encadrée parce que ce qui peut, ce qui pourrait être positif pour éviter de devenir négatif si la pratique elle est mal

réalisée, je prends l'exemple notamment tiens par rapport à ce que tu disais euh dans le sport en général les vidéos sur Internet. J'ai vu un mec qui s'improvise coach euh comment dire coach privé, il va te mettre une vidéo, le mec ça fait 20 ans qu'il fait son sport, il connaît son corps, il va dire les gars tu veux avoir des abdos comme moi tu fais ça, tu fais ça tu fais ça. Tu veux avoir des bras, tu fais ça tu fais ça tu fais ça. Mais le mec qui n'a jamais pratiqué, qui n'est jamais passé dans une salle de sport, il va regarder la vidéo il va vouloir faire le truc il va se blesser, voire même peut-être aller au-delà. Tu prends un truc sur Internet, programme pour courir un marathon, ok tu fais ça fractionné 30-30 "tatatatata" euh tel fractionné 30-30 sur une VMA de machin, le mec il sait pas ce que c'est VMA bon c'est pas grave je vais faire en 30-30. Le but ça va être de m'arracher. Ah mais non parce que après à un moment tu connais pas. Tu sais pas vraiment où tu en es physiquement euh tu vas mettre ton cœur dans une zone cible qui est beaucoup trop élevée pour ce qu'elle peut supporter. (*Siffle*) ta vie elle s'arrête. Donc le sport c'est un bien-être, mais pour moi le sport doit être encadré. Malheureusement c'est pas à la portée de tout le monde d'aller payer un coach ou de rentrer dans le club, dans une structure sportive. Le sport pour moi toujours dans mon aspect bien-être, il y a un moment ou à un autre un certain niveau de pratique il devient néfaste. Je te parle des athlètes professionnels qui ont des carrières longues. Le sport à un moment ou à un autre il t'amène plus de la santé, il te détruit ta santé. Mais c'est un choix, c'est un choix de vie. Mais c'est là qu'il faut faire attention au distinguo c'est que le sport n'est pas que bon. Je te parlais des... attends je prends l'exemple des nageurs, je reviens sur cet exemple-là, ils ont des carrières très très courtes, je me souviens de Laure Manaudou qui avait été très médiatisée à l'époque, elle a arrêté la compétition à 19 ans, pourtant c'était la plus grande espoir française. Pourquoi ? La nana elle passait 18 heures euh elle courait, elle nageait pardon 18 km par jour, elle passait 9 heures dans l'eau, elle avait des tendinites la nana elle pouvait même plus se coiffer le matin quand elle se réveillait, là le sport elle l'a clairement détruite, détruite. Donc le sport pour moi il est très bon mais dangereux. Donc c'est là où je veux en venir. Après je sais pas si tu attends autre chose mais quand tu me parles de sport le premier truc qui me vient c'est ça. Après dans le domaine plus large, plus pour dire sur le côté peut-être euh sociologique si je comprends bien hein, euh ça peut être un facteur d'intégration, ça peut être un facteur de sociabili... socasio... sociabi... je vais y arriver sociabilisation d'accord, ça peut être aussi un facteur d'un échappatoire, prise de confiance aussi en soi. Et ben c'est un petit peu mais un défouloir. Il y a des gens qui ont besoin, nous par exemple au club, on a des gens qui ben par exemple, je prends l'exemple enfin tu le cites pas mais c'est un exemple que je te dis, on a un procureur de la République.

L'entretien sera rendu anonyme dans tous les cas.

On a un procureur de la République. Procureur c'est pas le métier qui est en adéquation avec le côté voyou qu'on veut faire ressortir du MMA. Mais le gars dans son boulot il voit des choses qui sont difficiles parce qu'en plus il est affecté aux mineurs, aux affaires familiales,

les viols de gamins, les femmes tuées, les machins. Et donc je pense, même s'il m'en a jamais parlé personnellement que si il vient chez nous c'est pour évacuer ça. C'est son défouloir quoi. Donc le sport a plein de casquettes. On en revient toujours un peu au bien-être. Le sport il est aussi, j'ai vu des gens passer la porte de ma salle en me disant ben ouais ben en fait euh j'ai un peu peur, je me suis fait agresser, donc c'est une question de prendre confiance en soi. Je vais pas leur dire demain... moi je suis pas du monde dans le Krav-Maga et je juge personne, je vais pas lui dire moi je vais faire de toi un tueur, le prochain mec qui t'agresse tu vas le défoncer. Non non non. Juste le fait de reprendre confiance en lui, de dire voilà que il est capable d'aller sur de l'opposition, qu'il est capable d'aller au-delà de ses peurs, de se dire moi aussi je suis capable de repousser quelqu'un, c'est pas pour ça que demain il se refera agresser ou qu'il va aller agresser des gens, donc ça pour lui ça va être une échappatoire de revenir sur un aspect confiance. Côté euh côté euh on en parlait tout à l'heure, les jeux vidéo on a tendance à dire les gens ils sont désociabilisés parce qu'ils sont dans leur bulle, mais il y a pas que le jeu vidéo. Le mec qui travaille tout seul dans son bureau toute la journée avec un casque sur la tête parce qu'il doit faire des retranscriptions, il parle à personne, il rentre chez lui le soir, il est célibataire il va regarder Netflix, et ben le fait d'aller faire du sport il voit d'autres gens et il parle. Et puis pas nécessairement de choses qu'il en a marre, c'est-à-dire que... je prends par exemple moi ce que j'aime en sport je suis gendarme, quand je parle avec mes collègues on parle boulot, on parle gendarmerie, on parle délinquance, on parle d'équipement, on parle sport mais il y a un moment ou à un autre ben j'ai l'impression de parler toujours... là vraiment dans le sport j'ai des élèves qui sont médecin, étudiant, euh mec de cité, magistrat, chef d'entreprise, euh la ménagère et ben en fait tu parles de choses différentes. Donc c'est là que je veux dire que le réseau social il se développe à travers le sport et pour moi c'est hyper important. Au jour d'aujourd'hui dans le monde où on vit, où tout est automatisé, les seules interactions sociales qu'on peut vraiment avoir, hormis quand tu as 16 ans que tu vas en boîte de nuit, en boîte de nuit tu danses tu t'entends pas parler, c'est à travers le sport. C'est à travers le sport. Il y a vraiment là que tu fais des rencontres et aujourd'hui souviens-toi il y a quelques années, alors je parle des couples euh parce que ça reste social hein intérêt social, les couples aujourd'hui se forment beaucoup sur les réseaux sociaux, Internet. Avant c'était dans les bars, dans les boîtes de nuit. Aujourd'hui ça tend à disparaître et les deux autres... après les réseaux sociaux si je me trompe pas parce que j'ai vu ça il y a quelques mois, rencontre euh rencontre on va dire amoureuse réseau social spécialisé, 2ème le travail, 3ème club de sport. Donc il y a bien quand même un lien de causalité entre le sport et le réseau social. Il y a que là que tu peux échanger avec des gens. Il y a beaucoup de

boulots où aujourd'hui où tu as pas le temps de créer des liens avec des personnes. Ma femme elle est secrétaire médicale elle travaille en face chez l'ophtalmo. Ils ont 90 personnes à traiter dans la journée, à faire les comptes rendus, à prendre les cartes bleues, elle a pas le temps de s'arrêter de parler 20 minutes avec le petit ambulancier qui vient et puis bon c'est ma femme, je veux dire ma femme elle est célibataire, genre elle me dit tiens il y a un petit ambulancier il était mignon tout plein, ouais mais elle serait célibataire elle aurait pas le temps de dire euh... ben non parce que tout de suite il y a quelqu'un qui vient elle est obligée de faire autre chose. Il y a beaucoup de travail aujourd'hui où les gens sont sous pression, où en plus maintenant on le voit bien dans l'interaction qu'on est, on nous limite un maximum les contacts mais les gens sont malheureux. En ce moment les gens sont malheureux. Les gens sont malheureux ils réclament quoi ? Ils réclament qu'on leur donne plus de liberté, c'est-à-dire qu'on rouvre les restaurants, qu'on rouvre les bars et qu'on rouvre les clubs de sport. Et qu'est-ce qu'il y a dans les trois que je viens de te citer ? Le club de sport. C'est-à-dire qu'aujourd'hui c'est vraiment un facteur intégration sociale.

D'accord. Je reviens sur le jeu vidéo. Est-ce que tu considères le jeu vidéo compétitif comme un sport ?

Alors moi je suis un peu vieux jeu. J'aurais tendance à te dire que le sport euh c'est une pratique physique d'accord. Le jeu vidéo reste une pratique intellectuelle. Mais en fait c'est un point de vue erroné parce que un des sports les plus difficiles du monde qui est considéré comme sport, qui est marqué comme sport c'est les échecs. Donc c'est bien un sport cérébral, donc le jeu vidéo en lui-même devrait être considéré comme un sport cérébral. Parce qu'effectivement tu as pas une activité physique, forcément ça c'est pas ça ou ça, c'est pas ça qui est physique. Mais on a l'image et moi le premier je l'ai, on a l'image du mot, du terme sport dans le dépassement physique. Mais effectivement on peut parler de sport intellectuel je pense aussi.

Ok. Selon toi il manque... une dimension corporelle ?

Ouais. Ben pour moi oui, pour moi le terme sport il rejoint ce que je t'ai dit tout à l'heure sur l'aspect bien-être. Alors même si le jeu vidéo peut apporter un côté bien-être à certaines personnes parce que quand tu aimes ce que tu fais... mais par contre euh quand je dis bien-être je parle aussi physiquement, morphologiquement, santé, le jeu vidéo à mon sens ne t'apportera pas ça même si ça développe comme on disait tout à l'heure quelques valeurs cognitives ou réflexologie, c'est pas ça qui va faire travailler ton cœur, c'est pas ça qui va t'aider à perdre ton surpoids, c'est pas ça qui va t'aider à combattre tes éventuelles euh blessures, tes

éventuels euh maux que ce soit de dos, de genou tout ça. Le seul moyen de les combattre ce sera par cette pratique de sport quelle qu'elle soit, ça va être du yoga, du yoga à la course à pied peu importe, mais de dire voilà le jeu vidéo ne va pas t'aider physiquement à aller mieux. Intellectuellement oui mais pas physiquement. C'est pour ça que je suis resté un petit peu sur ça, je pense qu'un jour et j'espère on inventera peut-être un terme pour désigner le sport, le sport intellectuel mais qui moi aujourd'hui j'ai du mal à considérer ça comme un sport. Tu peux avoir des compétitions, la compétition n'est pas propre au sport, euh tu as des compétitions depuis des dizaines d'années euh intellectuelles, des grands quiz euh les jeux vi... les jeux télévisés à la con euh La Roue de la Fortune au départ où tu comptais que sur la chance ou les trucs culture G comme euh Les Douze Coups de Minuit ou Grand Quiz, c'est des modes de compétition, c'est de la compétition. Mais on n'est pas nécessairement sur du sport, on va pas appeler... Les Douze Coups de Minuit on va pas dire que c'est un sport, ça reste intellectuel, c'est une compétition mais c'est pas du sport. Et je pense que l'amalgame est trop vite fait entre de dire que euh que c'est un sp... que tout ce qui est comme tu dis là jeux vidéo c'est un sport de compétition. Non c'est pas un sport. Pour moi c'est une compétition. Le terme sport veut dire santé, bien-être, dépassement de soi physiquement pas intellectuellement. Même s'il y a toujours une partie intellectuelle. C'est mon point de vue à moi.

Bien sûr. Encore une fois il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Toute à l'heure on parlait du développement du MMA. Qu'est-ce qui fait qu'il se développe de plus en plus selon toi ? De manière générale mais aussi en France depuis sa légalisation.

Euh alors nous en France c'est ce que je pense ces derniers temps, ben déjà c'est par rapport à la légalisation parce que a dit la légalisation dit... alors pendant des années on nous a montré des images néfastes que les gens n'avaient pas nécessairement envie de regarder et puis du coup s'y intéressaient pas, aujourd'hui on arrive sur le fait de la légalisation donc du coup les gens se demandent pourquoi et les reportages sont plus accés aujourd'hui sur une image positive du sport. Euh là tu prends il y a eu le Bellator en octobre à Paris, euh Davy devait être suivi par TF1 euh pour faire un petit reportage, malheureusement son adversaire étant positif, c'est euh c'est le petit euh Fabacary Diatta qui a été suivi à la place de Davy et on voit un jeune en fait, même si c'est un jeune de cité, on voit qu'il parle bien, il a une belle élocution, il est souriant euh il gagne son combat, donc on dit voilà on a compris qu'en France en plus il y avait un potentiel dans le sport parce que il était parti perdant à la base et donc là je pense que les gens commencent à s'y intéresser, déjà on a... l'image qu'on nous a donné avant elle

est peut-être pas celle qui est réelle, euh donc déjà comme je disais les médias font la pub autant. Aujourd'hui ce qu'on nous montre sur le sport c'est le côté positif. Donc ça je pense c'était un grand pas. Ensuite euh curieusement je crois que c'est le sport que en général au niveau mondial, qui a eu l'évolution la plus rapide. C'est un sport jeune, ça fait 20 ans que ça existe. Et en 20 ans on voit l'évolution entre les premiers combats et aujourd'hui, on voit le show, le monde que ça draine, l'engouement qu'il y a eu pour un sport, alors soit c'est l'aspect côté nouveauté qui a fait que bon là ça fait 20 ans qu'on nourrit les mêmes trucs euh voilà et puis du coup on nous trouve un truc nouveau et puis en plus on le met en avant, peut-être que c'est peut-être ça aussi qui a fait que les gens s'y sont intéressés au départ à cette discipline et puis euh et puis euh on en parlait tout à l'heure, je pense que ce sport il s'est vraiment aussi démocratisé à travers l'UFC qui est une grosse machine en termes de communication, qui ont des combats de qualité, qui savent communiquer, qui savent faire rêver, tu regardes sur Netflix aujourd'hui euh tu as deux reportages sur la NBA, sur les Bulls et sur Tony Parker et tu as deux reportages sur le MMA et deux combattants de l'UFC. Donc il y a pas... il y a rien sans rien j'ai envie de te dire, c'est un petit peu à travers leurs images que le sport s'est développé. D'ailleurs pour les aficionados, les trucs qu'on a un petit peu énervé, les gens qui connaissent pas ah tu fais de l'UFC, pour eux ils assimilent ça à un sport alors que c'est une organisation. Mais force est de constater que je pense que c'est cette organisation-là qui a fait... et puis euh et puis euh il y a beaucoup de pays qui ont... je pense qui ont pris le créneau, je prends en Pologne, en Pologne moi je connais bien le circuit polonais, il y a une culture du sport, je crois que en Pologne c'est pareil hein, après le football c'est le sport le plus répandu, le plus pratiqué, le plus regardé. Euh la Pologne en Europe c'est eux qui ont le plus grand nombre d'organisations. Ils ont je sais pas combien d'organisations internationales, ils en ont le plus grand nombre. Euh petit à petit ça rayonne tout autour. Et comme je te dis c'est un sport qui est suivi dans 150 pays. Euh il y a très peu de sport, très peu de sport qui sont suivis dans autant de pays. Donc je pense que tout ça, ça fait que ben en France systématiquement on a suivi la mouvance et les gens s'y sont intéressés parce que aujourd'hui on peut plus passer à côté quoi. Donc pour moi l'aspect communication et l'aspect communication médias en France et communication internationale par rapport aux grosses organisations et le côté nouveau en fait, je pense que le côté nouveau ça attire un petit peu les gens.

Ok. On va aborder un des derniers points. Quelles sont les finalités, les objectifs de l'AFT et de la FFKMDA, en lien avec le MMA ?

Ben comme je te disais les objectifs de la FFKMDA aujourd'hui je les connais pas trop. Enfin euh ils veulent continuer à développer le pancrace, là-dessus c'est une certitude hein, on l'a on le garde. Mais euh quand ? Comment ? Avec quels moyens ? Dans quel avenir ? Voilà. Moi la question que j'ai posé c'est que va devenir le pancrace si on n'a pas les frappes au sol ? Pour moi il a... même si certains disent oui il peut exister c'est l'éducatif oui mais ça plaira plus aux gens. Moi l'AFT aujourd'hui euh je me pose la question. Je suis partagé je te dis j'ai pris la double licence cette année, ça coûte cher, euh je pourrai pas le faire pendant longtemps sinon faudra qu'on augmente les cotisations et puis c'est pas le but, comme je te dis c'est pas... C'est que les gens se fassent plaisir à moindre coût, j'essaye de... on prend pas de bénéfices dessus, le but c'est que j'arrive à gérer mes comptes pour faire plaisir aux gens et puis être dans les règles, être dans les clous. Donc clairement il va falloir que je choisisse entre une des deux fédérations. Au jour d'aujourd'hui si la FFKMDA n'évolue pas, je vais être obligé de me tourner vers la FMMAF j'aurais pas le choix. Si je veux continuer à dire on pratique du MMA, le sport en vogue, aujourd'hui le pancrace c'est une version française édulcorée qui est purement française. En international aujourd'hui le pancrace n'existe plus vraiment. Il y a quelques trucs qui subsistent encore en Asie mais ça n'existe plus vraiment, sachant que je pense que tu connais euh l'historique du terme pancrace. Tu sais pourquoi on a choisi le terme pancrace ?

Oui.

Par rapport au sport antique, c'était histoire de dire voilà on pérennise l'histoire. Mais en France en fait on s'en fout un petit peu, les gens ils veulent euh ils veulent du spectacle, ils veulent du nouveau, donc ça il faut qu'on fasse évoluer le pancrace, que ce soit pas le pancrace maintenant on s'en fout, il faut faire évoluer. Donc moi dans un sens aujourd'hui je suis un peu en standby. On me demande de continuer à informer des gens, j'ai rien contre mais il faut qu'on me donne les éléments que je peux leur apporter et faire évoluer. Moi c'est moi qui fait le règlement de pancrace depuis 5,6 ans, euh chaque année je propose mes nouvelles directives au comité directeur, ils votent oui ou non, le comité directeur il est validé ou pas. Là cette année il faut que je refasse tout. Si on me dit ok on le fait évoluer en MMA, mon...comment dire, mon règlement actuel je le déchire on en fait un autre, ça ira plus vite parce que sinon... et euh et donc voilà, je pense que la FFKMDA notamment là Nadir son président a à cœur de continuer à développer, à développer le pancrace au maximum. Maintenant on a un frein, on a un frein au niveau ministériel qui est à la limite de la légalité mais qui est là, on est obligés de faire avec pour l'instant, pour l'instant on peut pas développer. Je pense que le Covid il joue aussi. Je pense que les interactions, les rendez-vous, les réunions tout a une autre dimension, tout marche au ralenti. Moi l'AFT je te dirais que j'ai deux objectifs. Le premier déjà continuer à faire plaisir aux gens, mes compétiteurs qui ont des rêves plein la tête ben c'est d'essayer de leur donner le maximum d'armes pour réussir leur rêve et puis euh et puis peut-être peut-être moi pour mon amour du sport et ce partage que j'aime, peut-être un jour professionnaliser l'AFT et faire un club, faire un

club au sens propre du terme en société euh dans ma propre structure avec des coachs que j'aurais formés, diplômés, avec un public plus large pour faire découvrir notamment, développer le sport féminin à travers une forme plus édulcorée, plus en adéquation avec ce qu'on a déjà essayé, ce qui marche dans d'autres structures. Euh donc voilà peut-être qu'à terme le projet de l'AFT serait ça.

En parallèle avec ton travail ?

Si je me lance là-dessus je quitterai mon travail.

Tu quitterais ton travail pour t'engager pleinement dans ce domaine ?

Si tu fais un truc comme ça, déjà avec l'associatif ça prend énormément de temps, mais après si tu veux être patron de ta structure il faut du présentiel quoi. Et du présentiel à un moment ou un autre, moi déjà tu vois bon là c'est hors cadre, moi je bosse des fois entre... généralement 40 heures minimum et des fois jusqu'à 50 heures par semaine, j'ai 2 enfants, je passe 4 heures alors... je fais 4 heures de cours voire 6 heures de cours dans la semaine à l'AFT plus les trajets, tout l'administratif à faire, en gros j'ai déjà dans ma semaine on va dire 50 heures de boulot grand max euh 6 heures présentiel au club plus la route, plus le côté fédéral, allez je suis à 60 heures 65 heures bouffées par semaine. Donc clairement la vie de famille elle en pâtit aussi. Donc si je voulais me lancer dans un truc où j'ai besoin d'un présentiel de au minimum 6 heures par jour, ben j'aurais pas le choix. Maintenant j'ai aussi cet avantage d'avoir un statut militaire qui fait que aujourd'hui ayant 18 ans de carrière, je pourrais euh je pourrais prendre une retraite même si elle sera maigre hein, elle serait de l'ordre de 1000 € par mois mais au moins je pourrais vivre pleinement mon sport et déjà garanti derrière d'avoir un revenu fixe mensuel quoi. Donc voilà. Là moi ce projet- là je l'ai pour dans les 3 années à venir pour deux raisons, partir à 21 ans chez moi c'est plus intéressant qu'à 18 ans, j'aime mon boulot donc j'ai encore envie d'exploiter certaines choses et en parallèle euh il y a Davy qui est mon athlète que je suis depuis longtemps qui est comme un frère pour moi, si je fais un truc je le ferais avec lui et je veux qu'il aille au maximum de sa carrière avant de se lancer dans le coaching. Je lui ai souvent orienté sur le fait... il a eu besoin de travailler à des moments de sa vie parce que le sport ne le payait pas assez, ne payait pas ses factures et nourrissait pas ses enfants, mais son dernier boulot en date c'était du coaching en salle, je lui ai dit Davy tu fais une erreur, tu fais une erreur parce que quand tu donnes déjà 6 heures de cours par jour aux collectifs, pour t'entraîner le soir tu es fatigué. Et il a vu que c'était contre-productif donc il a démissionné. Donc c'est pas pour le remettre dans la situation, c'est pas pour que je lui fasse faire 6 heures de cours et que je continue à l'entraîner

derrière pour qu'il aille combattre au plus haut niveau mondial. Donc je pense que c'est mes deux indicateurs qui pour l'instant sont pas au rouge mais sont au orange, j'attends que les deux passent au vert avant de me lancer.

D'accord ok. Est-ce que tu veux revenir sur un des sujets qu'on a développé ?

Ben écoute euh...

Ou même aborder une thématique autour de laquelle on aurait pas échangé ?

Non. Après je sais pas si c'est intéressant pour toi mais il y a eu cette histoire de tutelle du MMA euh qui est mis sous la entre guillemets sous la responsabilité d'une fédération existante. Ça a été un gros débat, euh le ministère a jamais voulu, a jamais accepté qu'il y ait une fédération de MMA qui soit créé en autonome, alors que on a des gens qui travaillent au sein d'autres fédérations dans le pancrace, il y a eu le kenpo euh, il y avait des gens qui étaient structurés, il y a eu la CNMMA aussi de Bertrand Amoussou j'aime pas le personnage mais il a fait un gros travail dans le développement du MMA et c'est lui qui a créé les équipes de France.

D'ailleurs que devient la CNMMA aujourd'hui ?

Ils sont... c'est fini. Ouais ils ont fait une clôture de leur commission, de leur comité. Et euh et de là c'est un petit peu, c'est un petit peu vexant et troublant de se dire que enfin on nous autorise à développer notre sport mais faut qu'on soit sous la tutelle de quelqu'un d'autre. Et euh et ça crée encore des tensions et je crois que c'est un frein, c'est un frein au développement de notre sport vraiment. Tant ça se serait fait naturellement au sein de la FFKMDA, euh on aurait rajouté les frappes au sol, modifier les temps de combat, les structures... ça aurait été naturel ça aurait coulé... personne n'aurait dit ben ouais mais regarde on nous a pris pour des enfants, on nous a infantilisé à nous mettre sous la tutelle d'un monsieur en dessous qui regarde tout ce qu'on fait parce que ça faisait 10 ans que le sport se développait au sein de cette fédération-là. Et aujourd'hui on a dans les pratiquants, dans les acteurs du MMA, les anciens du MMA, on a ce sentiment qu'on a été infantilisé et ça crée des tensions et c'est un frein je pense au développement du sport. On aurait été beaucoup plus vite sans passer par là.

En s'inspirant peut-être d'autres pays dans lesquels on peut pratiquer le MMA dans des structures...

Ouais. Ouais surtout c'est pas ça c'est que là aujourd'hui, toi-même tu l'as dit tout à l'heure, on est partagé entre deux fédérations. Tu as des gens qui pratiquent le pancrace, la seule forme autorisée c'est du MMA, c'est du MMA avec des restrictions, donc c'est un mélange d'arts martiaux, mélanger la

boxe, la lutte et le travail au sol, le travail au sol, le JJB ou le grappling donc c'était du MMA. Le MMA ça veut dire mixed, arts martiaux mixtes. Donc...

Et puis il y a aussi le sanda, le sambo...

Le sanda, il y a le sambo, il y avait le pankido... enfin pas le pankido le... il y a une autre forme de pancrace, le "pancratium" je sais plus comment ça s'appelait, comment ça s'appelait ce truc-là bref. Il y a eu le karaté contact, il y a eu le judo, le judo ils ont fait une forme aussi. Le ju-jitsu combat. Il y a eu plein plein de formes de MMA en France mais la forme la plus comment dire, la plus connue était le pancrace. Donc ça aurait été je pense moins mal perçu, ça aurait fait moins de mal à l'évolution en disant voilà le pancrace il va devenir du MMA à part entière, là je pense que stratégiquement le fait de mettre une tutelle avec un APL machin, c'est bien parce que je pense qu'ils ont voulu prendre des garanties ça peut se comprendre, mais ça met un frein. Tu as des gens qui sont pro FFKMDA ils vont dire ça fait des années qu'on est chez eux ça se passe bien et d'autres qui disent ben non ben c'est bien maintenant tant pis c'est la FFB on va chez FFB. Et il y a encore des conflits et ça met malheureusement un frein je pense au développement du MMA. C'est ce que souvent on s'est dit dans notre entretien, on voit toujours le parallèle entre les deux fédérations mais à coup sûr sur le sujet c'est vrai que ça a été maladroit je pense euh de créer une tutelle et pas de créer de fédération, même dire dans ce cas-là on crée une fédération avec des gens qu'on place, c'est-à-dire que le ministère a le droit de choisir, enfin c'est eux qui place les DTN, dans l'abstrait gérer l'équipe dire voilà vous, vous avez un projet intéressant, on va créer la fédération, c'est vous qui allez diriger sous la tutelle de mes DTN, vous aurez des comptes à me rendre et machin, au pire mettre un... pas un tuteur mais un comment ça s'appelle, euh une sorte de... un commissaire qui est là qui a une mission, qui est chargé de mission, de vérifier que le truc se développe bien plutôt que faire à la boxe anglais où en plus apparemment eux de ce que je sais des derniers bruits, ça les embête plutôt aujourd'hui plutôt qu'autre chose, euh parce qu'ils ont un public à traiter qui n'est pas le public qu'ils connaissent, donc euh voilà moi je suis un peu sur ma faim, ça se fera peut-être un jour hein, là on a repris une tutelle de 4 ans, ils ont renouvelé la tutelle de 4 ans pour la FMMAF au sein de la FFB, peut-être que dans 4 ans euh ils autoriseront à ce qu'il y ait une fédération, une fédération pure MMA, je pense que ben du coup si ça avait été le cas tout le monde aurait été d'accord. Il y aurait pas la FFKMDA, il y aurait pas le karaté, il y aurait pas le contact, il y aurait pas le sambo. Tout le monde serait venu au même endroit.

J'imagine qu'à l'avenir, en France, des compétitions... nationales seront mises en place parallèlement à ce qu'on retrouve dans les grosses organisations de type UFC ou Bellator.

Ouais mais on peut le faire déjà hein. Sous la tutelle de la FFB c'est possible. Ça se fera. Ben déjà le premier gala a été fait juste avant le Bellator, parce que bon c'était un peu bizarre cette histoire, ils ont fait un gala le jeudi euh le premier gala français de MMA sous l'égide de la FMMAF organisé en

France.

D'accord. Le Bellator devait pas rendre des comptes à la FFB lors de son premier évènement en France d'ailleurs ?

Si. Ils sont obligés. En France il y a qu'en France ailleurs non. Mais en France ils sont obligés de respecter euh les comment dire... ben on parlait tout à l'heure du cahier des charges, du cahier des charges de la FFB en adéquation avec le ministère des sports français, donc ils sont... tous les gars étaient licenciés FMMAF mais par contre après au-delà de ça, au-delà de ça, toute leur organisation elle était propre à eux, c'est-à-dire c'est leurs propres arbitres, c'est pas les arbitres de la FMMAF, c'est les propres arbitres de chez eux, leur staff à eux, voilà c'était pas un staff fédéral qui est venu chez eux. Mais ils ont été obligés en gros de donner de l'argent à la fédération, se plier à leurs exigences pour pouvoir faire un gala en France.

Un MMA français, avec ses propres compétitions, devrait prochainement voir le jour donc...

Ah mais bien sûr ouais. Ça serait déjà fait je pense s'il y avait pas eu le Covid. Les championnats devaient être prévus tout ça, euh je te dis il y a eu un... alors ah oui j'ai un truc, il y a eu... alors officiellement, enfin vraiment officiellement c'est le deuxième gala qui a été créé là, je te disais le jeudi juste avant le Bellator, ils disaient que c'était le premier évènement de MMA français officiel c'est pas vrai. En fait le premier il a été fait euh par Fernand Lopez, c'était en 2000 euh 2016 je crois, 2016, il a été fait un petit peu en fait, il a été officiel, c'est-à-dire qu'ils ont pas pu l'interdire, donc il y a eu un gala de MMA en France, je sais j'y étais, j'arbitrais dessus, j'étais euh ce qu'on appelle superviseur de la soirée et euh donc il y a eu vraiment un premier gala de MMA officiel euh là-dessus en France. Mais euh il était pas reconnu parce qu'il était pas structuré par les fédérations françaises. Mais pourtant.

Je m'en souviens... C'était du MMA ? Avec frappes au sol ?

Ah oui oui oui frappes au sol et tout.

Comment ça a été rendu possible ?

Alors c'était possible parce que, alors en France on a une administration qui est un peu, qui est un peu à la rue en fait et euh très exigeante et avec des gens qui sont pas des fois compétents. Alors euh je regarde juste qu'on remette un petit peu les choses en place, euh... C'était en 2015. Donc en fait qu'est-ce qui se passe donc c'était en 2015, tu vois c'était le 19 septembre 2015, euh Lopez se met en lien avec une fédération étrangère euh c'était la WWFC, enfin je sais pas bref, euh il se met en lien avec eux et crée... sauf qu'en fait toute cette demande d'autorisation comme ça passe par les fédérations

étrangères, elle est rédigée en anglais, il envoie ça à la préfecture pour la demande d'accord. Je pense qu'on est en fin d'été quand il reçoit le dossier, puisque tu dois le mettre un mois avant je crois, euh on est en plein été au mois d'août, puis je pense que le truc personne ne le traite. Mais ce qu'il faut savoir c'est que dans la loi française, à défaut de rejet de la préfecture, ça vaut comme accord. Ils ont 15 jours pour te donner un rejet sinon après au-delà de 15 jours c'est accord tacite. Donc lui il fait le malin, pas de nouvelle bonne nouvelle, il met son gala. Le jour même bien évidemment le jour même ils ont réagi que c'était un tournoi de MMA, tout le monde arrive, le ministère, la Jeunesse des Sports, la préfecture, tout le monde vient, alors moi en plus écoute bien là où il était encore pire, c'est que c'est moi le superviseur de la soirée sauf qu'il y a aucun moment il me dit que c'est du MMA. Il me dit ouais j'ai besoin de toi pour un gala de pancrace pour superviser machin. Quand j'arrive je vois la cage je dis Lopez tu te fous de ma gueule, depuis quand en pancrace on met une cage ? Viens Thibault je vais t'expliquer. Il m'explique le... il m'explique ce que je viens de t'expliquer, qu'on fait à défaut de refus il a l'accord machin. Il est avec son avocate, il me parle avec son avocate, l'avocate elle m'explique tout est rédigé, il a respecté, ils ont respecté toutes les lois en vigueur dans le pays, ils sont sous couvert d'une fédération étrangère, euh voilà bon ok. Donc partant de ce principe-là, moi j'attends le retour de bâton, tout le monde se pointe et pareil là ils essayent tous de casser le dossier, l'avocate elle les détruit, ben dis-donc non c'est de votre faute, ben on a ça on a l'assurance, ben du coup il était illégal dans le texte actuel il était illégal. Donc le gala a eu lieu. Ben après c'est là que ça s'est compliqué parce que le ministre des sports à l'époque, tellement vexé de s'être pris une carotte qu'il l'a créé un texte de loi, qu'il a vraiment stipulé tout, pas de cage, pas de frappes au sol et en fait ça a été plutôt qu'il y ait un tremplin, ça a été un gros frein. Quelques mois plus tard j'arbitre... je supervise un gala de pancrace le GFA 3 à Rouen, là c'était vraiment un gala de pancrace sous l'égide de la FFKMDA, le mec il a pris la misère. Jean-François là tout le monde a débarqué, douane, police euh préfecture euh contrôle antidopage, répression des fraudes, l'URSSAF, tout le monde. Ils sont arrivés ben une armée, les douanes ils étaient à l'entrée du parking ils fouillaient toutes les bagnoles et tout. Le gala il a pris 3 heures de retard, il était 3 heures de retard. Tous les athlètes se sont fait fouiller les sacs, tester aux stupéfiants, ils ont fouillé toute la caisse, il manquait trois entrées, il y a eu 3 contrôles fiscaux derrière, il s'en est sorti mais ça a duré 2 ans. Pour un gala c'était son 3ème il était dans les clous. La fédération avait donné son accord euh la mairie était d'accord et en fait il s'est pris une carotte et moi je me souviendrais toujours de ce jour-là, j'étais encore superviseur, il y avait un délégué du ministère qui était là et puis on parlait de Lopez était là, Lopez il avait 2 mecs qui combattaient ce soir-là. Et je dis ben attendez c'est peut-être un petit peu excessif quand même et tout, ben le mec il me dit je suis d'accord avec vous, c'est des trucs qui fait par contre... si Monsieur Lopez il avait pas mis... si il avait pas fait un coup de poignard dans le dos au ministre peut-être qu'il l'aurait moins mis en colère et peut-être que Monsieur Billon ne serait pas là. Donc en gros c'était vraiment un gros gros frein, c'était vraiment un gros gros frein et euh et je pense que c'est peut-être pour ça aussi que la ministre, je reviens un petit peu sur le sujet qu'on disait, elle a été très très, très très fébrile à

dire voilà je vais mettre une fédération ou une grosse structure pour être sûre qu'il me refasse pas un coup, qui joue pas sur... et que ces gens-là je pense que Lopez est catalogué comme renard aujourd'hui, que ces gens-là n'aient pas de pouvoir quoi.

D'accord. Je savais pas que c'était organisé dans ce contexte-là.

Ça s'est fait comme ça. Je te dis moi j'avais une pression. J'avais dit aux arbitres attention il faut pas qu'on se rate, qu'il y ait pas un truc, un mec qui parte en civière ou quoi que ce soit. Et Albert, Albert Pernet qui est aujourd'hui à la FFKMDA il est arrivé un an après la FFKMDA. Avant il était je sais plus dans quel poste et de ce soir-là il a été chargé d'enquêter... c'était un des 5 mecs qui devait enquêter et j'avais ma table de superviseur, c'était au cirque d'Hiver une très belle salle, au cirque d'Hiver tu as les gradins, moi j'étais au bord de la piste et juste derrière j'avais Albert et dès que je notais un truc il se levait il regardait ce que je notais. Putain c'était... c'était sous pression quoi. Mais en fait ça s'est bien réalisé, c'était une belle soirée, il y a eu des beaux combats et pour le coup ben ça a pas plus là-haut quoi.

Ok. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose ?

Non je pense que... après si à l'occase tu as une question à me demander tu me rappelles hein.

Annexe 15. Entretien 9 : Pratiquant MMA, terrain 2 (Louis)

La première thématique est l'identité du pratiquant. Est-ce que tu peux, dans un premier temps, me présenter ton parcours scolaire, professionnel et sportif ?

Ok je me présente je m'appelle Louis j'ai 27 ans. Je suis originaire de Caen. Mon parcours professionnel ça a été plutôt on va dire euh la recherche d'un emploi ça a été plutôt chaotique. J'ai mis beaucoup de temps on va dire à trouver la voie que je voulais faire en fait et euh suite à ben plusieurs essais dans plusieurs branches différentes, je me suis réorienté vraiment dans le... ben dans le sport et dans la pratique sportive. Donc j'ai voulu ben pouvoir enseigner puis transmettre en fait ma passion auprès d'un public neutre et en fin de compte je suis passé par un CQP, un certificat de qualification professionnelle en activité on va dire sportive. Donc j'ai passé ça dans un premier temps et dans un second temps j'ai passé aussi un BPJEPS, ce qui est le niveau juste au-dessus, brevet d'éducateur sportif et avec une mention activité physique pour tous, pour être vraiment apte à pouvoir encadrer euh un plus grand public et avoir des meilleurs postes pour enseigner. Après dans ma pratique sportive elle-même, j'ai vraiment depuis que j'ai l'âge de 4 ans, je suis vraiment licencié dans une fédération, j'ai fait quasiment presque on va pas dire tous les sports mais un bon nombre de sport, j'ai fait du foot, du basket, du tennis, de la natation, de l'équitation, enfin bref j'avais un parcours vraiment mais vraiment j'ai touché un peu à tout et euh il y a eu vraiment... une dizaine d'années où je me suis vraiment euh réorienté vers les sports de combat. Donc j'ai commencé en fait par la pratique de la boxe, non du full contact et j'ai pratiqué pendant un an, après vu que c'était encore comment dire une pratique des arts martiaux beaucoup codifiée avec beaucoup de règles, donc je me suis orienté un peu plus dans la boxe française, la savate qui était un peu plus libre. Et de ce fait pareil je trouvais que c'était encore un peu trop codifié donc je suis reparti au muay-thaï et du muay-thaï j'en ai fait ouais à chaque fois j'ai fait un an un an et demi et après je suis passé directement au MMA où j'ai rencontré Davy et Thibault.

D'accord. Tu disais t'être orienté au fur et à mesure vers la discipline la plus libre et polyvalente possible. Qu'est-ce qui fait que tu t'es spécifiquement orienté vers les disciplines de combat ? Qu'est-ce qui t'a attiré dans ce genre de pratiques ?

Ben en fait juste avant la boxe, j'étais dans le basket mais vraiment j'étais dans le basket, ça faisait euh ça devait faire ouais vraiment 1 an que j'étais... euh... vraiment 9 ans, 9 ans que j'étais dans le basket, j'avais fait plusieurs clubs et tout, et suite à un problème familial j'ai pu

ben quitter mon club. À l'époque j'habitais à Deauville, donc j'étais au club de Touques et j'étais revenu habiter sur Caen et le problème c'est que ben je devais m'entraîner et trouver un club sur Caen. J'ai trouvé le club ben de Mondeville en basket qui était vraiment euh c'était un bon club mais moi j'étais habitué à un coach qui crie pas, qui est très pédagogue, qui prend le temps d'expliquer les choses et quand je suis arrivé vraiment à Mondeville, c'était militaire, c'était des pompes, des abdos des machins comme ça et en fait c'était plus... j'y allais plus par plaisir en fait. Je me suis aperçu que ben quand j'allais à l'entraînement j'avais plus envie d'y aller. Donc je me suis dit bon il y a un moment c'était pour me faire plaisir, mais au final si j'y vais à reculons euh j'y trouve plus aucun intérêt. Donc j'ai arrêté. Et j'ai dû rester six, sept mois comme ça sans rien faire et là, un pote qui était de Deauville m'a dit, il m'a dit mais euh c'est bizarre tu fais plus de sport et tout toi qui a toujours été dans le sport et tout. J'ai arrêté, j'ai pas trouvé trop... j'avais pas trouvé notamment l'envie. Il m'a dit si tu veux viens on reprend le sport, mais moi je suis dans une petite salle de boxe à Hénouville. Il me dit viens ça va te faire plaisir, tu vas te défouler. Je dis bon ouais vas-y j'essaye. J'ai commencé à essayer puis j'ai fait ouais 2 3 cours, j'ai commencé à... j'ai vu que ça commençait à bien accrocher et que je commençais à bien m'y prendre et tout, au bout de 6,7 mois euh l'entraîneur m'a dit que j'avais... il avait repéré hein un talent, il m'a dit franchement je devrais te mettre sur des combats, tu pourrais y arriver "nanani nanana". J'ai commencé à essayer et puis j'ai commencé à gravir un peu les échelons, commencer à m'imposer un peu plus dans les championnats, championnat de Normandie et championnat de France et tout jusqu'à... jusqu'à que... jusqu'à ce que je me pose la question de pouvoir peut-être en faire euh en avoir une activité professionnelle, de vivre de la boxe et passer professionnel. Et puis ben c'est après, dans les deux trois mois qui ont suivi, j'ai rencontré Thibault et Davy, et eux m'ont conforté dans l'éventualité que je puisse faire une carrière là-bas et puis depuis ce jour-là ils m'ont jamais lâché quoi.

D'accord. Quand tu pratiquais le full contact, la boxe française et le muay thaï, quelle image tu avais du MMA ? Comment tu l'imaginais ?

Ben j'imaginai je pense un peu comme tout le monde, je pensais à un... je voyais ça comme un sport de brutes, comme un sport où euh où ça mettait l'intégrité des combattants, genre intégrité physique et en péril, je voyais ça comme quelque chose de dangereux pour ben on va dire pour la personne ou un pratiquant, et j'avais pas ces notions d'arbitrage, j'avais pas ces notions de l'encadrement qu'il y a tout autour de cette pratique du MMA euh le fait de passer

des examens très souvent régulièrement, très régulièrement sur son état physique, savoir si on a une bonne vue, savoir si notre cœur est apte euh tout ça pour rentrer, je me suis dit bon ben en fait c'est peut-être un peu carré quand même et c'est pas que deux gros bourrins qui vont dans une cage et qui se mettent à sang et puis celui qui a gagné il sort quoi.

D'accord. L'image que t'en avais était liée à certaines représentations négatives. Comment tu considères le MMA aujourd'hui, par rapport à ces images justement ? Est-ce que tu le trouves plus violent que d'autres disciplines de combat ?

Après oui certes c'est vrai que ça reste une discipline violente, on va pas se le cacher non plus, mais après je pense que avec un bon encadrement, une bonne pratique et une préparation physique adaptée, je pense que... je pense qu'il doit pas y avoir de problème. Après je sais que... je pense après sur la boxe anglaise on a beaucoup de recul, parce que la boxe anglaise ça fait plus longtemps qu'elle est là donc on a beaucoup de recul sur les combattants, sur le fait de mettre leur santé en jeu, le fait que toutes les frappes soient ciblées sur la tête, après je sais pas peut-être que dans 10 15 ans, on verra que le MMA euh le fait d'avoir des petites mitaines, le fait d'avoir peu de surface, est-ce que ça ne va pas aussi endommager le combattant je ne sais pas. Après je pense pas. Mais je pense que... je pense pour moi que c'est aussi dangereux.

Aussi dangereux ? Pas plus pas moins ?

Oui pas plus pas moins parce qu'il y a quand même les jambes aussi. Je pense que non. Je pense que oui il y a pas plus pas moins.

D'accord. Est-ce que tu as remarqué des différences entre ces disciplines dans la pratique compétitive ? Par rapport aux impacts physiques, aux blessures, leur gravité, etc.

Après moi j'ai pas combattu... j'ai combattu que en boxe thaï, en pancrace et au MMA. J'ai pas eu l'occasion de faire des vrais combats en boxe anglaise et monter sur le ring, après à chaque fois que j'en suis sorti de combat, c'est la bagarre donc après c'est bobo, c'est des petits coups ici, c'est un petit coup sous l'œil ou quoi, mais il y a pas une grande différence entre la pratique des autres sports de combat et les dégâts qui sont infligés à la fin d'un combat quoi.

D'accord. Je reviens sur ton rapport aux pratiques. Est-ce que tu peux me présenter le MMA et m'expliquer de quelle manière tu le pratiques, de quelle manière tu t'entraînes ? Quelles sont tes finalités ?

Ben en fait le MMA, la pratique du MMA pour moi c'était euh c'était vraiment l'art martial le plus polyvalent que je pouvais rencontrer en fait et le fait de ne pouvoir m'entraîner euh on va dire m'entraîner un lundi que en pieds-poings, m'entraîner le mercredi que du sol et pouvoir faire le vendredi euh mixer un peu tout, travailler sur la lutte et vraiment sur plusieurs points à travailler et c'est en fait ce qui m'a donné... je suis quelqu'un qui on va dire qui me lasse vite de la répétition du mouvement on va dire. Et souvent dans les autres sports c'est vraiment la répétition par exemple en boxe thaï ça va être que la répétition qui va être la répétition de coude, que là on peut travailler sur plusieurs points en fait, on n'est pas obligé d'être très bon dans une discipline, il faut être un peu... il faut être bon partout. C'est ce qu'il faut en retenir de cette discipline. Les meilleurs combattants c'est ceux qui sont les plus polyvalents, ceux qui sont les plus... qui ont vraiment des bonnes bases dans chaque domaine quoi, que ce soit dans le pieds-poings, que ce soit dans le sol dans la lutte.

D'accord. Tu parlais de polyvalence et des différentes phases de combat dans le MMA. Quelles sont tes spécialités... tes points forts et tes faiblesses ?

Ben à la base moi je venais vraiment du pieds-poings, j'étais vraiment full contact, boxe thaï et savate avant de connaître Thibault et Davy, je pratiquais vraiment que le pieds-poings. J'avais 0 0 0 base en jiu-jitsu j'ai travaillé mon jiu-jitsu beaucoup, et j'ai beaucoup travaillé avec eux, ça a permis d'évoluer et le fait aussi d'arriver en compétition, de tomber sur des... déjà sur des champions du monde, sur des combattants qui viennent de l'Est, qui eux ont aussi une autre approche des sports de combat, comme eux les sports de combat passent vraiment par la lutte, tous les combattants de l'Est sont vraiment des lutteurs à la base et le fait de me retrouver sur des championnats euh sur des championnats avec des combattants de l'Est qui ont des niveaux de lutte m'a confronté aux points faibles que je pouvais avoir dans ma pratique du MMA. Donc après de ce côté-là, c'est vrai qu'après défaite sur défaite on comprend qu'il faut qu'on travaille quelque chose. Et après je m'appliquais, j'essaie tous les jours de travailler vraiment la lutte en fait. Moi mon point faible, vraiment mon point faible, le gros travail que je fais c'est vraiment le... c'est la lutte. La lutte.

D'accord. Plus la lutte que le jiu-jitsu brésilien ?

Plus que le jiu-jitsu parce que une lutte c'est ce qui va empêcher d'aller au sol déjà. Donc après si on a un bon pieds-poings et une bonne lutte, on peut bloquer les amenées au sol des personnes pour pas se retrouver sur le dos ou quoi en difficulté. Je pense que c'est ça qui passe par le... qui prend le plus. Et puis même ce qui prend le plus de poids aussi, dans la cage et sur le ring c'est les amenées au sol de son adversaire. À 20 je vais prendre 20 coups, je vais prendre 20 coups et je vais en remettre 5. Et si je mets deux fois sur les fesses ben je remporte le... je remporte aussi le round. Donc si le problème c'est que le pointage du MMA se fait beaucoup... Je pense que le pointage du MMA favorise aussi la lutte, favorise plus la lutte que le striking.

D'accord. Je reviens sur ta pratique compétitive. Est-ce que tu peux me présenter ton palmarès ?

Mon palmarès en compétition donc j'ai commencé par la boxe thaï, j'ai fait les championnats de Normandie, je suis arrivé euh deuxième au Normandie, au championnat de Normandie, à cause d'une blessure et je devais affronter en finale ben Kévin qui est à la salle, Kévin voilà donc la première fois qu'on s'est rencontrés nous deux c'était sur une compétition de boxe thaï dans deux clubs différents bien sûr. Et après on s'est retrouvés à l'AFT. Suite au championnat de... comment on appelle ça, au championnat de Normandie de boxe thaï je me suis cassé le bras donc j'ai eu une double fracture au cubitus. Donc ça a été une opération avec ben une plaque et 5 vis, donc j'ai eu une dizaine de mois d'arrêt plus le fait ben de faire de la rééducation et tout, donc ouais j'ai été arrêté pendant bien 1 an, pendant 1 an ça a été au point mort. Et après j'ai enchaîné sur les championnats de Normandie de panrace, j'ai remporté les championnats de Normandie. Ensuite j'ai remporté les championnats de France de panrace. Ensuite j'ai été pris euh j'ai intégré l'équipe de France de MMA amateur et ensuite je suis parti à Rome pour faire les championnats d'Europe où j'ai été sorti au... j'ai gagné mon premier combat, j'ai perdu le deuxième contre le champion du monde en titre. Après je n'ai pas recombattu jusqu'au mois de... soit c'était au mois de juin, j'ai pas recombattu jusqu'au mois de novembre, au mois de novembre je suis parti au championnat, au championnat du monde où j'ai gagné mon premier combat et j'ai reperdu aussi contre le champion du monde en titre. Et ensuite on est parti à comment on appelle ça, faire la coupe de France à Paris en panrace cette fois-ci où je suis arrivé euh deuxième au championnat de France, ouais deuxième à la coupe de France.

Ton objectif est de devenir pratiquant professionnel ?

Oui oui. Ben là en fait à la base c'était de devenir oui pratiquant mais malheureusement suite au coronavirus, ça a un peu étouffé l'affaire on va dire.

Surtout que le MMA est légal en France depuis peu.

Voilà le problème. Je suis à deux doigts de passer pro mais le fait de... Je sais que les premiers combats que je vais faire vont être ben décisifs pour ma carrière. Et le fait de pas avoir la... ça va faire pratiquement euh un an, ouais ça va faire un an et deux mois que j'ai pas combattu. Donc le fait de ne pas avoir de combats aussi, ça fait... on oublie un peu le fait de gérer sa peur, gérer l'émotion de rentrer sur le combat, du public, toutes les émotions qu'il y a en combat qu'il n'y a pas à la salle d'entraînement. Ben le fait de ne pas faire de combats en fait ça nous bloque un peu plus on va dire.

D'accord. Je voulais justement aborder la question des émotions, des sentiments, des ressentis. Est-ce que tu peux développer ce point avec des observations et/ou anecdotes personnelles ? Je te réorienterai ensuite vers éléments qui m'intéressent.

Oh là des anecdotes des sensations j'en ai j'en ai j'en ai. La première qui me vient à l'idée c'est... on va dire le premier combat. Parce que vraiment le fait de ne pas savoir déjà ben ce qui nous attend déjà, c'est déjà quelque chose de pas savoir où on va mettre les pieds, de pas savoir... La toute première c'est vraiment... c'est particulier. Et déjà à la base c'est 2 mois de préparation avec on va dire un régime strict, une préparation physique stricte aussi et une préparation mentale aussi parce que ben on s'entraîne toute la journée et puis le soir on va dire... on se refait pas le combat, mais on s'imagine le combat, donc on se dit « bon on va arriver comme ça euh il va se passer ça », « quand je vais rentrer sur le ring il va se passer quoi ? », toute cette période ben on va dire des petites questions qui se posent la nuit on... comment dire c'est des petites questions des petits doutes qui s'installent. On sait qu'on est préparé pour ça, on sait qu'on veut monter sur le ring, mais il y a toujours cette petite idée de dire qu'on est pas prêt, « est-ce que le mec d'en face il s'est peut-être mieux entraîné que moi ? », euh « quel va être son objectif ? », « est-ce qu'il va vouloir m'amener au sol, est-ce qu'il va vouloir boxer avec moi ? ». Tout ça fait que il y a plein de doutes. Après pour ça j'utilise beaucoup la méditation. Parce que sinon moi dès que j'arrivais dans le lit, c'était je commençais à m'endormir, et puis après le fait de penser à tous ces petits trucs, 2 secondes après je devenais en sueur, j'avais le cœur qui se mettait à battre fort parce que je repensais à toutes ces périodes de combat. Donc un peu de méditation ben pour évacuer un peu de stress,

pouvoir vider les pensées quoi. Et après euh il y a aussi les périodes de doute où... il y a la fatigue aussi. Il y a aussi la fatigue qui fait que ben des fois on va se réveiller on va avoir la pêche, on va aller s'entraîner, quand on va aller s'entraîner on va tout arracher, on va se sentir dans une forme olympique, ça veut dire qu'on se sent prêt à tout arracher puis le lendemain au final on est un peu plus fatigué, donc ce qu'on essaye de faire à l'entraînement, ben ça rentre moins, on prend plus de coups, on voit moins les choses arriver. Et puis ben là ça repart en doute on se dit « ben merde est-ce qu'on est préparé ? » et puis en fait c'est ça c'est des montagnes russes. Toute la préparation physique avant c'est des montagnes russes. C'est un jour on est en pleine forme, le lendemain ben on est un peu plus crevé on doute et après on reprend la patate et ainsi de suite jusqu'à arriver au combat et le jour du combat il faut essayer de vider tout et puis se lâcher au maximum.

Qu'est-ce qu'il se passe quand tu arrives sur le ring ou dans l'octogone ? Le doute, l'appréhension etc. persistent ou bien tu arrives à faire abstraction et à te lancer sereinement dans le combat ?

Ah ben non. Là c'est vraiment j'essaye de... je fais le vide et là faut que je me mette dans le vide et c'est la bagarre. Il faut ça en fait, il faut pas qu'il y ait de doute. Faut pas qu'ils puisse en fait, faut pas qu'il puisse, parce que moi je suis quelqu'un en plus vraiment à la base je suis vraiment quelqu'un de super on va dire de super stressé dans la vie, on le voit pas comme ça on s'imagine pas, mais j'étais quelqu'un de vraiment angoissé et stressé depuis tout petit en fait, et je pense que ben déjà ça doit y jouer encore un peu plus mais là j'arrive à prendre sur moi et à faire le vide, et essayer de me mettre dans une bulle mais souvent ça va être rien qu'avec de la musique tu vois, genre un casque de musique, je m'écoute de tout, je me mets une musique qui m'ambiance, qui va me... qui va me faire me sentir bien et essayer de faire le vide pour arriver dans un petit état on va dire, dans une mini préparation de guerrier quoi pour que je rentre sur le combat avec la rage d'un guerrier. Pas la rage d'un mouton quoi.

D'accord. Je voulais justement faire le lien entre ta pratique et les cinq sens. Comme tu parlais de la musique, on peut commencer par l'ouïe. Est-ce que tu peux développer ce point ? M'expliquer de quelle manière tu appréhendes l'ouïe dans la pratique tu MMA ? Que ça soit à travers les bruits de la salle, du public, des chocs, etc.

Ah ben oui. De toute façon les sens, les sens c'est ce qui va le plus nous toucher et on va dire nous métamorphoser, je sais que quand on va faire des compétitions sur Paris ou quoi, je sais

que le fait d'être dans la voiture, on fait les deux heures de route, on chauffe un peu, notre cœur monte, on sait qu'on va au charbon et qu'on va à la bagarre. Après je sais que le fait de rentrer, rien que de rentrer euh dans le gymnase, voir les tatamis posés par terre, euh les coupes, la table d'arbitrage, voir que tout le décor est là, rien que le fait de voir ça, ça rajoute une pression encore en plus. Le cœur il monte encore en plus. Le fait d'entendre aussi s'il y a déjà des combattants qui sont déjà en train de faire leur premier combat ou quoi, le fait d'entendre les impacts, le fait d'entendre le choc, le fait de sentir leur déplacement sur le ring et tout, ça refait monter encore plus l'adrénaline. Et moi le fait de... le fait de prendre mon casque, de pas regarder les autres qui s'échauffent, de fermer les yeux et de me plonger directement dans ma musique, ça me fait redescendre toute cette adrénaline là et ça permet de me refocaliser sur ce que je vais vraiment faire en fait. Sur vraiment le game plan que je vais adopter, ce qu'il va falloir que je fasse en combat. Si j'ai pas mon petit casque et si je ferme pas mes yeux, si je commence à regarder des combattants qui s'échauffent à côté, si je commence à regarder les combats qui se préparent, les combats qu'il y a et tout, euh je me perds vite en fait. Je me perds vite, je me fais submerger on va dire un peu par l'adrénaline et tout et des fois je peux même me remettre en question douter on va dire en regretter en fait. Je peux même en regretter en me disant « mais putain mais qu'est-ce que je fous là, putain je serais pas mieux chez moi à rien faire que de venir me bagarrer pour rien ». Mais ça c'est le feeling que j'ai avant et après dès que je termine le combat, et ben j'ai l'autre doute qui me dit « ben non tu es là pour ça et tu aimes faire ça » et le fait d'avoir cette adrénaline, voir le public t'acclamer et tout ça prouve que ben au final c'est un plaisir d'être là et c'est une passion que je recommande vraiment à tout le monde quoi.

C'est intéressant. Est-ce que tu as des observations concernant le toucher ? Que ça soit lié au matériel, à l'adversaire, etc.

Après je trouve moi personnellement le toucher n'est pas... n'est pas... j'ai des ressentis c'est vrai que quand je vais faire mes bandes, ça va m... tout ça va me remettre aussi... quand je vais mettre mes bandes je sais... que je vais à la bagarre parce que c'est les bandes que je mets spécialement au combat, c'est des straps qui sont appliquées spécialement au combat, euh le fait de passer voir l'arbitre et que ça soit l'arbitre qui te badigeonne de vaseline, ça aussi c'est des choses que on fait que en combat. Donc c'est ces gestes-là qui sont pas... on va dire qui sont pas récurrents à l'entraînement qui prouve que ben ça ajoute encore une pression en plus. Le fait de rentrer dans la cage, de faire le tour de la cage et de toucher le grillage, de

s'appuyer sur le grillage, de sauter pour sentir euh la housse du tatami. Tout ça, ça y joue je pense dans le fait qu'un combattant se rassure en se disant « je suis là pour ça » et je pense que ça permet de pas oublier son objectif. C'est comme ça que je vois les choses. Après...

Très bien. Si tu n'as pas d'autres observations sur le toucher, on peut passer à l'odorat.

Ben après le MMA il y a pas trop de... c'est pas fréquent comme à la boxe thaï parce que à la boxe thaï ils mettent beaucoup de euh d'huiles essentielles qu'on appelle la namman muay, c'est de... je sais pas si tu vois c'est un peu comme du baume du tigre.

Oui je vois bien.

Donc ça déjà dès que tu rentres en combat, tu rentres dans les vestiaires tu sens cette odeur-là, tu vois cette petite odeur de menthe très bizarre là, donc ça en boxe thaï tu le sens beaucoup parce qu'il y a le droit d'en mettre. Après le problème c'est qu'en MMA il y a pas le droit d'en mettre, donc déjà quand tu rentres dans les vestiaires il y a pas cette odeur. Après va avoir oui, va avoir l'odeur ben oui l'odeur des bandes, l'odeur des bandes c'est l'odeur des bandes de on va dire de l'hôpital on va dire. Après tu as le cuir aussi, après pas du cuir mais ouais le cuir du bord, va avoir aussi si on est dans un gymnase où on doit tous s'entraîner avant le combat dans la même salle, va avoir un peu cette odeur de renfermé, de sueur un peu avec des gants aussi un peu, un peu qui puent tu vois, cette odeur-là. Après euh... mais après...

C'est pas le sens le plus mobilisé pour toi ?

Non. C'est pas le sens le plus mobilisé pour moi. C'est la vue et... c'est la vue et l'ouïe.

D'accord. On peut passer au gout. Le gout au sens large, aussi bien lié à l'alimentation, aux régimes qu'à ce que tu peux sentir dans ta bouche lors d'entraînements ou compétitions (comme les poils, le sang, la salive, le protège dents, etc.). Le gout au sens large.

Euh ben le goût moi c'est pas euh le protège-dents je le sens plus. Je sens plus le goût du protège-dents. Après euh oui ce qui est vraiment fréquent c'est plus le... je pense le goût du sang. C'est ce qui... c'est ce qui... je pense que c'est le petit truc qui fait que, qui nous fait voir que là on a été touché. Et je sais pas c'est bizarre hein, je vais peut-être prendre euh on va dire

je vais peut-être prendre 4 directs dans la bouche et le 5ème il va pas être plus fort que ça, mais il va m'ouvrir la bouche et c'est peut-être celui-là qui va me faire prendre conscience que j'ai été touché. Tu vois ce que je veux dire. Le fait d'avoir le goût du sang c'est... alors que peut-être ça n'a rien à voir tu vois. Mais le fait d'avoir le goût du sang je pense que ça... on va dire que ça réveille un petit truc qui fait que ça va peut-être nous aguicher encore un peu plus.

D'accord. Si tu reçois un coup et que ce goût-là apparaît, ça peut te mettre dans un état particulier de... motivation, avec une volonté de dépassement de soi, de revanche ?

Voilà. Mais je pense que c'est... c'est à double tranchant je pense que le fait d'avoir un petit peu de sang peut t'exciter aussi et au contraire avoir trop de sang et avoir du sang de partout peut aussi peut-être te freiner dans la pratique euh dans l'action que tu vas opter pour aller gagner le combat. Donc je pense vraiment que c'est à double tranchant.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations concernant le goût ?

Franchement moi je trouve que c'est pas le plus utilisé. C'est pas le plus flagrant pour moi. Après tu m'as parlé tout à l'heure du régime alimentaire, ouais c'est ça le problème. C'est que le fait de... d'avoir un régime aussi pendant les préparations font que aussi je pense c'est pas euh on se fait moins plaisir aussi sur les aliments, on mange pas des choses qui sont supers tout le temps euh qui ont tout le temps beaucoup de goût. Je suis toujours à manger des trucs un peu fades sans trop de sel, sans trop d'huile, sans trop de beurre. Donc aussi le fait de faire un régime pendant les combats font que ben il y a la perte de saveur parce qu'on mange plus, on mange plus les aliments avec autant de goût on va dire. Voilà le problème.

Ok. Est-ce que tu as d'autres observations ? Liées par exemple aux appréhensions, aux ressentis, aux sentiments, aux émotions ? Par exemple des choses que tu retrouverais que dans le MMA ?

Ben après je pense euh le MMA c'est comme tous les sports, le fait de gagner et l'envie de compétition ça c'est vrai, c'est pareil dans tous les sports mais je pense que le MMA c'est... le MMA et je veux dire et les sports de combat sont... ben y'a une euh y'a un facteur qui est plus parce que derrière il y a la recherche aussi euh du KO de son adversaire et le fait de savoir aussi euh ben de savoir qu'on peut prendre un KO, de savoir qu'on peut se blesser et qu'on peut se blesser aussi euh très gravement et ben je pense que ça aussi ça rajoute aussi un facteur au fait de se poser des questions, au fait de ne pas... de te remettre en question sur

notre envie de pratiquer, ça nous met... oui je sais pas comment expliquer, c'est vraiment euh je sais pas. Je pense que c'est ce facteur-là de dangerosité qui fait que... ça nous met aussi dans une... peut-être dans une autre bulle et ça nous met à part aussi parce que on se dit ben qu'il peut nous arriver quelque chose et je pense que le risque est plus grand que si on fait un match de foot ben c'est vrai on gagne, on peut perdre, mais après il y a pas le facteur de ben j'allais dire... on peut prendre un KO, on peut aller à l'hôpital ou peut-être on peut rester paralysé dans le plus grand des... dans le plus grave des cas tu vois. Mais je pense le fait de mettre son intégrité en jeu physique, c'est vraiment en sport c'est ça qui fait la différence des autres sports en fait.

D'accord. Tu parles de remise en question dans la pratique. C'est quelque chose d'excitant, quelque chose que tu apprécies ou au contraire quelque chose qui pourrait te freiner à l'avenir ? Est-ce que tu passes outre cette appréhension ?

Ben avant les combats ça... c'est vrai que ça freine avant les combats. Avant les combats ces petits moments d'hésitation, ces petits moments de remise en question, euh ça nous fait même des fois je pense sur le fait de progresser dans la... de progresser dans sa pratique sportive, ça y joue un peu je pense. Mais le fait de faire un combat, d'avoir pu passer outre ces petits questionnements, d'avoir cru en toi et d'être allé au bout de l'objectif, même si tu as perdu, du fait d'avoir tout donné et d'avoir cru en toi, ça te propulse, ça te fait faire un bond en avant, en gros je pense que avant le combat, tu piétines tu piétines tu piétines et dès que tu passes le combat, dès que tu as passé ton combat c'est bon tu as fait un bond. Tu as fait vraiment un bond. Passé ce combat-là tu as fait un bond. Et je pense qu'à chaque fois, plus tu passes de combats plus tu montes on va dire, plus plus plus tu arrives à gagner, à gagner confiance en toi, plus plus ce petit euh ces petits questionnements, ce petit doute s'effacent. Mais après je pense que c'est ce que je disais tout à l'heure, c'est pour ça que je passe pas pro, c'est le fait de ne plus avoir de combats et ben euh ces petits doutes reviennent en fait.

D'accord je vois.

Le fait de pas être en totale immersion dans les combats, de pas fréquenter euh de pas ressentir ces sensations-là, font que ben... plus tu attends pour combattre plus tu t'éloignes du... plus tu sors du banc on va dire et plus ces petits doutes reviennent. C'est pour ça que le fait de faire on va dire des combats euh des combats peu espacés font que tu restes dans le bain et tous ces petits doutes que tu as viré au dernier combat et ben tu les vires pour le

prochain. Ils ne reviennent pas et ainsi de suite. Et oui après c'est une montagne russe quoi.

Ok. On peut passer à une autre thématique. On va parler de la communauté dans laquelle tu pratiques. Est-ce que tu peux présenter l'Adrénaline Fight Team et m'expliquer quel est ton rapport avec ce club ?

Ben en tout cas l'Adrénaline Fight Team, moi j'ai connu l'Adrénaline Fight Team il y a bientôt 6 ans je pense, 6 ans ouais. À la base, l'Adrénaline Fight Team c'était vraiment un... c'est un petit club de MMA il devait y avoir une vingtaine de personnes pas plus. Il y avait pas de cours enfants et c'était à Démouville, c'était à Démouville dans un gymnase euh gymnase qui était à l'abandon, il y avait des fissures dans le sol, il y avait euh enfin bref fallait... il y avait des tapis, ça veut dire qu'avant chaque entraînement il fallait coller des tapis enfin bref c'était vraiment, c'était pas la structure qu'il y a en ce moment. C'est vraiment loin de là. Il y avait pas tout le matériel, il y avait pas de cage, il y avait très peu de PAO, il y avait vraiment... il y avait même pas de gants, de protections mise à disposition pour les personnes qui veulent venir essayer. C'était vraiment un club, ben c'était un club, c'était vraiment un club tu y vas si tu as des affaires, si tu as pas d'affaires tu peux pas y aller. Donc pour un club de MMA pour la découverte ben c'est rare que les gens viennent découvrir avec leur matériel. C'est rare. Quand les gens veulent essayer c'est soit ils ont déjà fait un peu de boxe ou quoi donc ils ont du matériel mais rares sont les gens qui achètent leur matériel pour venir essayer une première fois. Donc après on a... ça s'est fait au bouche-à-oreille je crois, et ils ont découvert que la mairie de Bavent cherchait des personnes euh pour utiliser leur dojo qui était ouvert. Donc ils voulaient le mettre à disposition parce qu'ils avaient pas assez de créneaux, personne ne l'utilisait, donc ils se sont dit bon ben on va faire une petite annonce et c'est revenu aux oreilles de Thibault donc ben là ben on est... on a lâché Démouville et puis après on est arrivés là-bas. Après, arrivés là-bas on a vu qu'on avait euh qu'on avait quand même beaucoup d'opportunités, que la mairie était assez euh était favorable à la pratique du MMA et au contraire nous encourageait à développer la pratique du MMA, donc on s'est réunis, on a commencé à faire une petite réunion et on a dit que pourquoi pas ouvrir une section enfants. Donc on a commencé à ouvrir une section enfants. Moi personnellement j'étais pas là parce qu'à cette époque-là je travaillais. Donc je n'ai pas décidé d'ouvrir la section enfants. Ça venait pas de moi. Et euh au final ils ont ouvert la section enfants et au bout d'un an euh il y avait pas de, il y avait plus d'éducateur, d'animateur pour pouvoir reprendre la section. Et à cette époque-là ben je rentrais en BPJEPS. Il me fallait une structure euh une structure qui

m'accueille et tout, et j'ai dit bon ben là ça tombe super bien que j'ai besoin d'une structure, eux ils ont besoin d'un éducateur. C'est parfait moi je vais reprendre le cours des enfants. Et c'est de là que j'ai repris le cours des enfants.

D'accord. Tu me parlais d'une section enfants, créée depuis quelques temps. Est-ce que selon toi le MMA est plutôt destiné à un public particulier ou il peut au contraire être pratiqué par une diversité de sexes, d'âge, de catégories socioprofessionnelles, etc. ?

Là ben quand j'étais en BPJEPS j'ai dû faire une analyse de mon public et je me suis aperçu qu'au final chez les enfants, j'avais une trentaine d'enfants. J'avais 30 enfants. C'est 30 enfants j'avais exactement euh j'avais 7 garçons et 14 filles. Donc déjà c'était plutôt euh c'était plutôt pas mal, c'était plutôt mixte. J'avais vraiment de la chance d'avoir euh un... j'avais la chance d'avoir un groupe aussi mixte que ça chez les enfants et chez les... surtout chez les enfants. Après j'avais des enfants aussi de... Ça allait de 7 ans à 16 ans. Donc là c'était un peu plus galère le fait de la mixité, le fait de les mixer ensemble, il y avait beaucoup de différence d'âge. Donc et puis bon à cet âge-là euh ça se ressent beaucoup sur le physique des enfants et tout, donc c'était juste la petite problématique que j'avais. Après chez les adultes, chez les adultes on a... à cette époque-là quand j'ai recensé euh les adhérents du club, il y avait exactement 2 femmes pour euh 2 femmes pour 40 adhérents. Donc là chez les adultes la mixité elle était pas du tout là. Après aussi il y a... il y a aussi ce fait du rapport aussi du MMA qui a un rapport aussi où il y a le contact. Il y a beaucoup de contacts on va dire corporels quand on est au sol ou au corps à corps, et ça euh passer outre, quand tu es une femme avec un homme qu'on ne connaît pas c'est un peu compliqué. C'est un peu compliqué et ça je l'entends bien. Donc je pense aussi le fait du contact fait que ça peut freiner aussi les femmes à venir pratiquer avec des hommes. Ça je suis totalement d'accord. Après sur la mixité aussi euh de catégories sociales c'est vrai que c'est... on a tout à la salle. Il y a des gendarmes, il y a des procureurs, il y a des médecins, il y a des kinés, il y a des jeunes de cité, il y a des gars qui ont eu des problèmes avec la justice, il y a toute différence ethnique, il y a des arabes, il y a des noirs, il y a des thaïlandais, il y a de tout. Et je pense le fait de... le fait de pratiquer la même euh la même euh pratiquer le même sport et avoir la même passion, je pense que ça arrive à faire passer outre les différences sociales on va dire. Ouais et ça permet de tous nous rapprocher parce que le fait de ne pas avoir la même origine et encore en plus de pas venir du même endroit et encore en plus il y en a qui ont aussi euh d'autres régions, le fait de tous pas habiter ensemble sur le même tatami montre bien que ben la pratique MMA peut aider à partager et à créer quelque chose quoi.

D'accord. Je reviens sur l'image du MMA aujourd'hui. Qu'est-ce que tu penses du fait que le MMA s'institutionnalise en France, mais soit d'un autre côté encore associé à la violence dans certaines représentations... négatives donc ?

Après oui c'est vrai que le fait de d'avoir cette cage euh grillagée et on va dire, et le fait de ne pas avoir pratiqué euh d'autres sports de combat fait que ça peut freiner les personnes. Moi j'ai déjà vu des... j'ai fait beaucoup de boxe thaï, j'ai déjà vu des combattants de boxe thaï en corps à corps euh propulsés par-dessus les cordes hein. Passer par-dessus les cordes et faire une chute de 1 mètre 50 hein, à plat dos. Donc déjà moi j'ai cette vision-là de voir des gens passer par-dessus les cordes, d'arriver sur la table des juges ou tomber à côté, et là quand on voit les cages on se dit ben le combattant il peut pas passer à travers la cage, il peut pas passer par-dessus la cage. Il y a ce fait de sécurité. Donc là je vois la sécurité, je vois la cage euh l'utilité et la sécurité qu'elle apporte la cage. Après j'ai aussi comme tout le monde, je suis parti au zoo, je suis parti au cirque, je suis parti à la SPA, j'ai vu ces animaux en cage euh ces lions ces machins. Je vois que ça peut prêter à confusion en disant ben c'est des animaux qu'on met dans une cage qui vont se battre euh et malheureusement quand ils se battent ben oui ben des fois il y a du sang, des fois ben oui c'est... on arrête, il y a un arrêt de l'arbitre parce qu'il y a trop de sang et oui des fois le sang ça ressemble un peu à une boucherie. Mais après je... j'en veux à personne parce que ça montre une image un peu sauvage mais en même temps quand on se connaît bien dans les sports de combat, on voit qu'au final c'est... c'était très bien sécurisé et on voit bien qu'il y a un arbitre qui est là et il y a un médecin aussi qui est là pour faire attention à la sécurité et à l'intégrité physique du combattant qui peut perdre à ce moment-là quoi.

Tu penses que l'image du MMA qui ressort des médias joue beaucoup sur les représentations négatives qui lui sont associées ? Tu penses que c'est plus une question d'image que de violence effective ?

Ben après c'est comme tout, c'est prendre une image et la sortir de son contexte. Si on n'a pas le contexte avant une image elle peut avoir plusieurs sens. Elle peut avoir plusieurs sens tu peux... je sais pas comment expliquer c'est vraiment euh avoir juste un bout d'image mais tu peux pas expliquer la situation qu'il y a eu juste avant. Ce que je veux dire c'est que des fois on voit un lion en train de manger un truc alors que si ça se trouve il est juste en train de soulever son bébé, tu vois ce que je veux dire. Là ils voient une image de 2 mecs dans une cage, du sang, un mec qui est sur le dos et l'autre qui est debout en train de le taper. Ils se disent ça bon ben ils se disent le mec il est venu là pour prendre sa dérouillée, mais avant ils ont pas vu que les deux combattants ils se sont préparés pendant des mois, que avant ça ils sont dans une forme on va dire, dans une forme olympique parce que tu montes sur le combat tu es préparé (*tousse*) tu es préparé comme pas possible. Donc c'est pas... avant cette image là il y a quand même une préparation, il y a quand même tout un ensemble, il y a une pesée, il y a des médecins qui viennent t'ausculter, voir si tu es vraiment apte à combattre, il te touche pour savoir si tu as rien de cassé, déjà si tu rentres pas sur le ring avec déjà une blessure, ils

essayent de... pour eux les médecins font en sorte que tu rentres sur le ring et que tu ressortes du ring pareil. Pour eux il faut vraiment que tu sois encore, la vie d'un combattant ça joue. Donc en même temps c'est... je sais pas comment expliquer c'est vraiment euh je pense que c'est vraiment bien cadré, après je parle dans certaines organisations hein bien sûr, comme dans tout ben tu as aussi des organisations où malheureusement ben euh ça passe un peu à la trappe, c'est un peu... mais malheureusement c'est ce qu'on voit aussi avec les comment on appelle ça, les combats qu'il font à la... les combats qu'ils font sur Youtube, les trucs où ils se donnent rendez-vous dans des... sur des terrains de gazon des machins comme ça. Ça freine un peu l'image du... ça freine un peu le développement et l'image du MMA en France malheureusement. Et je pense que le fait de permettre euh ces pratiques on va dire un peu douteuses, ces pratiques un peu dangereuses parce que aller faire du MMA sans préparation, sans certificat médical, aller se battre contre des mecs euh sans catégorie de poids ni rien sur un terrain comme ça pour le plaisir d'avoir des vues sur Youtube, je trouve pas ça intéressant. Et je trouve plutôt ça freine, ça freine plutôt le développement du MMA quoi, il y a des gens qui se cassent, qui se cassent le, qui se cassent le dos à avoir des autorisations, à mettre en place euh des... un corps médical, qui mettent en place un sport avec des arbitres, euh des juges pour pouvoir euh pour pouvoir mettre en place des tournois et des galas qui sont de bon niveau quoi, qui s'organisent des bons trucs bien ficelés et je pense que le fait de laisser des mecs comme ça, ça freine un peu cette image-là.

D'accord. Je passe à une autre thématique. Est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Le jeu de combat compétitif ?

Oui. Le jeu vidéo de combat pratiqué en compétition, qui peut réunir un public, des commentateurs, etc. Qu'est-ce que tu en penses ?

Franchement je sais pas.

Tu pratiques pas du tout ?

Non. Je pratique pas et je suis pas trop jeux vidéo. Et après euh je joue un peu à Call of tu vois, mais le fait de... Je sais pas. Je joue à Call of parce que je me vois pas faire la guerre. Voilà. Je me vois pas aller... sur la PlayStation je joue parce que bon ben je vais tuer des gens, mais bon derrière il y a pas de... je sais pas comment expliquer, c'est pas la guerre en elle-même qui m'attire, là le MMA c'est le MMA en lui-même qui m'attire, le pratiquer sur une PlayStation ou... non. Je trouve pas l'utilité.

Après ça me... c'est pas les gens mais je pense que ça m'attire pas.

On retrouve certains points communs entre le jeu vidéo de combat et les sports de combats comme le MMA. Dans les images et les symboles entre autres. Par exemple, le jeu vidéo de combat s'inspire parfois des disciplines de combat physiques dans la mise en scène des compétitions. Qu'est-ce que tu en penses ?

Sincèrement j'ai... je m'étais jamais posé trop la question du ressenti que j'avais dessus en fait, je pense aussi je n'ai jamais eu aussi l'occasion de... de voir aussi une compétition se dérouler de A à Z. Donc de ce fait je pense que je me... je m'autorise, on va dire je m'autorise pas un show parce que je verrais quelque chose dont je ne connais pas on va dire. Je peux pas me dire. Peut-être que ces mecs-là ils s'entraînent, peut-être je sais pas, je sais pas la pression qu'ils éprouvent, peut-être que oui ils sentent euh peut-être que oui ils sentent aussi on va dire en compétition qu'ils sentent, qu'ils ont l'adrénaline qui monte. Après je... franchement je sais pas quoi en penser. Je ne sais pas. Je ne sais pas quel déjà... franchement je sais pas.

C'est un milieu que tu ne connais pas donc tu ne veux pas prendre position ?

Je prends pas position parce que je sais que chaque personne a... les goûts et les couleurs ça se discute pas. Donc ils peuvent aimer un truc que moi je vais pas aimer et au-delà je sais que j'ai eu... j'ai beaucoup de... ça m'arrive beaucoup d'avoir des compétitions, des compétitions des conversations avec des personnes qui m'expliquent mais je te comprends pas, pourquoi tu rentres mais quel plaisir tu as à te bagarrer, quel plaisir tu as... Tant qu'on n'a pas vécu la sensation de monter sur un ring, la sensation de combattre et tout, on peut pas... je sais qu'on peut pas... l'image que j'ai en fait. Les gens me prennent pour un extraterrestre. Ils me disent mais tu aimes bien avoir des coups dans ta tête ? Ben non je n'aime pas quand on me met un KO, je n'aime pas me faire mal à l'entraînement, j'aime pas en prendre plein la gueule mais j'aime bien ce fait de compétition. Ce fait de je te touche tu me touches ou tu me touches pas je te touche pas. Et ce fait de rentrer dans un peu l'escrime le fait de... la beauté de la pratique, après je sais que pour plein de personnes ça reste du sport barbare et les gens comprennent pas. Après je veux pas euh je peux pas me permettre, je les permets pas de me juger donc je me permets pas de les juger non plus tu vois.

Oui je vois. En fait le jeu vidéo de combat, comme le MMA, est régulièrement associé à la violence dans les représentations, ce qui retarde son développement notamment en compétition. Qu'est-ce que tu en penses ? Tu serais pour son développement ?

Ben après bon moi pour ma part moi qui ait toujours euh qui ait quasi presque, ça fait plus de 5 ans que j'attendais quasiment la légalisation du MMA en France, pour ma part jsuis bidé que les personnes... tu sais les personnes ont envie de pratiquer cette pratique-là, s'il y a assez de personnes pour organiser des compétitions je vois pas pourquoi on le ferait pas. Si des personnes ont envie de participer je vois pas pourquoi on les interdirait. Si c'est dangereux pour la santé, si c'est dangereux pour quelque chose, si c'est grave, je comprends que ça a pu être mis de côté. Mais si ça fait plaisir à des personnes, si ça les occupe et si ça leur permet d'avoir même des relations euh sociales avec d'autres personnes, moi je suis pour franchement.

D'accord. Tu pars du principe que s'il y a un cadre, pas de danger, chaque discipline...

S'il y a un cadre et que le cadre est bien appliqué, je vois pas pourquoi on embêterait les gens à pas pratiquer leur truc. Au contraire on a des multiples disciplines sportives, ça va du javelot jusqu'à je sais pas quoi. Je vois pas pourquoi les gens pourraient pas faire... que ce soit la PlayStation ou que ça soit sur n'importe quoi, qu'ils puissent partager avec d'autres personnes non pour moi ça me paraît totalement normal.

Très bien. On va aborder une autre thématique. Est-ce que tu t'intéresses ou t'es intéressé au cinéma d'arts martiaux ? Est-ce que ça a joué sur ton envie de pratiquer des disciplines de combat ?

Là aussi je vais pas mentir, c'est vrai que ça soit Bruce Lee, Jean-Claude Van Damme, que ça soit Jackie Chan ou autre ou Ip Man ou quoi c'est vrai que ça a été des films ou (*tousse*) ou des acteurs qui m'ont fait que ça m'a rapproché des sports de combat. Après en soi euh des films de combat j'en regardais 100 fois plus quand je pratiquais pas la boxe.

D'accord. Pourquoi ?

Ben parce que maintenant ce que... la vision que j'ai d'un combat c'est plus du tout celle que je vois dans les films en fait. Le fait d'un... d'avoir un combat, tu as un mec qui est là qui se bat contre 100 personnes ou qui se prend une vingtaine de patates dans la tête et il tombe pas euh il y a un moment euh à un moment j'y croyais parce que j'avais jamais pratiqué et maintenant j'y crois plus. Le fait que ça soit un peu fauté comme ça je sais pas ça me gâche tout en fait.

Ok. Donc tu prendrais plus plaisir à regarder... des combats de MMA par exemple ?

Ah oui. Moi je regarde... Le dernier film que j'ai regardé je crois que c'était euh je l'avais vu c'était le film avec Jean-Claude Van Damme là où il y a Tong Po est dedans là, je sais plus c'est quoi. C'est un vieux film. C'est le seul film que j'ai regardé là il doit y avoir deux trois mois. Et Ong-Bak, sinon je

regarde... j'arrive plus en fait à regarder parce que pour moi c'est trop faux, c'est trop surjoué, c'est trop je sais pas, j'arrive plus à y prendre goût en fait. Mais par contre tous les combats oui. Tous les jours tous les deux jours je revois que ça soit... parce que je suis abonné à toutes les pages quasiment sur Facebook, sur Instagram, tous les deux jours soit je regarde les combats de muay thai, je regarde les combats de boxe, je regarde des combats de lutte, je regarde des combats de jiu-jitsu, euh je regarde des combats qui sont passés il y a 10 ans, 20 ans, je regarde des combats euh d'actualité, je regarde des tutos euh sur euh... je regarde aussi beaucoup de tuto. Des coachs qui montrent leur technique, je les enregistre dans mon téléphone et puis après je vais les refaire à la salle des trucs comme ça.

C'est intéressant. Tu utilises Internet pour découvrir des nouvelles techniques que tu présentes et testes au club ?

Ah oui oui. Ça j'ai Facebook et j'ai un autre Facebook, j'ai un deuxième Facebook et sur mon deuxième Facebook dès que je vois une vidéo euh d'un tuto, d'un machin, je me l'envoie sur mon deuxième Facebook. Donc sur mon deuxième Facebook je dois avoir je sais pas, je dois avoir une centaine de vidéo où les mecs ils font des soumissions, qu'ils décomposent des soumissions, qu'ils décomposent des amenées au sol ou qu'ils décomposent des enchaînements techniques en pieds-poings quoi.

Tu peux donc apprendre des techniques liées à des disciplines de combat spécifiques ?

Ah ben oui oui. Je regarde aussi vu que le MMA c'est vraiment euh il est vraiment tiré de tous les autres sports de combat, et regarde aussi ce qui marche le mieux dans leur discipline aussi respective. Et puis aussi j'aime bien aussi regarder, le fait de regarder les disciplines respectives montrent aussi la façon des autres combattants, des autres personnes comment ils s'entraînent aussi. Je regarde aussi vraiment... par exemple je regarde aussi les préparations physiques qu'ils font en lutte, c'est pas pareil que ce qu'ils font en jiu-jitsu ou celles qu'ils font en pieds-poings ou en anglaise quoi. Donc j'essaye de tirer un peu plus et je pense le fait de s'intéresser un peu plus à toutes les... à chaque discipline, s'y intéresser un peu plus je pense que ça peut que te faire avancer dans ta pratique sportive hein.

D'accord.

C'est le MMA, un combattant de MMA plus il est diversifié, plus il va être euh plus il va être dangereux.

Ok. Je vais aborder la dernière thématique, le sport, au sens large. D'abord, comment tu définirais le sport ? Qu'est-ce qu'un sport ?

Ouh là, encore la semaine dernière je me suis embrouillé avec ma femme pour ça. Pour moi le sport c'est euh c'est une pratique physique. Après de là euh pour moi ce que je disais, c'est... il y a des sports ou on requiert aucune pratique physique je veux dire comme la pétanque ou les trucs comme ça.

Donc tu considères pas le jeu vidéo de combat comme...

Le jeu vidéo de combat voilà. Après pour moi le sport ça représentait la pratique sportive. Mais la pratique oui physique sportive. Après ben on dit que non c'était pas... le sport n'était pas... il y avait pas obligé une pratique physique. Donc après je suis en train de m'adapter à ça maintenant (*rire*).

D'accord. Pour toi, il faut cette dimension physique, corporelle ?

À la base peut-être c'est peut-être mon explication, comme moi depuis que je suis tout petit je suis un enfant hyperactif, donc on m'a toujours dit, comment on appelle ça, le discours des psychiatres qui me voyaient c'était mais... ils disaient à ma mère mais madame mettez lui dans un sport, il faut qu'il fasse un sport pour se canaliser, il faut qu'il fasse un sport pour se défouler. Donc moi j'ai toujours eu dans ma tête cette notion de tu fais du sport, tu sues, tu te défoules, tu rentres chez toi tu es rincé. Moi c'était l'image que j'avais, pour moi le sport c'était ça parce que je me disais peut-être que le fait de me défouler et tout ça, après je me suis dit que quand j'étais petit j'avais besoin de faire du basket, de courir à droite à gauche pour me défouler. Je sais que si j'aurais fait des jeux vidéo ou de la pétanque ou des trucs comme ça, ou même du tir à l'arc, je pense que ça m'aurait pas euh ça m'aurait pas vidé comme un autre sport. Mais après voilà j'ai toujours cette image associée de suer et de... mais après c'est pas ça en fait.

Ça marche. Selon toi, pourquoi le MMA et le jeu vidéo, pour ce que tu en connais, se développent de plus en plus ?

Ben ça franchement, ça je ne sais pas du tout. Pourquoi le MMA a explosé, pourquoi le MMA est si demandé en ce moment je ne sais pas.

Tu as pas d'avis à ce sujet ?

Non. J'essaie de voir peut-être un déclic. Après la pratique du MMA elle a évolué, je pense qu'elle a évolué grâce à l'UFC, grâce à l'UFC et je pense aussi à Conor McGregor. Je pense que c'est grâce à lui que le monde a... le monde du MMA a pu vraiment se faire connaître parce que maintenant tu demandes à quelqu'un est-ce que vous connaissez le MMA, le seul combattant qui va revenir ça va

être Conor McGregor. Donc des gens qui connaissent pas ils disent ouais il est irlandais là machin là. Donc est-ce que c'est grâce à lui qui l'a fait connaître et les gens ont commencé à plus... je sais pas... moi je sais que je regardais déjà longtemps avant et comment j'en suis venu, ben j'en suis venu qu'on m'a montré, on m'a fait découvrir mais après euh comment il est arrivé, comment il est redevenu à la mode et comment il a pu prendre autant d'ampleur en quelques années comme ça je sais pas du tout. Peut-être aussi avec sa médiatisation je sais pas. Franchement je sais pas.

Tu penses que ça a pu jouer ?

Oui je sais pas. Après nous aussi on a... nous le problème qu'on a c'est qu'on est le... on était quasiment le dernier pays à le légaliser. Donc en même temps nous on avait déjà une longueur de retard déjà sur les autres pays déjà. Et le fait que déjà ben à la télé déjà ben nous c'était pas diffusé, ça y est depuis quelques temps d'ici... depuis deux trois mois que c'est légal... que c'est diffusé à la télé mais le fait d'avoir cette longueur de retard sur tout là, je pense que ça déjà ça a dû beaucoup freiner en France, je sais que dans le monde on était les derniers à l'avoir légalisé. Donc après euh mais après le fait de sa croissance comme ça je sais pas. Je pense que c'est la médiatisation après je peux pas...

Ok. Est-ce que tu veux revenir sur un des sujets qu'on a développé ?

Non. Pour moi c'est...

Ou aborder un autre sujet ?

Bah ouais je pense que tu m'as sorti tous les mots de ma bouche. Mais non. Après pareil pour toi si tu trouves un truc que j'ai pas trouvé ou quoi, j'ai pas été assez clair.

Non non, c'était très clair. Tu me conseillerais de contacter certains pratiquants ?

Ben moi je te conseillerais Oscar. C'est le Thaïlandais qui est tout le temps avec nous Oscar.

Ah oui qui combat bien aussi.

Oui qui combat très bien. C'est pour ça que j'avais... franchement moi euh Axel, Oscar et moi, on est les personnes qui veulent passer professionnel dans le club.

Oui ça peut être intéressant.

Lui ouais. Et si tu prends Davy, Thibault tu as vraiment quasiment le groupe on va dire, le groupe qui s'élève pour être professionnel quoi.

Je cherche aussi des pratiquantes, même s'il y en a pas beaucoup au club.

Non il y en a pas énormément. Il y a les jeunes si tu veux. Les petites filles que j'entraîne.

Elles ont quel âge ?

Euh 15 ans.

Ça peut être intéressant.

15-16 ans.

Je veux bien que tu me donnes un ou deux noms et puis à la limite je contacterai les parents en amont. Mais oui ça pourrait être intéressant.

Ben y'a... tu peux faire c'est Chloé.

Chloé ?

Ouais. Chloé (*épelle le nom*). Et aussi euh qu'il y a chez les mineurs qui est très très bon, c'est Sayfoulla.

Comment ça s'écrit ? Au pire si ça t'embête pas, tu me les envoies sur Facebook comme ça je pourrais les contacter directement.

Ouais.

Ok c'est cool. Donc du coup Chloé et Sayfoulla.

Ouais Sayfoulla.

Et puis je vais voir avec Davy, Oscar et Thibault.

Je cherche.

Sinon t'embête pas, tu m'envoies ça dans la journée si tu as le temps. Prends ton temps.

Ok. Pas de souci. Je vais t'envoyer ça.

C'est gentil. Merci beaucoup pour l'entretien c'était très intéressant.

Il n'y a pas de problème.

Puis on se reverra à l'AFT quand on pourra re-pratiquer.

Ben ouais.

Ok Louis, je te remercie.

De rien. Si tu as encore besoin il y a pas de souci.

Oui ça marche. Je t'enverrai un petit message sur Facebook si jamais.

Ok ok pas de problème.

Merci, à la prochaine.

Ouais bonne journée à la prochaine.

Salut.

Annexe 16. Entretien 10 : Pratiquant MMA, terrain 2 (Oscar)

Tu m'as dit que tu devais partir vers 17h ? Repréviens moi quand tu devras partir.

Ouais.

Ok. On va aborder plusieurs thématiques, la première est liée à l'identité du pratiquant. Est-ce que tu peux te présenter dans un premier temps ?

Ok. Bonjour à tous (*rire*) salut je m'appelle Oscar j'ai 27 ans, euh ben j'ai commencé la boxe à l'âge de 11 ans, j'ai commencé par le muay-thaï où je suis emmené avec juste 6 mois de pratique, j'ai été justement au championnat de France où j'ai fini par les championnats de France. Ensuite euh jusqu'à l'âge de 14 15 ans, j'ai continué le muay-thaï où j'ai gagné plusieurs titres etc., euh je suis passé au Viet Vo Dao, c'est un art martial vietnamien voilà. Et en même temps je faisais de la lutte.

D'accord. Et concernant ton parcours scolaire ?

Ah tu veux que je parle du scolaire avant?

Comme tu préfères.

Ouais vas-y ben... ben niveau scolaire j'ai un Bac euh restauration hôtellerie management et un BPJEPS voilà.

Ok. Qu'est-ce qui fait que tu t'es orienté vers le MMA après toutes ces disciplines de combat ?

Justement j'étais parti dessus.

Très bien.

En fait je suis une personne qui aime la polyvalence, donc je suis parti voir autre chose, le Viet Vo Dao, la lutte, mais ensuite en fait ben dans le Viet et la lutte il manquait de contact, c'est-à-dire les frappes et tout. Moi j'aimais beaucoup tu vois de frapper etc. Donc je suis revenu euh à la boxe thaï. Je suis parti en Thaïlande. Voilà je suis parti en Thaïlande, j'ai fait des combats, c'est là où j'ai fini par être champion de Thaïlande "nanani nanana" et à un moment en fait je me suis blessé. D'accord. Je me suis blessé, je me suis fait une fatigue de

fracture aux deux mains aux phalanges, je pouvais plus frapper en fait. Donc j'ai eu 2 ans d'arrêt et en fait c'est pendant les 2 ans d'arrêt où je me suis... j'ai dit ouais je peux plus frapper et tout qu'est-ce que je vais faire ? Donc c'est là que je me suis mis au jiu-jitsu, j'ai repris la lutte et c'est là qu'il m'a emmené à faire du MMA. Voilà.

D'accord. Comment tu as connu le club AFT ? C'est le premier club dans lequel tu as pratiqué le MMA ?

Non non. J'étais à l'étranger. J'étais en Thaïlande. Euh le club il s'appelait Bangkok Fight Lab, c'était à la capitale, j'ai fait plusieurs camps etc. quoi. Et après ensuite je suis rentré en France et c'est là où j'ai connu l'AFT enfin d'avant.

D'accord. Tu disais avoir pratiqué le muay thaï en championnat, est-ce que tu pratiques aussi le MMA en compétition ? Tu peux me présenter ton palmarès ?

Ouais. Donc euh à plusieurs reprises champion junior de France, Normandie coupe de France etc. en muay thai. Champion de, là par contre c'était en senior, en Viet Vo Dao champion de France, coupe de France et vice-champion international de Viet Vo Dao, euh ensuite muay-thaï quand je suis parti en Thaïlande, j'ai fait champion de la Thaïlande en classe B et classe A, euh ensuite en MMA je suis champion de France de MMA et coupe de France en classe B. Et maintenant je fais partie de l'équipe de France de MMA. Voilà.

D'accord. Est-ce que tu peux me présenter la manière dont tu t'entraînes ?

Hors saison je m'entraîne moins du coup, mais par exemple là hors saison j'essaie de caler deux entraînements par jour de 2 heures ou de 1 heure, tu vois par exemple le matin je vais faire du cardio et euh le soir je vais boxer et le lendemain le matin je vais faire du cardio et le soir je vais faire la muscu, du CrossFit etc. Et par contre si c'est en période de combat etc., en préparation, là je vais m'entraîner... quand j'ai fait des combats en Thaïlande où c'était en sport muay thai, je m'entraînais 8 heures par jour. De 7 heures à 8 heures par jour. C'était énorme.

D'accord. Tu me disais que tu t'entraînais parfois 8h quand tu pratiquais le muay thaï en compétition, est-ce que c'est différent avec le MMA ?

Euh c'est pas le... comment ça une différence ?

Tu disais que tu t'entraînais parfois 8 heures quand tu pratiquais le muay thaï ?

Ouais ouais, ouais ouais.

Tu t'entraînais plus longtemps quand tu pratiquais le muay thaï... qu'aujourd'hui en MMA ?

Ouais.

Pour quelles raisons à ton avis ?

De quoi pour quelles raisons ?

Pourquoi tu t'entraînais plus longtemps ? Tu avais plus de temps ?

Non j'avais pas plus de temps. C'est que c'était en préparation d'un combat. Là il y a pas de combat.

Ah d'accord, c'est parce que tu t'entraînes entre guillemets normalement ?

Voilà. Là, c'est la routine.

D'accord, la routine...

Il y a pas d'objectif. S'il y a un objectif ben c'est différent. On essaie de garder le rythme etc. et en plus de ça le MMA c'est plus complet tu vois, tu as plus de choses à apprendre. Tu vois ce que je veux dire ?

Oui. Donc lors des phases d'entraînement avec objectif, tu t'entraînes davantage... comme quand tu pratiquais le muay thaï en compétition ? En ce moment, tu cherches surtout à garder la forme et la technique ?

Garder la forme et la technique et d'être pas... et de pas oublier.

D'accord. Comment tu définirais et présenterais le MMA ?

Alors le MMA c'est un sport qui est complet, c'est un sport polyvalent où tu auras du pieds-poings, tu auras de la lutte et tu auras le sol. C'est en trois dimensions. Voilà.

D'accord. Est-ce que tu as des spécialités dans cette discipline ? Des points forts et/ou faibles ?

Ben en fait j'ai pas de... mais pour les points forts ça va être le striking mais j'ai pas de points faibles parce que en fait je suis moyen partout.

Tu es polyvalent ?

Voilà je suis polyvalent. Je me débrouille aussi bien debout que au sol, ou à la lutte, ou au corps à corps, grapp, tu vois tout ce que tu veux. Tu vois ce que je veux dire ? Mais de préférence je suis meilleur debout parce que je viens du pieds-poings. Mais à mon jeune âge je me battais tout le temps en fait on faisait beaucoup de maîtrise et tout dans mon quartier avec des potes et tout, on avait toujours cette euh cette fin là tu vois ce que je veux dire, donc euh et le corps à corps plutôt ama je faisais du corps à corps en fait. Je faisais de la maîtrise en fait. Donc euh non il y a pas de... j'ai pas de points faibles ou de points forts en fait, en gros je suis 50 50, 50 50 partout en fait.

D'accord. Quand tu as commencé le MMA, tu avais une base technique qui te permettait... ?

Ouais. Ouais j'avais déjà une base, j'avais déjà une base technique de corps à corps parce que déjà le muay-thaï on t'apprend déjà à faire du clinch, tu vois ce que je veux dire. Il me manquait juste le sol, c'est-à-dire les clés, les solutions euh les placements, les positions, enfin voilà quoi.

D'accord. Donc la pratique en amont du muay thaï donne un avantage quand tu veux t'orienter vers le MMA ? Où la boxe anglaise se limiterait uniquement aux poings ?

Ouais. Ben pour moi il y a plus d'avantages parce que tu sais déjà mettre un coup de pied, un coup de genou, un coup de coude. Et tu apprends déjà à faire des balayages, des projections même si c'est pas des vrais projections tu vois. Mais des petites projections déjà. Déjà tu as la notion déjà de ça.

D'accord. Pour toi, un bon combattant de MMA est un combattant complet, polyvalent ?

Ouais c'est important d'être complet maintenant. C'est plus comme avant où à l'époque lui il

faisait la lutte, l'autre il faisait que l'anglaise. Non maintenant ça évolue, ça a évolué le MMA maintenant tu es obligé d'être complet parce que le mec il va voir que tu es fort, très très fort debout au pieds-poings, mais niveau sol à niveau lutte tu es zéro. Donc tu peux pas rivaliser avec ces gens-là. Tu vois ce que je veux dire ? Donc ouais en fait il faut connaître le minimum, faut connaître un minimum en fait.

Ça t'est personnellement arrivé de tomber sur des adversaires spécialisés dans une discipline ?

Ouais. Ouais moi par exemple il était pas plus fort que moi, c'est juste que il était plus grand, il faisait 1m93, c'était en coupe de France la finale il faisait 1m93 et il avait des grandes allonges tu vois ce que je veux dire ? Donc il me touchait, moi je fais 1m77, l'autre il fait 1m93, si tu veux il y a une grande différence quand même tu vois, et les crochets "pam pam pam" mais moi qu'est-ce que je fais, ben je l'ai emmené, projection je l'ai emmené au sol etc. je l'ai bloqué tu vois ce que je veux dire, donc euh en fait c'est un jeu d'échecs tu vois ? En gros tu réfléchis un peu tu vois. Après j'allais dire l'instinct aussi mais si je vois que debout il est trop... il me touche il est trop fort pour moi je vais l'emmener au sol. Et je vais l'emmerder. Comme lui il est plus grand et il a les membres plus longs etc. donc c'est plus difficile pour lui de bouger au sol tu vois.

C'est intéressant cette question d'instinct. C'est quelque chose qui te permet de t'adapter au combat ? Tu pourrais développer ce point ?

Ouais ouais.

Comment ça se manifeste ?

C'est l'instinct d'animal comme on dit qui est en toi. Mais en fait c'est l'instinct après c'est une question d'instinct mais c'est aussi une question de répétition, tu vois ce que je veux dire ? C'est-à-dire que par exemple tu vas répéter mille fois le geste, tu vas mettre 1000 coups de pied, ben automatiquement à un moment l'instinct il va partir, il va faire partir le coup de pied tu vois ce que je veux dire ou pas ? Voilà.

Tu développes des automatismes et tu t'adaptes à tes adversaires.

Mais après il y a aussi une question de comportement, tu vois ton comportement comment il

est etc., si déjà de base tu es une personne agressive, une personne excitée, tu vois ce que je veux dire il y a ça aussi qui rentre en jeu. Donc ça dépend des types de personnes. Tout le monde a un instinct différent.

Comment tu définirais ton instinct ?

Moi mon instinct je le définirais l'instinct de survie parce que j'ai eu une petite enfance difficile tu vois, donc je pense que c'est plutôt un instinct de survie. Je veux dire je veux gagner tu vois. C'est juste voilà.

Ton instinct joue sur ta manière d'appréhender le combat ? Par exemple avant une compétition de MMA.

Bien sûr ça joue. Ça joue tu vois parce que par exemple euh par exemple moi par exemple j'ai envie de mettre bien ma famille tu vois ce que je veux dire ? Ils sont dans la misère, là j'exagère tu vois, mais par exemple il y a un mec qui vient, il me dit « ouais putain moi il faut gagner ce combat-là parce que si je gagne j'ai de l'argent, j'ai la notoriété donc il me le faut parce que j'ai ma mère là elle est malade, euh j'ai mon père et mes petits frères ils meurent de faim etc. », euh voilà tu vois ce que je veux dire ? Alors que il y a un autre gars qui arrive, lui il est déjà prêt il est déjà opérationnel, ça veut dire il a tout ce qu'il faut tu vois ce que je veux dire ? Donc je pense l'autre il aura plus la niaque que l'autre tu vois ce que je veux dire ou pas ?

D'accord. C'est quelque chose que tu observes... que tu retrouves chez toi ? Quelque chose qui t'anime dans le combat ?

Exactement.

Ça t'arrive d'avoir peur quand tu entres dans l'octogone ? Ou tu arrives à passer au-dessus ?

Euh ça me passe au-dessus euh après ça dépend, ça dépend la situation mais quand je pense à ça bien sûr, tu oublies ta peur.

D'accord. Est-ce que tu aurais des anecdotes... des expériences durant lesquelles s'est manifesté cet instinct ?

Bien sûr. C'était la finale où j'étais en Thaïlande. C'était la finale où je me suis dit « je suis obligé de gagner, je peux pas perdre, je suis arrivé jusqu'à ici j'ai tout abandonné » tu vois parce que j'avais quitté la France, j'avais quitté ma famille, je suis reparti là-bas j'étais tout seul etc. tu vois donc voilà.

Ok. C'est vraiment ça qui a joué sur... ?

Ouais. Après il y a ça mais il y a pas que ça aussi. En fait c'est les causes. Tu as la préparation derrière, faut être sérieux dans ce que tu fais, faut voilà tu vois.

D'accord. Mais ça joue sur ta motivation ?

Bien sûr ça joue. Ça joue. Ben comme on dit il y a aussi l'instinct des champions tu vois ce que je veux dire ? L'instinct du champion tu vois parce que souvent on dit « les champions ils frappent fort parce qu'ils ont quelque chose » tu vois, c'est-à-dire ils peuvent pas perdre comme ça tu vois. Ils ont cet instinct-là.

Est-ce que c'est quelque chose que tu apparenterais... ou qui pourrait conduire ou avoir un lien avec de l'agressivité ?

Après euh je te parle de certains instincts mais moi j'ai pas un instinct où je suis agressif. Je t'ai dit j'ai plutôt un instinct de survie, tu vois ce que je veux dire ? Voilà. Moi je suis pas une personne d'agressif mais en fait je me bats en fait c'est de la survie quoi. Tu vois je vais pas être là à emmerder les autres ou taper les autres, mais par contre si on me cherche voilà par contre, tu vois ce que je veux dire ? Donc c'est pas pareil parce que après ça existe des gens qui sont agressifs tu vois, des gens qui se battent tout le temps etc. Moi avant je me battais tout le temps, c'est pas parce que je suis agressif c'est parce que c'était nécessaire. C'est la nécessité donc c'est différent.

D'accord. Un instinct de survie... lié à ta jeunesse difficile ?

Ouais.

Donc quand tu affrontes un adversaire, lors d'une compétition de MMA par exemple, tu le combats sans agressivité ?

Voilà. Moi mon intention c'est sportivement. Moi je suis pas là à le tuer ou à le blesser, c'est

sportivement. Moi je suis là pour faire mon sport, juste il me frappe fort je frappe fort. On est là pour gagner c'est comme jouer au foot. Voilà c'est tout.

Tu es en compétition.

Voilà.

Ok. On parlait d'instinct à l'instant. Une des thématiques que je voulais aborder avec toi est liée aux sens, aux sensations, aux appréhensions, aux ressentis etc. On peut commencer par les 5 sens et on développera si besoin. Est-ce que tu peux me présenter la manière dont tes sens sont mobilisés dans ta pratique du MMA ? Certains sont plus importants que d'autres selon toi ?

Bien sûr. Ben tout est important.

Qu'est-ce que tu pourrais dire concernant sur la vue?

Pour la vue c'est des coups. C'est des coups qui vont venir vers toi euh comment il se déplace euh quel geste il va faire, les déplacements etc. Pour l'ouïe c'est-à-dire quand tu écoutes ton coach quand il te parle.

Tu parles de la vue et de l'ouïe. Tu dis que tu observes les mouvements de ton adversaire pendant les combats ?

Ouais.

Tu es donc centré sur l'adversaire et ses mouvements. Concernant l'ouïe pendant les combats, tu entends le coach... ?

Coach, public, quand tu tapes, quand tu tapes quel bruit ça fait tu vois. Quand tu tapes sur le mec tu sens des fois si ça a bien touché ou pas. Si tu le touches bien tu entends (*imite un bruit de respiration*) tu entends tu vois ce que je veux dire ?

C'est intéressant.

Tu je vois ce que je veux dire?

L'ouïe te permet de savoir si tu as touché ton adversaire ?

Bien sûr parce que si tu le touches souvent ça lui fait (*imite un bruit de respiration*) comme ça tu sais que tu l'as touché, tu vois ce que je veux dire ?

Oui.

Au niveau respiration etc. Après au niveau de l'odorat, l'odorat c'est... on va être moins développé dessus parce que euh pour moi l'odorat c'est plutôt pour la respiration tu vois ce que je veux dire ? C'est important parce que c'est pour la respiration, pour comment frapper, comment gérer ton combat c'est important.

Concernant l'odorat, est-ce que tu as remarqué des différences entre le MMA et les autres disciplines de combat que tu as pratiqué ?

Bien sûr l'odeur.

Oui ?

L'odeur chaque sport est différent en fait. En fait euh tu vois tu vas faire du foot, le mec il va faire du foot il va avoir de la terre sur lui etc., nous tu vas faire du muay-thaï tu vas avoir de l'huile nammam muay sur lui, tu vois ça va sentir fort ça glisse partout euh, nous du MMA tu as de la vaseline euh voilà quoi.

Tu arrives à identifier et associer certaines odeurs propres à différents sports ?

Ouais.

D'accord. Si tu n'as pas d'autres observations concernant l'odorat, on passe au goût. Alors le goût ça peut être à la fois...

Le goût c'est le sang (*rire*).

Par exemple oui. Explique-moi, tu peux utiliser des observations personnelles.

Ben justement quand tu as la bouche vide tu as pas de goût, dès que tu as du sang tu reconnais directement le goût de ton sang. Si tu es touché si tu es blessé ou autre voilà.

Le goût du sang te permet de savoir si tu as été touché ?

Ouais si toi tu es blessé ou pas.

Les l'ouïe et le gout peuvent être des indicateurs ?

Voilà exactement.

D'accord. Et concernant le toucher ? Par exemple dans l'appréhension du corps de l'adversaire, le rapport avec le matériel, etc.

Ben le toucher c'est... le toucher c'est le plus important parce que c'est là où tu vas frapper et c'est là que tu reçois. Donc c'est grâce à ça que tu sais si tu vas blesser ton adversaire et c'est grâce à ça que tu sais ou pas si toi tu as été touché ou tu es blessé.

D'accord. Est-ce que tu aurais d'autres observations liées à cette thématique, que ce soit au niveau des sensations, des sentiments, des appréhensions etc. ? Est-ce que tu constates des différences particulières entre le MMA et d'autres disciplines ? Tu parlais par exemple d'instinct toute à l'heure.

Ben c'est comme je t'ai dit c'est la survie en fait parce que en fait dans ce sport-là tu es seul. C'est pas un sport collectif, si tu t'entraînes pas ben tu peux compter sur personne alors que le foot vous êtes 11-10 si toi tu es fatigué tu fais la passe c'est bon. À la boxe si tu es fatigué tu peux t'en prendre qu'à toi-même.

D'accord. L'engagement n'est pas le même, tu ne peux pas faire de pause pendant le combat par exemple ?

Voilà c'est le plus important tu vois ce que je veux dire ?

Ce genre d'expérience t'est déjà arrivé ? De ne pas t'être assez entraîné et te rendre compte que tu n'étais pas prêt pour un combat de MMA par exemple ?

Ouais ça m'est arrivé, ça m'est arrivé au tournoi. Pas en MMA mais en JJB en jiu-jitsu, je me suis blessé en fait.

D'accord. Qu'est-ce qui s'est passé ?

Ben en fait j'ai négligé en fait. C'était un petit tournoi euh petit, c'était un tournoi et euh en fait je m'entraînais pas et je suis parti et je me suis blessé.

A cause d'une clé, d'un étranglement ?

Non même pas en fait, en fait mon orteil il s'est coincé entre les tatamis et il s'est déchiré. Un truc bête en plus.

C'est arrivé pendant le combat ?

Ouais c'était pendant le combat ouais.

D'accord. On peut passer à une autre thématique. On va parler de la violence. Est-ce que selon toi le MMA est plus traumatisant, plus dangereux, risqué que d'autres disciplines ? De combat ou autres ?

Non, au contraire pour moi le MMA est largement plus sécurisé que d'autres disciplines de boxe. Par exemple je vais te donner l'anglaise. L'anglaise euh on est clé à la tête et le corps. Donc on est vraiment vraiment touché au niveau (*bruit*) etc. D'accord. Parce que de toute façon tu vois que en anglaise souvent c'est que sur le visage, tu vois ce que je veux dire. Alors que le MMA en fait comme c'est complet, tu peux soumettre la personne tu vois. Tu peux soumettre la personne euh tu peux soumettre la personne et elle peut taper tu vois ce que je veux dire ? Alors que l'anglaise tu as pas ce truc-là.

Tu as pu observer ça à travers ton expérience personnelle ? Par exemple en comparant le MMA avec le muay thaï et les autres disciplines de combat que tu pratiquais auparavant ?

Après je te mens pas euh en fait tous les sports de combat c'est... ça fait mal parce que c'est dangereux ça se tape tu vois. En fait ça dépend de la personne qui la maîtrise l'art. Tu vois ce que je veux dire ou pas ? Ça dépend, ça dépend la personne qui maîtrise l'art tu vois parce que là je vais donner deux exemples, Floyd euh tu vois il est très bien mais après il y en a pas tous comme Floyd, après il y a Khabib, lui dans tous les combats il emmène au sol et il y a jamais du sang par exemple tu vois ce que je veux dire ? Donc pour te dire que voilà ça dépend. Ça dépend. Mais euh à choisir je dirais MMA parce que tu peux le ramener au sol, tu le bloques tu l'étrangles et c'est fini, tu vois ce que je veux dire ?

D'accord. Le MMA te semble donc moins traumatisant que d'autres disciplines ?

Ouais moins traumatique que d'autres ouais.

Parce que tu peux amener l'adversaire au sol si tu sens qu'il prend l'avantage sur toi debout ?

Voilà exactement.

Ok, concernant cette notion de violence : comme tu le sais, le MMA a été légalisé il y a seulement quelques mois en France. Puis encore aujourd'hui, il est souvent associé à la violence, l'illégitimité. Qu'est-ce que tu penses de ça ?

Parce qu'en fait c'est nouveau encore en France, donc ils ne connaissent pas tu vois ce que je veux dire ? Donc quand les gens ils connaissent pas directement ils disent voilà c'est la bagarre de rue, tu vois c'est comme plein de choses, tu vois c'est des ignorants encore. Donc une fois ça va bien arriver parce qu'en ce moment c'est la mode, tout le monde veut faire du MMA donc d'ici 1 an, 2 ans, allez 3 ans, c'est bon tu vois les gens vont dire ah oui le MMA c'est ci, c'est bien, self-défense, Krav-Maga (*rire*).

Tu penses que ces images négatives sont le résultat de la méconnaissance de la discipline ?

Exact.

D'accord. On doit être à peu près à la moitié de l'entretien, tu as encore un peu de temps ?

Ouais ben vas-y continue encore 5 minutes si tu veux.

Ok. Je passe à une thématique. On va parler de la communauté dans laquelle tu pratiques. Dans quel contexte tu as découvert et tu t'es inscrit à l'AFT ? Comment s'est passée ton intégration ?

Ben en fait ben ça s'est très bien passé en fait ben en fait c'est tout simple, j'ai regardé sur Internet club de MMA euh à Caen, comme le... à l'époque où je suis arrivé je suis rentré en France pardon, euh le MMA voilà, quand je dis MMA il me dit ouais c'est une assurance ça (*rire*) tu vois ce que je veux dire ou pas ?

Oui j'ai connu ça.

Donc moi j'ai fait mes recherches tout seul, j'ai vu qu'il y en avait un et je suis parti. Et je suis parti et après euh après j'ai vu Thibault et ben oui les autres : « tranquille viens entraîne-toi » et là vraiment c'est de les mettre dans ma petite famille. Voilà ça s'est très bien passé.

Tu considères les pratiquants du club comme une petite famille aujourd'hui ?

Ouais c'est devenu ma petite famille ouais.

Ça t'arrive de passer du temps avec eux, de les voir à l'extérieur du club ?

Ben oui ben oui. Par exemple Thibault on se voit presque tous les jours, on joue à Call of ensemble, on joue aux jeux vidéo ensemble. Voilà tu vois.

D'accord. Je reviens sur un point que je voulais aborder toute à l'heure, qu'est-ce qui fait que tu es venu en France ? Parce que tu pratiquais déjà le MMA en Thaïlande il me semble ?

Ouais mais je t'ai dit je me suis blessé et euh et c'est pour ça tu vois. La France je la considère comme mon pays hein. C'est mon pays hein de toute façon même si je suis pas né ici, euh je me suis blessé en fait euh les soins ça me coûtait trop cher. Ça me coûtait déjà trop cher de un et de deux il y avait pas de médecin compétent. J'ai demandé il savait pas ce que j'avais tu vois ce que je veux dire. Donc je suis revenu ici, ils m'ont mieux expliqué et voilà.

Tu es donc resté ici.

Voilà. Et en plus euh et en plus j'ai tous mes amis qui sont ici, j'ai grandi ici tu vois ce que je veux dire ? Même si je suis pas né ici j'ai grandi ici. Donc mes repères ils sont ici. Là je suis revenu auprès de ma famille, mes amis et voilà.

D'accord. Je reviens sur l'AFT. Il y a une grande majorité d'hommes dans le club, est-ce que tu penses que le MMA est plutôt destiné à un public masculin ?

Bien sûr il y a pas de raison. Pourquoi une fille elle pourrait pas faire du MMA ?

Parfois, certains discours prônent la masculinité dans les disciplines de combat...

Non justement c'est mieux même, comme ça il y a du partage et comme ça même les filles elles peuvent savoir se défendre. C'est ça qui est bien aussi.

Il t'arrive souvent de pratiquer avec les filles du club ?

Après je tourne pas euh je tourne avec eux c'est vraiment pour les aider. Mais sinon c'est différent un garçon est, désolé de dire ça mais c'est un petit peu plus fort qu'une fille, tu vois ce que je veux dire ? Donc on n'a pas les mêmes capacités.

D'accord. Tu es donc pour le développement du MMA féminin ?

Bien sûr bien sûr pour moi filles et garçons c'est pareil. C'est pareil justement c'est enrichissant parce que tout le monde en fait et c'est mieux pour tout le monde tu vois. Comme ça il y a du partage de la connaissance. En fait c'est toujours mieux le partage, c'est bien.

Tu as remarqué cette volonté dans le club ?

Exactement. Déjà le partage de savoir de discipline mais aussi culturel parce que c'est culturel, c'est ça qui est bien.

Ok. On va parler de mon deuxième objet de recherche, le jeu vidéo. Tu me disais jouer à certains jeux vidéo, est ce que tu connais le jeu vidéo de combat compétitif ? Donc l'organisation de compétitions de certains titres comme Tekken ou Street Fighter ?

Bien sûr.

Qu'est-ce que tu en penses ?

Je joue beaucoup à Tekken. Ben tu sais c'est très très bien parce que des fois il y a des mouvements où tu peux les reproduire. T'as capté ?

Oui.

En fait par exemple moi je joue à l'UFC et à Mortal Kombat et des fois euh des fois euh en fait tu fais tes combos, en fait tu fais tes combos et tu peux les reproduire en t'entraînant.

Ça t'arrive de voir, de reproduire des mouvements de jeux vidéo de combat dans la pratique du MMA ?

Mmh c'est ça exactement.

Tu joues à quels jeux vidéo de combat ?

Tekken, Mortal Kombat et UFC.

Tu joues aussi aux jeux de simulation de combat. Est-ce que tu appréhendes ces deux types de jeux de manière différente ?

Ben moi je te mens pas euh je préfère l'UFC parce que c'est plus réaliste, parce que les Mortal Kombat etc. tu as des pouvoirs en fait donc c'est différent.

Mais tu apprécies quand même ces deux genres. D'ailleurs, tu joues depuis quand ? Qu'est-ce qui fait que tu t'es intéressé spécifiquement aux jeux vidéo de combat ?

Parce que j'aime ça, depuis gamin j'aimais bien.

Tu jouais aux jeux vidéo de combat avant de te lancer dans les activités de combat physiques ? Ou à l'inverse tu as d'abord pratiqué les disciplines de combat physiques ?

Non. Non non non non du tout euh j'ai toujours aimé euh aimé déjà en fait la bagarre tu vois enfin je sais pas c'était comme ça en fait.

Ok, tu as toujours combattu. Donc ça te plaisait et te plaît de combattre à la fois à travers le jeu vidéo et les disciplines de combat physiques.

Exactement.

Ok. Est-ce que tu as des persos préférés ?

Moi j'aimais bien euh j'aimais bien Steve et Jin.

Pour quelles raisons ?

Steve parce que il a vraiment le truc de l'anglaise, il a vraiment les coups en anglaise etc. et Jin, Kasuya ils sont polyvalents c'est tout.

C'est ça qui te plaisait chez ces personnages ?

Voilà.

Très bien. Comme pour le MMA, certains jeux vidéo sont régulièrement associés à des images négatives, notamment de violence. Qu'est-ce que tu en penses ?

Justement c'est fou parce que déjà si tu expliques bien les choses, que tu expliques bien aux enfants que en fait c'est un jeu c'est pas la réalité et en plus de ça, ça te décompresse, tu vois ce que je veux dire ou pas?

Oui.

Ça te décompresse et en plus de ça, ça t'aide à avoir des réflexes aussi tu vois ce que je veux dire ? Les réflexes et ça t'apprend aussi à comment taper etc. tu vois ce que je veux dire ? Donc voilà. C'est pas... c'est pas mauvais parce que moi je joue à la console depuis que j'ai... depuis que je suis gamin, depuis que j'ai vas-y 4-5 ans. Je suis bébé j'utilise la console (*rire*).

Le fait de pratiquer le jeu vidéo de combat peut développer certaines compétences selon toi ?

Ben ça développe tes sens. Par exemple, là tu vois par exemple je vais te dire je joue à Call of, ça va sensibilisé tu vois, il y a de la sensibilité par exemple par exemple je mets sensibilité ça va être le réflexe des yeux tu vois. Gauche droite au milieu, tu reviens au centre, ça travaille tes réflexes mais par exemple un adversaire qui arrive "tac", tu as déjà tu as de l'automatisme, tu vois ça travaille tes automatismes. Tu as déjà un automatisme. Quand il arrive "bim" tu tires dessus tu vois. Pareil en combat, c'est-à-dire il t'envoie un coup "bim" tu remets direct tu vois "bim" tu esquives tu vois c'est des trucs comme ça tu vois.

Tu disais qu'en répétant des enchaînements dans la pratique de sport de combat, tu développais des automatismes. On pourrait donc faire une analogie avec le jeu vidéo de combat ? Tu fais allusion à ce type d'observation... à une expérience semblable ?

Ouais. Ben et c'est bien dans un jeu parce que dans un jeu tu as le droit aux erreurs. Et en vrai tu peux pas faire des erreurs. Donc c'est quoi le "bail", c'est que dans le jeu tu dis putin j'aurais pas dû faire ça, tu vois par exemple hier j'ai fait un top 2 alors que j'aurais pu le fumer le mec. Et je dis putain faut pas que je fasse ça en vrai tu vois. En fait tu te corriges toi déjà tu vois ce que je veux dire. Donc c'est ça... Ce qui est bien dans un jeu c'est que tu peux faire des erreurs et tu peux recommencer, tu as le restart tu vois le replay etc. alors que en vrai tu peux pas euh ouais je me suis pris un KO mais vas-y on recommence (*rire*).

C'est intéressant. Qu'est-ce que tu fais différemment dans les jeux vidéo de combat du coup, sachant que justement tu as ces vies multiples et que tu peux recommencer ? Est-ce que tu prends plus de risques ? Tu tentes plus de choses ?

Pas exactement. En gros en fait euh je prendrais une meilleure vision tu vois ce que je veux dire ? C'est-à-dire au lieu de faire ça je vais faire ça tu vois ce que je veux dire ? C'est-à-dire au lieu de mettre un coup de pied je vais mettre un coup de genou. Des trucs comme ça. Voilà c'est juste ça.

Ok. Est-ce que les pratiquants de jeux vidéo de combat et de disciplines de combat physiques peuvent être semblables ? C'est compatible selon toi ?

Bien sûr c'est compatible. Tout le monde peut faire du sport. Ça dépend juste comment tu gères ça tu vois. Ça dépend juste euh ça dépend juste comment tu vas t'y prendre.

Dans ton cas personnel, c'est le fait d'apprécier le combat dans au sens large qui t'as donné envie de pratiquer à la fois les jeux vidéo de combat et les disciplines de combat physiques ?

Ouais exactement.

Ok. On a bientôt terminé. Il te reste un peu de temps ou tu dois y aller ?

Ouais je dois y aller là. 2 minutes c'est bon pour toi?

Pardon ?

C'est bon pour toi j'ai 2 minutes encore si tu veux.

Il doit rester environ 15 min. Si jamais on pourra terminer plus tard.

Si tu as une dernière question tu peux.

D'accord. On va parler de vidéo au sens large. Est-ce que tu t'intéresses à certaines vidéos, comme par exemple au cinéma d'arts martiaux... ?

Oui beaucoup beaucoup. Quand j'étais enfant j'ai grandi avec hein Jackie Chan, Bruce Lee, Jet Li tu vois.

Ça t'a donné envie de pratiquer des disciplines de combat physiques ?

Bien sûr c'est eux aussi qui m'ont donné tu vois. Tony Jaa Ong-Bak etc. C'est eux aussi qui m'ont imprimé cette culture-là. Mais aussi déjà parce que je suis asiatique aussi il y a ça déjà qui est déjà dans ma culture, c'est dans le sang déjà tu vois. On est des guerriers de base, des guerriers de muay thaï. Donc euh ben oui surtout avec les films et tout.

C'est toi-même qui t'es orienté vers ce genre de vidéos ou c'est par culture familiale ?

Non c'est par moi-même. C'est par moi-même. J'aimais déjà ça en fait.

Est-ce qu'il y a des pratiquants de sports de combat dans ta famille, ou des personnes qui s'intéressent à cet univers ?

Du tout en fait. Du tout. Justement mes parents ils voulaient pas que je boxe ou quoi. Surtout ma mère.

D'accord. Tu t'es toi-même orienté vers les disciplines de combat physiques grâce à ta passion du combat... et à travers les films, les jeux vidéo et de par les particularités de ton enfance ?

Exactement.

Tu penses que ce genre de films a pu contribuer au développement du MMA dans le monde ?

Bien sûr parce que pour certains c'est des idoles. C'est eux qui ont apporté ça. Le kung-fu etc. Regarde par exemple Bruce Lee pour moi c'est lui qui a ramené le MMA. Il voulait... il voulait avec son jeet kune do là il voulait montrer que il était polyvalent. Voilà.

Ok. Est-ce que tu regardes d'autres types de vidéos ? Comme des vidéos de combats de MMA, des vidéos de présentations techniques, etc. ?

Je regarde souvent des combats parce que déjà c'est plus réaliste et euh et euh je peux m'imprimer de ça tu vois ce que je veux dire ? C'est faut pas que je fasse ça, lui il a fait ça comme erreur donc faut pas que je fasse ça, euh ou je regarde des petits combattants ou je regarde comment ils font pour gérer un 5 x 5 ou un 3 x 3 tu vois ce que je veux dire ? Des

trucs comme ça. Et en 5 x 3 tu vois.

Tu regardes à la fois des vidéos pour le plaisir, pour voir des idoles combattre, voir de quelle manière ils gèrent les combats... ?

Ouais en fait pour le plaisir parce que j'aime bien mais aussi pour apprendre.

Selon toi, on peut développer sa technique grâce à l'entraîneur mais aussi à travers certaines vidéos ? L'entraîneur n'est pas le seul guide ?

Si bien sûr que si tu peux faire les deux.

D'accord. On va passer à la dernière catégorie, le sport au sens large. Comment tu définirais le concept de sport ?

Le sport aujourd'hui ?

Oui. Comment tu définirais le sport ?

Ben en fait le sport c'est juste pour faire du sport, c'est pour décompresser, déstresser euh tu vois.

Le MMA est un sport selon toi ?

Bien sûr c'est un sport.

Et le jeu vidéo compétitif de combat ?

Oui c'est un sport.

Pour quelles raisons ? Parce que certains discours opposent justement le jeu vidéo compétitif au sport, du fait d'une présumée passivité physique du joueur. Qu'est-ce que tu en penses ?

Non pour moi le jeu vidéo c'est un sport parce que tu as le stress et tout. Parce que des fois tu arrives pas à gérer ton stress. Par exemple tu as envie de gagner, tellement tu as envie de gagner tu as chaud tu vois ce que je veux dire ? Tu transpires des mains du corps tout. Donc pour moi c'est un sport.

Selon toi ces éléments... le stress, les sensations de chaleurs, transpirer, etc. font partie du sport ?

Exactement.

D'accord. Selon toi pourquoi le MMA et le jeu vidéo se développent de plus en plus, y compris en compétition ?

Comment ça ? J'ai pas compris ce que tu m'as dit.

Excuse-moi. Pourquoi le MMA et le jeu vidéo se développent de plus en plus, aussi en compétition ?

Parce que c'est devenu une mode. Tout le monde veut faire ça.

Tu penses que c'est un effet de mode ?

Ouais c'est l'effet de mode.

Ok. Que ça soit pour le jeu vidéo et le MMA ?

Mmh.

D'accord. Est-ce que tu veux revenir sur une des parties de l'entretien ?

Non c'est bon pour moi.

Est-ce que tu voudrais aborder une thématique qu'on n'aurait pas développée ?

Non c'est bon pour moi Robin.

Ok.

Il faut que je te laisse je te dis merci à toi.

Merci beaucoup.

Avec plaisir.

À une prochaine. Merci Oscar. Salut.

Salut.

Annexe 17. Entretien 11 : Pratiquante MMA, terrain 2 (Chloé)

Dans un premier temps et en quelques mots, est-ce que tu peux te présenter ? On peut commencer par ton parcours scolaire puis ensuite sportif.

D'accord. Euh ben du coup je dis mon prénom et tout ?

Oui, tu peux me donner ton prénom, ton âge, etc.

Ben je m'appelle Chloé et j'ai 16 ans. Euh je suis en 1ère et j'ai choisi les matières scientifiques et sociales plutôt. J'ai pris SVT SES et histoire géopolitique. Donc je m'intéresse beaucoup à la politique mais j'aime bien aussi la sociologie et euh j'ai fait de la natation, de la danse et là ça fait 3 ans que je fais de la boxe à peu près. Je sais pas si je peux te dire d'autres trucs.

D'accord. La première pratique dans laquelle tu t'en engagée était la natation ?

J'ai fait un peu de danse, un peu de cirque mais le vrai... quand j'avais plutôt l'âge de vraiment me concentrer j'ai commencé avec la natation ouais. C'était quand j'étais petite les trucs genre danse et tout.

Quand tu avais l'âge de vraiment te concentrer ?

Oui, non mais quand j'avais 5, 6 ans je faisais de la danse et du cirque mais je considère pas vraiment ça comme du sport, c'était plus une activité quand j'étais petite quoi.

D'accord. Donc tu as fait de la natation...

Ouais.

Qu'est-ce qui fait que tu t'es ensuite orientée vers le MMA ? D'être passé de la natation à une discipline de combat ?

Ben j'avais envie de changer parce que la natation c'était... c'était un peu trop compétitif et je m'en lassais un peu et quand j'ai découvert la MMA au début je pensais que ce serait... Je pensais pas que ça allait me plaire, du coup j'ai fait un cours d'essai et euh au final ça m'a beaucoup plu parce qu'il y avait une bonne ambiance, j'aimais bien le fait de pouvoir se défouler euh et euh voilà.

Il y a plusieurs clubs disciplines de combat à Caen, comme la boxe, le jiu-jitsu ou le judo. Pourquoi tu as choisi spécifiquement le MMA ?

Euh ben ça m'a jamais vraiment intéressé tout ce qui était judo et karaté, mais en plus quand j'ai vu que le club était dans ma ville, je me suis dit qu'il fallait que j'essaye et euh ben voilà surtout parce que c'est dans ma ville en fait, mais si ça avait été un autre sport comme le judo je pense pas que j'y serai allée parce que c'est pas vraiment la même chose, la MMA c'est plus euh on a plus de liberté de mouvements et on peut faire plus de choses qu'en judo c'est plus restreint on va dire.

D'accord. Donc c'est le côté polyvalent, hybride, le fait de pouvoir utiliser une multitude de techniques qui t'ont amené à t'intéresser au MMA ?

Exact.

Ok. Tu parlais de compétitions... est-ce que tu pratiques le MMA en compétition ? Ou plutôt le pancrace ou une autre discipline hybride du fait que le MMA soit légal que depuis quelques mois ?

Avant le Covid, je devais faire ma première compétition mais du coup j'ai pas pu la faire parce que ben il y a eu le Covid qui est arrivé, du coup j'ai jamais vraiment pu faire de compétition mais c'était prévu en fait.

Et c'était une compétition de quelle discipline ? MMA ?

Euh ouais.

D'accord. Tu me disais que tu avais intégré l'Adrénaline Fight Team parce qu'elle est à proximité de chez toi. Comment tu as découvert le club ? Comment s'est passée ton intégration ?

Ben en fait j'ai découvert parce que je suis allée dans un forum des associations et il y avait Louis et il m'a expliqué un peu ce que c'était, et il m'a proposé de faire un cours d'essai, du coup ben j'y suis allée et ce qui m'a plu c'est l'ambiance familiale parce que dans les sports comme la danse, le prof il est un peu strict, il y a pas vraiment de bonne ambiance alors qu'à la boxe c'est un peu une grande famille, tout le monde rigole, tout le monde est solidaire euh c'est assez décontracté et ça m'a beaucoup plu déjà donc euh.

Tu n'as pas trouvé ce même cadre dans les disciplines... et structures dans lesquelles tu pratiquais auparavant ?

Non pas vraiment, mais je pense que c'est parce que la boxe c'est plus un univers masculin et euh ben la danse c'était plus un univers féminin et l'univers féminin généralement est un peu moins drôle, si on peut dire ça comme ça.

Tu penses que le fait qu'il y ait plus de pratiquants que de pratiquantes dans les disciplines de combat, en tous cas dans le club de MMA dans lequel tu pratiques, joue sur les rapports et sur l'ambiance ?

C'est ça, parce que c'était... on rigolait, on s'entraidait, c'était sympa comme ambiance.

D'accord. Tu avais des a priori sur le MMA avant de t'inscrire au club ? D'ailleurs tu n'avais jamais pratiqué de disciplines de combat avant celle-là ?

Non.

Quelle image tu avais du MMA ? Tu te le représentais comment ?

Euh j'imaginai euh des gars hyper musclés qui se mettaient des patates et qui saignaient de partout et en fait ben non pas du tout, c'est plus... Maintenant quand j'y pense la MMA, tout ce qui est jiu-jitsu et tout, ben en fait ça peut être de la stratégie aussi, c'est aussi du respect parce que on se respecte, on se check au début à la fin, et puis il y a beaucoup d'entraide donc c'est pas du tout euh juste des combats pour avoir mal et tout, c'est un peu stratégique et j'aime bien ce côté-là.

Tu pensais que c'était comme ça avant de découvrir le club ?

Non non pas du tout. Je pensais que on allait juste se taper dessus et avoir mal mais en fait c'est pas du tout ça.

Est-ce que tu as eu des inquiétudes, des appréhensions avant de t'inscrire ?

Ben je me suis dit je fais le cours d'essai et si ça va pas je pars, mais du coup ça m'a plu dès le premier cours c'est ça qui était bien parce que j'ai vu que c'était pas du tout ça, il y avait d'autres trucs, des petits exercices sympas, la cohésion et tout donc euh c'était pas juste se

taper dessus.

Tu t'es vite rendue compte que les images que tu avais tu MMA n'étaient pas les bonnes ?

C'est ça.

D'accord. Comment tu présenterais, comment tu définirais le MMA ?

Euh je dirais que c'est un sport où on peut repousser ses énergies négatives parce que ben généralement on arrive là-bas on est stressé par nos journées de travail et tout, et puis à force de faire le sport, de s'entraîner à plusieurs et tout, on repart on est vidé et on est plein d'énergie positive parce qu'on a évacué toutes les énergies négatives on va dire, ensuite ben c'est super parce qu'il y a une bonne entente de groupe, on rigole tous ensemble, on s'entraide et puis les coachs sont super sympas donc euh ben c'est bien aussi pour ça.

Tu dis que c'était une discipline qui te permet d'évacuer, une sorte d'exutoire. C'était aussi le cas avec les disciplines que tu pratiquais auparavant ou c'est spécifique au MMA ?

Non je pense pas parce que c'est pas pareil. Si on passe une mauvaise journée et qu'on va à la danse, ben ça va nous détendre mais si on passe une mauvaise journée et qu'on va à la boxe, le fait de frapper je pense ça nous permet d'évacuer vraiment les énergies négatives.

Tu penses que ça vient surtout du fait de frapper, de percuter c'est ça?

Oui, se défouler euh ouais ça doit être ça.

Taper sur les paos, te dépasser dans le combat, etc. ?

Oui c'est ça.

D'accord. Est-ce que tu peux me présenter la manière dont tu t'entraînes ? Et à quelle régularité ?

Euh ben j'y vais deux fois par semaine. Des fois j'y allais trois fois mais c'était rare parce que j'avais beaucoup de devoirs mais du coup souvent j'y allais le mercredi et le vendredi, parfois j'y allais le lundi. Euh j'y vais avec ma sœur et une amie à moi et en fait on s'entraîne euh...

de base c'était plus en loisir mais euh mais vers la fin je commençais vraiment à me donner à fond parce que j'avais envie de faire de la compétition et du coup chez nous des fois avec ma sœur, on s'entraîne, on fait... ben là par exemple depuis le confinement depuis qu'il y a plus de boxe, tous les jours je fais des abdos, je m'entraîne et euh ben du coup je pense que j'essaye de maintenir ma forme pour pas perdre mes compétences mais c'est pas évident comme il y a le confinement.

Tu viens avec ta sœur et une amie c'est ça ?

Exact.

Et vous avez découvert le club ensemble ? Vous y êtes allées à 3 dès le début ?

Oui, on a tous fait le premier cours ensemble.

Puis le premier cours vous a plus donc vous êtes revenues.

Oui.

D'accord. Tu me disais que tu pratiquais dans un cadre compétitif. Pour quelles raisons ? Pour te tester ? Pour développer l'image du club ? Est-ce que les entraîneurs t'ont incité à pratiquer de cette manière ?

Oui c'est ça. En fait euh je me dis que il y a pas énormément de filles qui font de la MMA et que ce serait bien si je pouvais euh montrer de quoi je suis capable, que moi aussi je suis capable de faire de la compétition et que ben je voulais tester mes compétences pour voir si j'étais vraiment douée ou alors si par rapport aux autres j'avais des mauvaises techniques et qu'il fallait que je m'améliore, c'était une façon de me surpasser on va dire mais du coup j'ai pas vraiment pu en faire, mais j'en ferai sûrement quand ça reprendra je pense.

Et cette volonté de pratiquer en compétition, elle t'est venue dès le début ? Tu voulais rapidement te tester ?

Non non. Au début c'était juste un loisir.

Très bien. Depuis combien de temps tu pratiques le MMA ?

Je crois que j'ai commencé en début de 3ème ou 4ème. À peu près 3 ans je vais dire, à peu

près 3 ans que j'en fais.

D'accord. Et donc je reviens du coup sur la pratique en elle-même. Le MMA associe plusieurs styles de combat, on a donc de la percussion, de la préhension et de la soumission. Est-ce que tu peux me parler de tes spécialités... de tes points forts, de tes points faibles, etc. ?

Euh mes points forts on va dire que c'est euh la boxe en soi, c'est-à-dire que la partie où je frappe mais je suis plus forte avec mes jambes, c'est-à-dire que tout ce qui est low kick, high kick, j'y arrive bien je fais des beaux coups de pieds retournés, ensuite j'aime bien amener au sol, donc faire un take down, c'est le truc que je fais le plus on va dire, mais une fois que je suis au sol, je suis pas très à l'aise, c'est-à-dire que je connais une ou deux prises mais euh généralement je perds une fois que je suis au sol parce que les autres ont des techniques plus développées et moi je connais genre pas énormément de choses, je dois connaître le triangle le armbar et je connais pas énormément de prises et du coup je pense que j'arrive à bien frapper, à amener au sol, mais une fois que je suis au sol c'est pas évident de mettre... de faire une bonne clé, de faire un bon... une bonne guillotine, des trucs comme ça, c'est pas facile pour moi.

Tu as donc plus de difficultés avec le jiu-jitsu brésilien ? Comment tu essaies de combler ces faiblesses ?

Ben du coup je m'entraîne un peu mais à la maison c'est pas évident, ben comme il y a pas les coachs et tout, quand je suis au cours généralement j'essaie de redemander les techniques, des fois on m'explique plusieurs fois mais généralement ça met du temps à comprendre les bons mécanismes parce que c'est pas juste un geste, généralement c'est des suites de gestes et il faut tout retenir et euh c'est pas mon point fort on va dire.

D'accord. Le club propose plusieurs types de séances. Certains sont axés sur le MMA avec Thibault et Davy, d'autres sur le jiu-jitsu brésilien avec notamment Félix, d'autres sur la percussion. Comment tu choisis ces cours ? En fonction de ton emploi du temps ? En fonction des styles dans lesquels tu veux t'entraîner ?

Ben généralement du coup le lundi en fait, c'est que de la boxe, donc donner des coups c'est mon point fort mais généralement je viens pas le lundi parce que j'ai trop de travail mais j'y vais plus le mercredi parce que c'est jiu-jitsu et j'essaie de me perfectionner, du coup j'y vais

le mercredi et le vendredi où c'est jiu-jitsu et boxe. Du coup on va dire que j'y vais plus quand c'est jiu-jitsu, parce que comme la boxe euh je m'en sors ben j'y vais pas vraiment parce que en plus j'ai trop de travail et tout donc non ouais je me concentre plus sur le JJB pour progresser.

D'accord. Quand tu dis que tu as plus de travail en début de semaine, c'est parce que tes études te prennent du temps ?

Ouais. Je finis à 18h le lundi et j'ai une heure de bus et le cours il est à 20h. J'arrive j'ai tout le travail de la semaine donc je peux vraiment pas y aller, à part des fois j'y vais pendant les vacances ou alors quand vraiment j'ai pas de travail ou que je finis plus tôt, mais généralement j'y vais pas le lundi.

On parlait toute à l'heure de de mélange de disciplines, d'hybridation des techniques. Selon toi un bon pratiquant de MMA doit être polyvalent ? Est-ce ça te semble important ?

Ah oui c'est une bonne question, ben je pense que à partir du moment où on a un domaine qu'on travaille bien, si on arrive à l'utiliser au bon moment, on peut s'en sortir. C'est-à-dire que si on n'est vraiment pas fort euh au sol, ben il faut tout donner quand on n'est pas au sol et on peut gagner de cette façon-là. Mais je pense qu'un bon pratiquant c'est qu'il excellerait dans tous les niveaux pour pouvoir dans tous les cas euh affronter correctement l'adversaire et aussi un bon pratiquant ce serait quelqu'un qui est reconnaissant, qui a des valeurs, quand il a gagné le combat il est loyal, il va checker son partenaire en lui disant que c'est bien ce qu'il a fait et il est pas à se la péter parce qu'il a gagné, non, il va donner des conseils aux autres pour leur permettre de progresser aussi.

D'accord. Un bon pratiquant est à la fois un combattant respectueux, humble etc. et qui maîtrise tous les styles de combat. Même s'il reste possible de s'en sortir si on n'est pas polyvalent.

Oui c'est ça.

Très bien. On va passer à une autre catégorie. On va parler des ressentis dans la pratique, que ça soit à l'entraînement, en sparring, etc. C'est une thématique un peu large, l'objectif c'est que tu m'expliques notamment de quelle manière tes sensations...

tes sens sont mobilisées dans la pratique. On peut commencer par les 5 sens et on approfondira si besoin. N'hésite surtout pas développer si tu as des observations ou des anecdotes, même si ce n'est pas directement lié au sens. On peut commencer par la vue.

Ben c'est pas évident euh la vue, parce que généralement quand on se bat on met sa garde et donc ça nous empêche un peu de voir, donc euh la vue euh je dirais que quand on se bat, c'est pas la chose... enfin si on s'en sert beaucoup mais euh c'est plus au moment de l'impact qu'on voit vraiment euh parce que comme on se cache tout le temps avec notre garde, la vue n'est pas... c'est pas la chose on va dire la plus pratique, je sais pas si c'est compréhensible ce que je dis, mais euh moi de toute façon je sais... je sais pas si c'est intéressant, je mets des lentilles de contact et généralement ben je les perds en combat et on va dire que c'est pas évident de maintenir sa garde à la fois et à la fois aussi de regarder partout parce que on peut pas à la fois se protéger et euh et regarder correctement. Je sais pas si c'est intéressant ce que je dis.

Si, c'est très intéressant. Donc tu portes des lentilles ? Tu ne peux pas pratiquer sans ?

Ben je pratiquais avec les lunettes au début mais bon à force qu'elles se cassent tout le temps je suis passée aux lentilles et euh ben heureusement d'ailleurs parce que sinon je pense que j'aurais pas pu continuer.

Tu as donc des difficultés pour voir lors des phases de percussion debout, à cause de ta garde et du fait que tu te concentres sur les coups de ton adversaire ?

Ouais c'est un peu mon point faible parce qu'en général quand je me bats avec quelqu'un j'aime vraiment pas me prendre des coups dans la tête, du coup j'ai toujours ma garde juste au-dessus de mon visage et l'adversaire généralement il dit « baisse pas le regard », « regarde-moi » et euh moi je regarde tout le temps à côté, en bas, en dessous mais j'arrive jamais à fixer l'adversaire parce que je sais pas si c'est parce que je suis gênée parce que je me bats contre des hommes qui sont généralement plus vieux que moi, mais en général j'arrive pas à vraiment regarder l'adversaire pendant que je le frappe, je regarde à côté ou alors de toute façon je me cache avec ma garde et on me dit souvent « regarde dans les yeux » parce que je baisse le regard ou alors je tourne, je tourne le dos à l'adversaire parfois et c'est un peu mon point faible.

D'accord. Et lorsque tu combats au corps à corps et au sol ? Comment est sollicitée ta

vue ?

Au sol euh c'est plus simple parce que en fait on n'est pas forcément obligés de voir, c'est plus au toucher, c'est-à-dire que quand je veux faire des clés avec mes jambes ben en général la vue ou pas la vue, je sais où je dois mettre mes jambes pour faire ces clés et euh je pense que même parfois si on voit mal ou qu'on a les yeux fermés, on peut réussir à faire des bonnes clés au sol, mais pas quand on est debout, parce que quand on est debout on a vraiment besoin de la vue. Donc euh ouais je sais pas si au sol c'est la chose la plus... la meilleure chose pour gagner un combat, je pense que c'est plus le toucher et euh ben je sais pas c'est l'instinct de savoir que l'adversaire est là et du coup on va lui faire telle clé à tel moment. Donc voilà.

Je fais un petit aparté. Tu parles de l'instinct. Comment tu définirais cet instinct ?

Euh ben c'est-à-dire que si mon adversaire je sais qu'il va me faire une clé, je sens qu'il est en train de se préparer, ben je peux faire par exemple une feinte et lui mettre une autre clé, c'est le fait de se sentir, de sentir qu'on est en danger et de sentir qu'on va devoir agir avant l'adversaire si on veut pas perdre le combat et euh dans ces cas-là c'est vrai que c'est pas forcément l'ouïe, c'est plus euh ben je sais pas, on se dit comme ça mince il faut que je me dépêche de faire un truc et dans ces cas-là ben il faut faire une stratégie rapide parce que sinon on perd le combat.

C'est quelque chose que tu ressens avant que l'adversaire il te le fasse ? Tu te dis « là, je sens qu'il va tenter de faire cette action-là » ?

Exact oui c'est ça.

D'accord. Je reviens sur la vue. Est-ce que tu as d'autres observations concernant ce sens ?

Pas vraiment euh non je crois pas, désolée.

Pas de soucis. On peut passer au toucher. Tu m'expliquais que le toucher te semblait important au sol parce qu'il te permet de sentir les mouvements de l'adversaire, et donc de le contrer ou même le feinter pour créer de ouvertures. Est-ce que tu peux développer ce point ? Est-ce que tu as des anecdotes à ce sujet ?

Ben je me souviens qu'une fois j'étais en combat avec un gars mais en fait il était vraiment

fort, enfin il devait faire genre, il devait peser 100 kg, c'était vraiment quelqu'un de très musclé et très imposant et en fait je me suis dit que j'allais forcément perdre contre lui parce que moi je fais quoi, je fais une cinquantaine de kilos et je pensais pas que je pourrais m'en sortir, mais en fait je voyais qu'il allait essayer de me faire un retournement pour m'étrangler et en fait j'ai eu un... enfin... en fait j'ai fait semblant de lui faire une clé avec ma main gauche et au dernier moment j'ai fait une roulade avant et j'ai enchaîné sur un triangle et euh je sais qu'à ce moment-là, il m'a dit plusieurs fois waouh c'est impressionnant parce qu'en fait je suis allée rapidement... j'ai vraiment fait rapidement une roulade sans qu'il s'en rende compte pour accéder à son cou et il s'en est pas rendu compte, mais à ce moment-là du coup ben il a perdu.

Tu l'as fait taper ?

Ouais.

Tu as réussi à soumettre un pratiquant qui faisait le double de ton poids ?

Oui c'est ça.

Sur une technique de triangle ?

Ouais c'est ça.

D'accord. C'est à travers le toucher que tu as ressenti ça, que tu as senti une opportunité et que tout... se conjugait, passait bien ?

Ben en fait si j'avais pas fait ma galipette j'aurais pas eu d'élan et ça aurait été trop lent, il se serait douté que j'aurais voulu faire ça du coup j'ai rapidement fait ma roulade, ma roulade en fait avec l'arrivée de la roulade et la vitesse, ah ben j'en ai profité pour vite mettre mes jambes autour de son cou et à ce moment-là ben il a même pas eu le temps de réagir, c'est pour ça je pense que j'ai réussi à lui mettre la clé.

On parlait du toucher au sol, mais il peut aussi être lié à d'autres contacts, tu parlais par exemple de poignées de main toute à l'heure, au matériel, etc. Est-ce que tu as d'autres observations concernant ce sens ?

Ben je sais pas si c'est intéressant mais généralement euh il y a beaucoup, il y a beaucoup

d'hommes à la boxe et euh quand il faut faire le JJB, généralement on doit être en dessous ou sur son adversaire ou au-dessus et euh c'est pas le truc que je préfère parce que ben en tant que femme, ça me gêne un peu d'être sans arrêt collée à l'adversaire, à la rigueur quand ils sont de mon âge ça me dérange pas parce que voilà mais se battre contre quelqu'un de 50 ans, être juste en dessous, au-dessus de lui et tout ben c'est pas facile d'être à l'aise et de pouvoir être au meilleur de nous-même dans ces cas-là et euh en général c'est vrai que c'est pour ça que je pense que je préfère la boxe normale parce qu'il y a pas ce rapprochement euh parce que en plus c'est un peu sentir la sueur de l'autre et tout ça me... voilà.

Non au contraire c'est intéressant, on basculera sur l'odorat juste après pour le coup. Mais là tu me disais que le toucher pouvait te gêner quand tu étais en contact avec des personnes plus âgées ?

Oui oui, parce que quand je suis avec des femmes ou alors des garçons d'une vingtaine d'années ça me dérange pas, mais quand ils ont 40-50 ans euh c'est pas le même rapport, c'est-à-dire que c'est plus comme si je me battais contre mon père ou quoi et c'est un peu, en plus il y a une gêne parce que je me dis mince de toute façon si jamais je gagne contre lui, j'ai pas envie qu'il soit vexé parce que il a 50 ans, il a de l'expérience et moi si jamais je lui fais mal, je me dis mince il va me prendre pour une brute et en plus je sais pas c'est un peu, un peu malsain, enfin pas malsain mais c'est pas facile d'être à l'aise quand on est sur une personne de 50 ans et qu'on est hyper proches comme ça, c'est pas évident.

Ce qui te gêne c'est plus l'éventuelle victoire sur ce genre d'adversaire, qui pourrait mettre dans une situation de malaise parce que tu aurais réussi à le battre, ou c'est plus le rapport... charnel, l'éventuelle connotation sexuelle qui te gêne ?

C'est plus le rapport charnel, c'est un peu... c'est pas facile en fait mais du coup on s'y fait parce qu'il y a pas trop le choix mais...

C'est le fait de sentir ton corps et celui d'un adversaire plus âgé que toi se mélanger, c'est la connotation sexuelle qui te gêne ?

Ouais et puis même généralement les adversaires ils sont, ben comme je disais tout à l'heure ils sont trempés, ils dégoulinent de partout et euh je sais pas, c'est pas très (*rire*) très agréable de sentir la sueur de l'autre qui se met sur nous. C'est pas... c'est pas euh c'est pas ça.

D'accord. N'hésite pas si tu as d'autres observations concernant le toucher.

Je réfléchis, je réfléchis mais euh peut-être que ça me reviendra après.

Oui bien sûr. On peut passer à l'odorat comme tu avais justement abordé la question de la transpiration. De quelle manière ce sens est mobilisé dans ta pratique ?

Alors l'odorat à vrai dire je sais pas si je me sers beaucoup de l'odorat mais euh...

Tu parlais des odeurs. Tu disais que ça te gênait dans ta pratique ?

Ça va c'est juste que euh en général ceux qui sont, ceux qui se battent beaucoup, qui bougent beaucoup, ils sont vraiment trempés comme s'ils étaient passés sous la pluie et en général ben moi je transpire pas beaucoup et du coup moi je me retrouve face à la personne et ça me gêne d'avoir l'odeur de l'autre sur moi, après quand je rentre chez moi je sens la transpiration d'homme et c'est pas super agréable on va dire.

Est ça tu l'observe sur le moment ou plutôt quand tu rentres chez toi après ta séance ?

Ça m'arrive des fois d'être en combat avec quelqu'un et de me dire que (*souffle*) ça sent pas très bon parce qu'il y a plusieurs fois où je me suis battue et ça aussi ça me gêne un peu, comme tout à l'heure le truc charnel ben c'est un peu pareil parce que l'odeur forte comme ça tombe sur moi, ça me... surtout en plein combat j'ai l'impression d'être face à un prédateur, je sais que c'est n'importe quoi ce que je dis mais j'ai l'impression d'être face à une personne très très puissante et moi je sais pas je perds un peu mes moyens.

Et c'est quelque chose que tu ressens aussi avec des pratiquantes ? Disons une pratiquante elle aussi plus âgée que toi.

En général les femmes transpirent moins que les hommes donc je pense que c'est pour ça et je suis plus à l'aise contre des femmes forcément parce qu'il y a pas ce rapport-là euh on va dire plus... en fait oui voilà c'est ça, quand je suis contre des hommes généralement, si vraiment ils sont âgés, ils sont vraiment forts, je sais pas j'ai l'impression d'être un peu... je sais pas si c'est possible de dire, ça fait un peu euh rapport de force, de dominance, ça me fait un peu comme si j'étais une proie, ça me fait un peu peur.

D'accord. Et ça tu le ressens plus dans la pratique du combat que dans des messages, des

signaux que t'enverraient les pratiquants ? C'est plus dans tes ressentis. Ca ne vient pas volontairement des pratiquants ?

Non.

Il y a toujours de la bienveillance dans la pratique ?

Tout à fait ils sont super bienveillants je les aime bien. J'ai pas de problème avec ça.

C'est quelque chose que tu ressentirais moins avec des pratiquantes, même plus âgées ? Même si par exemple elle transpirait autant qu'un homme ?

Ça me gênerait pas.

C'est plus le rapport au corps masculin, à son odeur éventuellement plus forte et à l'impression d'être une proie tu disais ?

Oui un peu. C'est ça. Mais après c'est plus au sol que c'est comme ça parce que d'être collée à la personne et tout c'est clair que c'est pas très évident et puis euh parfois même inconsciemment quand ils font leur prise, ça leur arrive qu'ils mettent des mains sur les fesses, les cuisses ou même des fois des coups dans la poitrine et forcément voilà c'est un peu un moment de gêne, parce que quand ils sont entre hommes ils font pas attention, ils rigolent entre eux et c'est normal, mais moi du coup comme je suis plus une jeune fille, ben c'est vrai que c'est un peu parfois gênant parce que la personne s'excuse, pardon j'ai pas fait exprès, non t'inquiète c'est pas grave et euh il y a un peu ce rapport de gêne j'ai l'impression, c'est moins euh c'est plus simple on va dire quand il s'agit de la boxe parce que c'est un peu plus... c'est moins, c'est moins euh charnel on va dire.

Ça te gêne que les pratiquants soient eux-mêmes gênés d'avoir touché par exemple ta poitrine ou tes fesses pendant le combat, ou au contraire tu préfères justement qu'ils prennent conscience qu'ils ont touché une partie intime et s'en excusent ? Est-ce que tu préfères être considéré comme un pratiquant... au sens large, ou comme une pratiquante ?

Ben c'est clair que quand on est en combat, il faut qu'ils évitent de donner des coups dans la poitrine parce que ben c'est pareil je vais pas leur donner des coups dans leurs parties, mais quand je suis au sol et que accidentellement par exemple ils me frôlent, le fait qu'ils s'excusent ça me gêne encore plus parce que moi je préférerais qu'ils se disent euh ben que c'est le combat et que c'est comme ça et que ça peut arriver et que ils fassent... qu'ils disent rien, ce serait plus... je serais peut-être plus à l'aise mais euh après c'est clair qu'il faut pas qu'ils donnent des coups dans ces parties-là exprès mais à partir du moment où ils font pas exprès je m'en doute et euh ben je pense qu'entre hommes ils

s'excusent pas tellement et ça me dérangerait pas qu'ils me fassent un petit sourire mais pas qu'ils fassent oh pardon je suis désolé comme si c'était vraiment un truc grave parce que après ça entraîne encore plus de malaisance on va dire.

D'accord c'est intéressant. En fait tu préférerais que quel que soit le sexe du pratiquant, il n'y ait pas ce type d'attentions, ces excuses etc., qui finalement peuvent à l'inverse de l'intention mettre dans des situations de malaise... qui n'ont d'ailleurs pas lieu d'être ?

Parce que ouais parce qu'après je fais ouais t'inquiète c'est pas grave et il va dire si et ça va continuer et ça va être un peu plus... ça va rendre encore plus la chose gênante.

Est-ce que tu as d'autres observations concernant l'odorat ? Liées par exemple au combat, à la salle, au matériel...

Ah oui. Ben je vais dire souvent quand j'oublie mes gants et qu'on me prête des gants, ils puent mais vraiment, mais c'est même pas puer, c'est une odeur abominable et euh c'est pour ça généralement que je déteste oublier mes gants parce que c'est horrible et en plus la salle souvent ça sent vraiment mauvais dedans, mais après une fois qu'on est dedans on s'en rend plus compte mais c'est vrai que ce côté-là n'est pas le plus attirant du MMA on va dire.

Ok. Tu n'as pas d'autres observations ?

Non je pense pas.

Très bien. On peut passer à l'ouïe. Est-ce que ce sens est important pour dans la pratique du MMA ? De quelle manière tu l'appréhendes ?

Euh moi je trouve ça important parce qu'en général les combattants quand ils donnent des coups ils ont tendance à faire des trucs en mode (*expire 3 fois*) et du coup à partir de ce moment où on entend un bruit on sait qu'il va y avoir un coup et même dans leur respiration on peut sentir qu'ils vont donner des coups à ce moment-là. Par exemple ils reprennent la respiration et on sent qu'à ce moment-là ils vont donner des coups ou alors même entendre les gens autour qui donnent des conseils du coup ben en mode « non Chloé viens rapproche-toi plus pour la clé », des trucs comme ça c'est important et euh l'ouïe c'est peut-être pas la chose dont je me sers le plus mais c'est vrai que c'est pratique pour appréhender un coup parce que on sent quand les personnes vont donner des coups avec l'ouïe je pense.

Donc l'ouïe est un indicateur qui te permet de savoir quelles actions ton adversaire prépare ?

Oui je pense.

Tu utilises l'ouïe quand tu combats quelqu'un ? Que ça soit entre toi et ton adversaire mais aussi en dehors du combat... en faisant attention, en écoutant par exemple les conseils du coach ou les bruits ambiants ?

Oui, en fait il y a de la bienveillance parce que parfois quand je me bats contre des personnes, les personnes contre qui je me bats vont dire « non si tu veux réussir à me faire mal, frappe plus là » ou même quand je me bats contre mon coach, en plein combat il a tendance à me dire « non vise mon nez », « vise ma tête », « n'aie pas peur », parce que moi en fait en général j'ai vraiment peur. Je sais pas si c'est parce que je suis une fille mais j'aime vraiment pas donner des coups dans la tête, genre c'est pas quelque chose de normal, j'arrive pas à mettre une droite comme ça à quelqu'un. Généralement je vise les gants ou alors les épaules ou le torse, mais j'arrive pas à donner des vrais coups qui font vraiment mal, j'ai peur de blesser la personne et généralement il me dit « non mais vas-y vise n'aie pas peur » et euh dans ces cas-là ouais il y a de la bienveillance parce que c'est clair il me donne des conseils en plein combat ou alors des fois j'essaie de faire une clé, on va me dire « non mets-là plus sur la droite tu vas pas réussir », ou alors « vas-y plus fort » des choses comme ça parce que je suis trop gentille on va dire.

Comment tu appréhendes la compétition ? Parce qu'en compétition, tu devras frapper et/ou soumettre ton adversaire si tu veux gagner. Tu devras même la frapper au visage.

Ben je pense que ça me ferait moins peur parce que je me dirais « c'est la compétition là tu gagnes ou tu perds, tu as pas le choix ». Mais je pense que le fait d'être contre des personnes que je considère comme des amis on va dire à la boxe, j'aime vraiment pas leur faire mal, alors que je pense que si j'étais en compétition je donnerais tout, j'hésiterais pas une seconde avant de mettre une patate à la personne parce que je sais que de toute façon si c'est pas moi qui le fait, c'est elle qui va le faire et dans ce cas-là je vais perdre. Mais euh ouais c'est clair que quand je suis euh quand je suis au dojo ben avec les gens que j'aime bien et avec qui je rigole, j'ai vraiment du mal à leur faire mal parce que c'est pas un truc naturel chez moi et je pense qu'en compétition, j'aurais pas du tout de problème avec ça. C'est comme si je me battais contre... ben contre ma sœur, par exemple pendant une dispute, enfin pour rire ou euh je sais que cette personne-là de toute façon dans tous les cas il faut que quelqu'un gagne ou que quelqu'un perde et que si je donne pas de coups de toute façon, je vais pas m'en sortir et du coup je pense qu'en compétition il y aurait pas de problème avec ça.

D'accord, tout dépend de la situation. Ça serait différent dans un cadre compétitif ?

Oui.

Est-ce que tu as d'autres observations concernant l'ouïe ?

Mmm... non je pense pas.

D'accord. On va passer au goût, au sens large. Donc ça peut aussi bien être lié à l'alimentation, à la salive, au sang, au protège dents, etc. Est-ce que tu as des observations concernant ce sens ?

Euh ben moi ça m'arrive de saigner du nez mais euh en général j'ai pas vraiment le goût du sang, à part s'il y en a un peu au niveau de la bouche. L'eau on va dire que l'eau du club de boxe ben généralement quand on va remplir nos gourdes après un combat et qu'on boit, on a un peu du mal à boire parce qu'on est essoufflé et l'eau déjà elle est vraiment pas bonne, parce que je sais pas si c'est l'eau du robinet ou quoi mais l'eau de la boxe elle est pas bonne du tout et euh le protège-dents par contre euh il y a vraiment pas de problème, ça a pas de goût donc ça me dérange pas plus que ça. Et euh je sais pas si j'ai beaucoup de choses à dire sur le goût en tout cas, c'est pas le truc... je m'y connais pas trop en termes de goût on va dire.

Ce sens te semble pas très mobilisé dans la pratique du MMA ?

Oui c'est ça.

Est-ce que tu as d'autres observations concernant les sens ou les sensations ? Est-ce que tu vois d'autres choses qui pourraient être liées à cette thématique ?

Euh ben la douleur peut-être. Les courbatures. Parce que je sais que généralement quand je sors d'une séance de boxe, je rentre chez moi il doit être à peu près 22h, je prends ma douche et le lendemain je me lève à 6h, j'ai mal partout, des fois j'arrive même plus à marcher parce qu'en fait c'est un sport qui sollicite beaucoup beaucoup de muscles, ça doit solliciter les jambes, les bras, parfois les abdos et c'est vrai que le matin quand je me lève j'ai vraiment du mal à marcher et euh des fois même j'ai vraiment du mal à me lever le matin et c'est vraiment un sport qui sollicite tous les muscles. C'est pas évident après une séance de reprendre en si peu de temps et d'être à fond pour la journée d'après on va dire.

C'est quelque chose que tu n'as jamais ressenti dans d'autres disciplines ?

Non, les autres disciplines c'était plus euh ça sollicitait soit une partie du corps en particulier mais euh une discipline qui sollicite tous les muscles comme ça c'est vrai que c'est la première fois que j'en fais une.

Tu ne ressens pas trop ces effets sur l'instant ? Tu les ressens plus tard quand tu es chez toi ?

Ouais c'est ça. Et puis même moi j'ai des problèmes de dos, c'est-à-dire que j'ai une scoliose et je vais voir mon kiné après ma séance de boxe le lendemain à peu près ou deux jours après, il me fait « oh là là mais euh... » il voit bien que mon dos, enfin mes muscles ils sont vachement sollicités parce que j'ai mal au bas du dos, à gauche, en bas à droite, j'ai mal vraiment partout comme si, ben comme si c'est ça en fait j'ai fait du sport avec tous mes muscles. J'ai tout sollicité et du coup ben après c'est compliqué de s'en remettre parce que... enfin c'est compliqué, ça prend du temps et euh c'est vrai qu'on quand même a deux grosses journées de courbatures après le sport on va dire. Mais en fait j'aime bien cette sensation-là parce que je rentre chez moi, je suis fatiguée, je dors facilement et je me dis « ben là j'ai tout donné, j'ai fait mon sport » et euh en fait c'est une sensation qui fait mal mais c'est bon pour le moral on va dire de se dire « c'est bon j'ai tout donné, j'ai fait mon sport » et on se sent bien en fait.

Et encore une fois, c'est quelque chose que tu retrouves seulement dans le MMA ?

Ouais.

D'accord. Si tu as d'autres observations, toujours en lien avec cette thématique, n'hésite pas, que ça soit au niveau des sensations, des émotions, etc. sinon on peut passer à une autre catégorie.

Euh ben (*petit rire*) les émotions, ça m'est arrivé plusieurs fois de combattre contre par exemple ma sœur parce que comme c'est ma sœur, ben je combats avec elle et généralement en fait comme c'est ma sœur jumelle, on est un peu en compétition, c'est-à-dire qu'il y en a toujours une qui veut surpasser l'autre, ça m'arrive vraiment de m'énerver et des fois de me mettre un peu à pleurer en plein combat parce que ça m'énerve en fait de prendre des coups et j'ai envie d'en mettre et euh et parfois on me dit que je donne des coups trop forts et c'est vrai que parfois en fait ce sport peut parfois vraiment euh donner une sensation d'énervement, enfin vraiment parfois ça me... quand je me surpasse en plus c'est vachement sur le cardio, ça appuie beaucoup le cardio, c'est vrai que ça peut faire un peu bouillonner par moment mais après quand on repart comme je disais on est calme tout va bien, on a un peu extériorisé tout ça.

C'est intéressant. Qu'est-ce qui fait que ça bouillonne ? Qu'est-ce qui te fait bouillonner ? C'est le fait que vous soyez dans une sorte de compétition ?

Oui et je pense aussi parce qu'il fait chaud, on est fatiguées, on a le cœur qui bat très fort et du coup on doit donner des coups et pas s'arrêter et ça devient fatiguant, on a mal, on est essoufflées et en plus de ça on voit que l'autre donne des coups forts, du coup on a envie de redonner des coups forts et ça monte en pression et ouais je pense que c'est ça.

Qu'est-ce qui se passe dans ta tête quand tu montes en pression ? Qu'est-ce que tu ressens ?

Ben je me dis euh « vas-y donne tout donne tout » et parfois même quand je me prends un coup de ma sœur, je m'énerve contre elle je me dis « mais c'est bon calme-toi » alors que je donne des coups aussi forts et euh je commence à m'énerver parce que j'aime pas me prendre des coups mais j'ai envie de lui en mettre et euh et c'est pas évident parce que ma sœur ben je l'adore, mais c'est clair que quand on est en combat généralement on a tendance à se disputer toutes les deux parce que ben c'est pas évident de gagner contre quelqu'un qui fait le même poids la même taille et tout ça.

Il t'arrive de ressentir les mêmes choses avec d'autres pratiquants ou c'est uniquement avec ta sœur ?

Euh (*rire*) ça m'arrive avec mes coachs aussi parce qu'en fait euh ben le coach Thibault du coup, quand je me bats contre lui vraiment, il donne des coups hypers forts, des fois il me fait super mal, il hésite pas à me donner des coups dans la tête et comme moi je lui donne pas des coups dans la tête, je me dis « mince ça se fait pas il est pas cool ». Et du coup je lui donne des coups mais il les esquive super facilement comme euh ben comme c'est un boxeur on va dire professionnel et c'est vrai que parfois j'ai tendance à être un peu énervée quand je me bats contre lui mais sinon non.

D'accord. Tu ne l'as pas seulement ressenti avec ta sœur cette frustration, cette envie de te dépasser... ?

Oui ou même ce sentiment d'impuissance je sais pas si tu as parlé avec Sayfoulla mais en tout cas il est vachement fort et euh les seules fois où je me suis battue contre lui, j'étais vraiment désespérée parce que j'avais l'impression d'être une maternelle. Il était hyper fort, moi j'avais l'impression d'être nulle en fait. Tout ce que j'essayais de faire il le contraît hyper facilement et ça m'énervait parce que je me sentais impuissante, j'avais l'impression de passer pour une grosse nulle et que même ça l'ennuyait de se battre contre moi. C'est vrai que cette sensation-là parce que... des fois j'essaie d'aller voir d'autres... c'est pas évident, j'aurais pu te parler de ça d'ailleurs, ben voilà j'en parle, en fait en tant que fille euh généralement les garçons comme ils se connaissent ils sont amis entre eux, au moment de faire des sparring, le prof il dit « mettez-vous par deux » et nous ben en général on va voir des gens et on leur dit de se mettre avec nous, mais on sent que les personnes elles sont ennuyées d'être avec nous, elles sont pas contentes dans le sens que elles se disent « oh non pas elle, elle est ennuyante », enfin « elle est pas forte » et tout et on sent que c'est pas évident de se mettre contre des garçons parce qu'on a un peu l'impression de les ennuyer ou qu'ils préfèrent être entre potes et se bastonner, parce que quand ils sont avec nous en fait, ils ont tendance à aller super doucement ou alors à pas donner des coups. Par exemple une fois je me suis battue contre un gars et à la fin il m'a dit euh « je t'ai laissé faire parce que j'avais pas envie de te faire mal » et là je me suis dit « ben super, c'est quoi le but alors ? ».

D'accord. Cette question du choix de l'adversaire dans les phases de sparring à la fin des cours est intéressante.

Ouais, parce qu'en général c'est pas les garçons qui vont vers nous en disant « tu veux te mettre avec nous ? », généralement on se retrouve tout seul à la fin et on est obligées d'aller voir quelqu'un et de lui faire « on peut se mettre avec toi ? » et euh la personne-là elle va dire oui parce qu'elle va pas nous dire non mais c'est vrai qu'en général c'est pas vraiment les hommes qui viennent vers nous en nous disant « on finit ensemble ». Je pense qu'ils sont un peu timides parce qu'ils veulent pas nous déranger ou... mais ouais je pense que c'est pas évident pour les hommes de venir demander de se mettre avec nous je pense.

Oui. Puis effectivement il arrive aussi que des pratiquants n'acceptent pas de perdre contre certains adversaires. Certains veulent protéger leur ego et cherchent des excuses. J'imagine que tu as dû en croiser, d'autant plus que tu es une pratiquante. Est-ce que tu as d'autres observations, toujours en lien avec cette thématique ?

Euh ben pas vraiment à vrai dire.

D'accord. On peut passer à une autre catégorie. On va parler de la violence, au sens large. Selon toi, est-ce que le MMA est plus dangereux, plus risqué que d'autres disciplines de combat du fait qu'il ait cette diversité et liberté techniques, qu'on puisse par exemple frapper l'adversaire au sol ?

Euh je pense que la partie boxe, si vraiment on donne des coups forts forts, c'est clair l'adversaire il peut avoir le nez cassé ou des choses comme ça, mais ça, ça arrive vraiment pas souvent parce que on est entre nous on s'entraîne et euh généralement ben on fait attention à pas non plus donner non plus des coups fatals et par contre quand on est en sol, pour moi c'est pas dangereux parce que la personne de toute façon va taper si elle a mal et euh il y a aucun risque de se faire mal à moins de pas taper et de vouloir absolument gagner, mais je pense pas que ça soit si dangereux que ça parce que ben voilà quoi quand on s'apprête à avoir mal, on tape et du coup la personne arrête. Mais après faut avoir... faut reconnaître sa défaite parce que il y en a beaucoup qui continuent de lutter sans taper et là du coup c'est clair qu'ils vont se faire mal. Mais ben moi je pense pas que ce soit si dangereux que ça parce qu'il y a des sports plus dangereux comme je sais pas peut-être le catch ou des trucs comme ça, mais c'est plus en compétition que ça peut être dangereux je pense.

Les compétitions de MMA te semblent plus ou moins violente que les compétitions de boxe anglaise, de muay thaï ou de karaté par exemple ?

Je pense que c'est pareil parce que donner un coup de toute façon que ce soit avec une main ou un

ped, dans tous les cas euh la personne va avoir mal mais je pense que de toute façon tout ce qui est compétition, il y a forcément un aspect dangereux parce que pour gagner ben faut que la personne soit KO et c'est pas sans euh ça arrive pas comme ça un KO mais euh je pense que les sports de combat en termes de compétition, ils sont tous égaux parce que la personne dans tous les cas elle va finir KO donc je pense que c'est pareil.

Il n'y a pas de différences selon toi ?

Ouais voilà. Ben ça fait du coup quand c'est en sol parce qu'en sol c'est clair que on peut pas vraiment se faire mal à moins de pas taper.

Tu parles du Pancrace là ?

Ouais c'est ça.

D'accord. Comme tu dois le savoir, le MMA est légal en France depuis quelques mois. Il était interdit en compétition à cause des percussions au sol. Qu'est-ce que tu penses de ça ? Et du fait qu'il soit encore aujourd'hui associé à la violence dans certaines représentations ?

Ben je pense que c'est vrai et c'est faux parce que il y a beaucoup de combattants qui sont vraiment dans le respect des règles, qui savent que c'est le combat, on donne tout dans le combat et après le combat ben il y a pas de problème, c'est pas des types violents, c'est juste... c'est le sport qui est comme ça. Mais après c'est clair qu'il y a toujours des personnes qui vont se servir de ça pour aller combattre dans la rue, faire des choses pas bien mais dans tout, dans toutes les disciplines de toute façon il y a toujours des personnes qui s'en servent pour des choses dont il ne faut pas se servir, mais je pense que on peut pas interdire en sport parce que si vraiment des gens veulent le pratiquer le sport ils le pratiqueront de manière illégale et de toute façon valait mieux qu'ils l'autorisent parce que il y a des coachs qui peuvent enseigner la discipline comme il faut, normalement il y a pas de raison que ça tourne mal à moins que ce soit ben comme je disais des personnes euh néfastes on va dire, mais dans tous les cas ces personnes néfastes elles peuvent apprendre toutes seules la boxe, il y a pas de problème avec ça je pense.

Tu es donc pour la légalisation du MMA ? D'autant plus que cette légalisation permet d'éviter qu'il se développe de manière...

Illégale.

D'accord. Les percussions au sol ne te dérangent pas ?

Non ça me dérange pas.

Parce que selon toi, il y a moins de risques au sol que debout ?

Je dis ouais pour moi mais après peut-être que j'ai tort je sais pas.

Pas de soucis, c'est ton avis personnel qui m'intéresse.

Ça marche.

On a abordé la question de la pratique féminine du MMA toute à l'heure. Est-ce que tu penses que la pratique des disciplines de combat se destine plus à un public masculin que féminin ? Pour quelles raisons ?

Ben je pense qu'après dans n'importe quel sport, hommes et femmes peuvent s'épanouir mais je pense que... je sais pas si c'est logique ce que je dis, mais je pense que d'instinct les hommes depuis qu'ils sont tout petits ils jouent à la bagarre des choses comme ça, donc je pense que pour eux c'est peut-être plus logique de faire de la MMA mais après euh moi j'ai pas vraiment... moi quand je demande à mes amis si elles veulent en faire elles me disent non parce que elles préfèrent... enfin elles aiment pas, ça leur donne pas envie de se battre et je pense que ouais euh il y a plus de garçons qui aiment bien la MMA parce que ben ils aiment bien se battre, ça leur paraît euh ça doit faire viril je sais pas pour eux mais euh en tant que fille moi j'ai pas vraiment fait de la MMA pour combattre, je cherchais juste un sport qui allait me défouler et après euh oui c'est vrai qu'il y a pas beaucoup de filles qui en font mais je pense que les filles peuvent s'épanouir autant que les hommes parce que ben elles ont peut-être parfois moins de force ou moins de masse musculaire, mais euh elles ont... elles peuvent avoir des techniques qui sont supérieures parce qu'elles sont parfois plus souples, voire même plus fines donc elles peuvent mettre des clés plus facilement parfois. Mais je pense que hommes et femmes peuvent s'épanouir mais je pense qu'il y a plus d'hommes qui en font parce que c'est un peu inné chez eux de se battre on va dire, pour se défendre et des choses comme ça. Après avec les agressions dans les rues, il y a beaucoup de filles qui veulent apprendre le self-défense mais euh je pense pas que ça attire autant de filles que ça.

Dans certaines représentations, la pratique des disciplines de combat est associée à l'homme. Qu'est-ce que tu penses de ces... discours, qui peuvent parfois être sexistes d'ailleurs ?

Ben je pense que n'importe quel individu peut pratiquer ce genre de discipline mais d'un côté je sais pas si c'est ne pas être féministe de dire ça, mais je pense... je pense que... enfin moi quelqu'un qui me dirait la MMA ça attire plus les garçons, je vais pas lui dire c'est faux parce que en fait c'est un fait. Les hommes depuis qu'ils sont petits, ils regardent des jeux vidéo ou ils se battent, ils font des

trucs pour se battre, il veulent tester leur force un peu et euh c'est vrai qu'on voit pas souvent des filles se battre et je pense que ben c'est pas quelque chose de sexiste, c'est juste euh c'est juste un fait de dire que ben il y a plus d'hommes qui se battent parce qu'il y a plus d'hommes que ça intéresse le fait de savoir se défendre, même pour défendre je sais pas sa famille ou je sais pas quoi mais il y a moins de femmes qui en font, mais je vais pas dire que... on peut pas dire que il y a plus... on peut pas dire que c'est inné chez une femme de se battre parce que... peut-être que ça évoluera d'ici quelques années mais en tout cas il y a pas cette espèce d'instinct de vouloir surpasser d'autres hommes ou de vouloir apprendre des techniques. Je pense que les femmes peuvent s'épanouir autant mais le fait de s'inscrire à la MMA, d'avoir envie de se battre, c'est moins commun chez les femmes on va dire.

Très bien. C'est intéressant que tu parles de jeux vidéo, du fait que la pratique du jeu vidéo pourrait inciter à pratiquer une discipline de combat physique. Je vais justement passer à cette catégorie. Est-ce que tu connais le jeu vidéo de combat, comme Street Fighter ou Tekken, compétitif ?

Euh non pas vraiment.

D'accord. Aujourd'hui il existe et se développe de plus en plus des compétitions qui mettent en opposition des joueurs de plusieurs titres comme Street Fighter, Tekken ou Mortal Kombat. Qu'est-ce que tu en penses ?

Des jeux vidéo c'est ça?

Oui de jeux vidéo. Même si tu ne pratiques pas, ton avis personnel reste intéressant.

Ben, en fait si j'ai bien compris c'est un peu comme FIFA mais avec l'UFC non?

Oui. Il y a des jeux de simulation comme UFC ou MMA, mais aussi d'autres jeux comme Street Fighter ou Tekken.

Ben moi je pense que c'est un jeu comme un autre, mais après en fait faudrait pas laisser n'importe qui y jouer parce que faudrait qu'il y ait une limite d'âge parce que bon c'est pas... ça peut être... je sais pas si c'est violent, je sais pas j'y ai jamais joué mais en tout cas euh enfin je vois pas pourquoi on pourrait... je vois pas pourquoi ce serait quelque chose de mal parce que de toute façon les jeux vidéo le but c'est de gagner et de se divertir. Moi je suis pas contre mais euh mais je sais pas si ça m'intéresserait d'y jouer parce que je sais pas si c'est très intéressant de se battre virtuellement.

Tu ne serais pas intéressée par la pratique de ce type de jeux vidéo ?

Ben moi je joue aux jeux vidéo mais c'est vrai que les jeux vidéo de combat c'est pas un truc qui m'intéresse je pense.

D'accord. Tu joues à quels jeux vidéo ?

Euh (*rire*) euh je joue à Call of Duty Warzone et parfois un peu à Fortnite mais ça devient un peu nul.

Tu n'as jamais pratiqué ni été intéressée par la pratique de jeux vidéo de combat ?

Non pas vraiment.

Pour quelles raisons ? Tu n'es pas attirée par cette forme de combat ?

Ben je sais pas euh je sais pas si ça peut être très amusant de cliquer sur une touche pour toucher, pour donner des coups à quelqu'un, enfin je pense pas que ce soit... enfin je sais pas, j'ai même pas pensé ça m'est jamais venue à l'esprit de faire un jeu vidéo où je me battrais. Les jeux vidéo pour moi c'est plus des choses qu'on peut pas faire dans la vraie vie, donc je sais pas des courses de voitures ou des jeux de guerre mais les jeux de combat je sais pas, c'est comme si on faisait des jeux de tennis, enfin je pense pas que ce soit très intéressant.

D'accord. Tu n'es ni intéressée par les jeux réalistes comme MMA, ni par...

Non pas vraiment.

Ok. Qu'est-ce que tu penses du fait que certains pratiquants jouent à la fois à des jeux vidéo de combat et pratiquent une activité de combat physique ?

Je pense que ça peut être bénéfique parce que je pense que ils peuvent... ça peut leur donner des idées de techniques, même je pense qu'inconsciemment ça peut leur permettre de progresser dans la vraie vie. Par exemple je sais pas, je pense que quelqu'un qui joue à des jeux vidéo de guerre, ben si on l'envoie à la guerre il sera peut-être plus performant que quelqu'un qui n'a jamais touché à une arme et je pense que c'est pareil ben du coup pour les jeux de combat. Je pense que si une personne joue à des jeux de combat, peut-être que après si on la met sur un ring, elle aura plus de chance de s'en sortir qu'une personne qui a jamais joué.

Tu penses qu'au-delà de la dimension ludique, certaines composantes du jeu pourraient peut-être permettre de faire progresser des pratiquants dans les disciplines de combat physiques qu'ils pratiquent ?

Ouais c'est possible. Après j'ai jamais joué mais je pense que c'est possible.

D'accord. On va parler de vidéo, au sens large. Est-ce que tu regardes des films, des séries ou d'autres vidéos liées au combat ?

Euh ben je sais que ça m'est arrivé de regarder deux trois combats de boxe vraiment intéressants comme Khabib contre Conor McGregor ou des choses comme ça mais en général je regarde des séries, je regarde aussi des animés. Dans les animés des fois il y a des prises et c'est bien parce que des fois je me retrouve un peu parce que il y a des prises que je vois dans l'animé et je me dis ah tiens c'est marrant, enfin des choses comme ça.

Tu regardes quoi comme animés ?

Euh j'ai vu plusieurs choses. J'ai vu euh Naruto, j'ai vu SNK, Assassination Classroom, Baki, Baki c'est un animé de combat.

Tu regardais ces mangas avant de pratiquer les sports de combat ? Ils t'ont donné envie de pratiquer une activité physique de combat ou il n'y a pas de lien ?

Euh les animés j'en ai regardé... non... j'ai commencé les animés il y a à peu près un an et demi mais c'était indépendant des sports de combat, c'est-à-dire que je regardais pas des trucs de combat mais après c'est clair qu'il y en a toujours dans les animés et du coup c'est vrai que parfois je me retrouve un peu dedans.

C'est intéressant. Tu dis que tu te retrouves dedans parce que tu y observes des techniques semblables à ta pratique ?

Ouais c'est ça parce que des fois je fais des techniques à la boxe et quand je les retrouve dans les animés je me dis tiens c'est marrant, il y a cette technique-là en version dessin, ben je sais pas c'est intéressant.

D'accord. Tu me disais que tu regardais des combats de MMA, comme celui de Khabib contre McGregor, pourquoi tu t'intéresses précisément à ce type combat ?

Ben parce que je suis l'UFC sur Instagram et du coup ben visiblement c'était un combat très important, je me suis dit que ça pouvait être intéressant parce que Khabib c'est un... c'est un... un... un boxeur qui a jamais... qui a jamais perdu et euh ben du coup c'était intéressant de voir s'il s'en sortirait cette fois ou alors non et de voir ses techniques aussi je pense que ça peut être bénéfique.

D'accord. A la fois pour le plaisir, pour voir ce combat, mais aussi parce que ce genre de vidéos peut te permettre de découvrir et apprendre des techniques ?

Oui c'est ça.

Le plaisir mais aussi la découverte technique...

Ouais c'est ça.

Très bien. On va parler du sport, au sens large. Comment tu définirais le sport ? Qu'est-ce que le sport selon toi ?

Euh le sport c'est euh une activité permettant de développer ses muscles, son cardio, de se maintenir en forme et euh de pouvoir passer du temps avec des personnes, des activités qui remontent le moral, qui permettent de se faire des amis, de changer un peu, d'arrêter la routine, c'est-à-dire qu'on va travailler hop on fait du sport, on se défoule, on prend soin de soi, on parle avec des gens, c'est une activité euh c'est une activité permettant à la fois de se développer intérieurement et aussi ben extérieurement du coup parce que ça développe la confiance en soi, mais ça développe aussi les muscles, ça permet de ben de se développer en fait.

D'accord. Pour toi, le sport est à la fois physique, psychologique et social ?

C'est ça.

Tu considères donc le MMA comme un sport ?

Ben oui du coup parce que (*rire*) vu comment ça permet de faire les muscles et tout, oui c'est clair c'est un sport.

Et le jeu vidéo ? Qu'il soit de combat ou non.

Non. Parce que non c'est pas un sport. C'est comme si euh on appelait un jeu vidéo de cuisine de la cuisine. On peut appeler ça... on peut appeler ça je sais pas comment, c'est pas un sport c'est un loisir, on va dire plus quelque chose qui serait... c'est un sport mais sans faire de sport, ça permet de maintenir c'est clair, ça permet de passer du temps avec des amis et d'apprendre des choses, mais il y a pas ce côté qui développe vraiment les muscles, qui permet de vraiment euh bouger.

Il manque la dimension physique pour toi ?

C'est ça.

Cet engagement du corps ?

Ouais.

D'accord. Selon toi, pour quelles raisons le MMA et le jeu vidéo compétitif se développent de plus en plus ? Tu peux commencer par le MMA, qui encore une fois a été légalisé il y a quelques mois en France.

Je pense que le MMA se développe de plus en plus parce qu'il y avait beaucoup de gens qui devaient sûrement en pratiquer mais... enfin c'est-à-dire que moi quand je me suis inscrite au pancrace, ben je sais que le MMA à l'époque il y avait pas le droit d'en faire et ils appelaient ça un peu le pancrace pour pas qu'on sache que c'était du MMA, mais pour moi c'était quand même un peu du MMA qu'on faisait et je pense qu'il y a beaucoup de personnes, même dans le monde, d'autres pays qui en font et ça peut être intéressant je pense déjà, parce que peut-être que je sais pas si ça rapporte beaucoup d'argent au pays, mais je pense qu'il y avait beaucoup de personnes qui voulaient faire du MMA et que c'était bête de l'interdire parce que dans tous les cas ben il aurait été pratiqué quand même. Mais je pense que en termes de jeux vidéo euh beaucoup de gens en font parce qu'il y a beaucoup de personnes en 2021 qui n'aiment pas trop le sport mais qui aiment bien rester quand même stratégique et du coup ils peuvent faire ça sur leur console sans avoir forcément à bouger et je pense que ça peut plaire aux personnes ça.

Très bien. On peut passer à la conclusion. Est-ce que dans un premier temps tu veux revenir sur un des points qu'on a abordé, que tu voudrais approfondir par exemple ?

Euh non je crois pas que j'ai grand-chose à dire.

Est-ce qu'il y aurait une thématique qu'on n'a pas abordé que tu voudrais développer ? Quelque chose qui te semble intéressant ?

Ben je réfléchis. Je réfléchis euh non je crois pas que ça me reviendra, pas pour l'instant en tout cas.

Ok. Écoute Chloé je te remercie c'était très intéressant.

Pas de problème.

Merci beaucoup pour m'avoir consacré ce temps, encore une fois je te remercie et puis à bientôt, éventuellement au club si on peut repratiquer, même si ça m'étonnerait que ça soit possible cette année.

Peut-être on va faire des cours extérieurs il m'a dit Thibault.

Effectivement il m'avait parlé de ça. Ça pourrait être sympa. N'hésite pas à me contacter si

jamais tu as d'autres observations.

Ouais je t'envoie un message si j'ai un truc qui me revient.

Je te remercie. Bonne soirée et bon courage pour tes études.

Il y a pas de problème. Toi aussi au revoir.

Merci, au revoir.

Annexe 18. Entretien 12 : Organisateur Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Marc)

Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Alors donc je m'appelle Marc, euh je suis né en France mais je n'ai connu la France réellement qu'à mes 18 ans, puisque au bout d'un an donc après être né mes parents sont redescendus au Maroc. Moi j'ai vécu en tant que marocain tout, en tout cas une grande partie de mon adolescence, enfin de mon enfance et de mon adolescence et j'ai découvert l'Europe au collège en troisième et la France après bac. Et euh, ça a été euh, du coup il y a eu la découverte de, je sais pas comment dire mais ce choc des cultures euh, je l'ai pris de plein fouet vers mes 15 ans et j'en suis heureux, enfin ça pas été facile, mais ça été une belle ouverture d'esprit moi qui étais finalement un peu lobotomisé, enfin en tout cas bien guidé par tous les a priori d'une culture, quelle qu'elle soit. Bon là il s'avérait que c'était la marocaine, mais ça m'a, ça a donné un grand coup de fouet à tout ça, a beaucoup de certitudes, en tout cas à beaucoup de vérités établies comme ça sans les questionner. Et ça m'a permis en tout cas de les remettre en question au fur et à mesure des années. Donc en gros moi je suis arrivé après le bac, mes parents me destinaient je pense à un avenir d'ingénieur parce que bah c'est la sécurité etc. et j'étais bon en maths aussi mais en fait ça m'a saoulé très vite et d'ailleurs donc en arrivant en France et à Rennes parce que Rennes a été la première ville où je suis arrivé, c'est là que j'ai rencontré Aymeric, donc l'autre fondateur, cofondateur de 3 Hit Combo. Et grosso modo à travers, disons, à travers ça non, c'est pas tant sa rencontre avec lui mais je pense que moi j'étais plus attiré par la création, et en l'occurrence étant fan de jeu vidéo dès mon plus jeune âge, j'avais envie de travailler dans le jeu vidéo, et bon bah pour des raisons justes pratiques, de papiers tout ce que tu veux de l'époque puisque j'étais pas... enfin je n'avais pas encore la nationalité, j'ai plutôt fait le choix du graphisme global, euh à travers mes études pour espérer trouver un travail et après me nourrir... et finalement je suis revenu au jeu vidéo par le biais du festival et de l'association alors que ça c'était vraiment une expression de la passion qui était la nôtre à ce moment-là et puis aussi des moyens de communication de l'époque. C'est-à-dire ça serait intéressant aussi de se poser la question : est-ce qu'un Marc maintenant des années 2018 qui débarquerait est-ce qu'il créerait une asso et tout, putain je suis pas certain ? Ça serait triste à dire mais... avec... nous à l'époque Internet c'était pas encore ça, c'était, c'était les prémices, les forums c'était aussi balbutiant, donc le moyen encore de rencontrer des gens rester quand même encore le... physique, t'avais encore beaucoup de boutiques aussi de jeux vidéo qui servaient comme ça de repères. En fait à tous ces euh... Bah tous ces passionnés et finalement c'est aussi ça qui a permis de... bah en tout cas ce qui a permis l'émergence de cette association-là, de personnes avant l'association, d'idées presque. Parce qu'au début c'était, vraiment on était une bande de potes, qui se réunissait pour jouer. Et sur une niche très spécifique parce que la fallait trouver les gens qui jouent, d'autant plus qu'à l'époque c'était encore moins développé donc le fait, disons de jouer... parce que à l'époque... enfin on va dire jouer différemment parce que j'aurais pas dit de jouer de façon compétitive, compétitive c'est venu encore après. Mais le fait de dire : « tu vois Street Fighter, là c'est

plus juste taper n'importe comment pour essayer de battre l'adversaire, c'est vraiment comprendre le jeu, c'est le décortiquer ». Et ça c'est venu... bon chacun d'expériences différentes mais ouais il y a eu bon... le Japon. En fait c'est des choses qui sont arrivées progressivement, bon avec Internet bien sûr, avec des circulations de CDs, il y a eu des magazines aussi fournissaient des CDs avec des vidéos, que t'as dû connaître. Disons t'avais des finales comme ça de grands tournois américains, japonais, avant que Youtube n'existe, et donc ces vidéos circulaient, il y'avait des légendes comme ça qui devenaient euh... on se disait : « Oh là là, là-bas y jouent un autre jeu finalement », alors qu'on jouait à la même chose, et ça poussait à comprendre le jeu, comme finalement toutes les légendes de l'arcade de l'époque. En fait t'avais toujours des rumeurs.

Vous étiez donc déjà à cette époque vraiment axés sur le jeu de combat alors ?

Euh... oui oui ! Quand on s'est rencontré c'était clairement ça le... le but. C'est-à-dire en l'occurrence euh... moi j'étais, donc moi c'est par le biais d'amis au Maroc, puisqu'il y avait encore aussi des salles d'arcade. Alors très désuète et surtout avec des systèmes MVS donc tout ce qui est les jeux Neo-Geo, très peu de jeux Capcom. Et donc j'avais des copains qui jouaient et qui m'avaient appris en fait à jouer de façon sérieuse ou en tout cas différente à ces jeux-là, auxquels je jouais de façon assez basique. Alors à la limite j'allais voir le manuel et je voyais qu'il y avait un coup spécial mais, le concept de « combo », celle de « cross up », enfin tout ça, tous ces concepts de là sont arrivés avec ces amis-là. Donc au Maroc, et donc on va dire pendant mes années lycée, quand je rentrais l'été au Maroc. Et donc quand j'arrive en France, en me disant : « bah normalement ici ils ont des bornes, ici il y a... là je vais rencontrer des adversaires et ça va être super ». Et donc là je me mets en recherche de ces gens-là, des passionnés qui vont et dans le même délire. Et j'arrive à Rennes et je vais dans un magasin de jeu vidéo et je tombe sur une annonce écrite (rire) de quelqu'un qui cherche des passionnés de Neo-Geo, cette personne c'était Aymeric. Et donc ce qui est marrant c'est que au moment où je décroche le numéro, je vais demander au gérant : « ah tiens c'est marrant, cette... cette annonce-là » et il me dit : « bah c'est lui », il est en train de parler à Aymeric en live. Et donc je découvre Aymeric, on échange nos numéros et donc là on se parle de nos collections, et effectivement il avait pas mal de jeux de combat, moi j'en avais d'autres qu'il avait pas, et on s'est tout simplement dit « allez on se retrouve et on se fait une partie ». Donc effectivement au début quand je l'ai retrouvé, finalement je l'ai bien poutré. C'est-à-dire que lui n'était pas encore à ce niveau-là. C'est-à-dire que moi tu vois moi j'étais dans la « voie du kung-fu » comme qui dirait, lui il découvrait la voie du kung-fu. Donc il a fallu qu'il rattrape un peu le retard, donc avec des sessions d'entraînement qu'on faisait etc. puis vont assez vite c'est entré. Donc là j'avais un partenaire régule un partenaire avec qui m'entraîner ici. Et finalement on a trouvé d'autres gens en fait qui été aussi dans ce délire-là, et qui ont progressé... à des vitesses différentes autour de nous et en fait cette accumulation progressive, parce que l'un dans l'autre, un autre gars qui connaissait quelqu'un tu vois, et ainsi de suite, et qui nous a amené à ça. Alors je sais pas là j'allais partir après sur la création de 3 Hit Combo.

Très bien, j'allais justement te demander comment avait été créée l'association.

Alors en gros, on se rencontre on fait ça, ok ? Euh... arrive un événement assez vite parce que là les événements s'enchaînent, si mes souvenirs sont bons, on découvre par hasard qu'on va aller tous les deux, enfin sans s'être concertés à un salon « Japanim », qui était un des premiers je pense à avoir lieu à Rennes donc organisé par le magasin « Japanim » là qui est une chaîne de mangas en Bretagne, qui avait je crois organiser une première édition à Nantes et puis là c'était la première édition à Rennes et on avait entendu parler de ça je sais plus comment. C'était dans un petit bled paumé, une petite salle. On va là-bas, on s'y retrouve par hasard donc : « ah salut, bah toi aussi t'es là ! ». Et c'était des encore on va dire événements vraiment à taille humaine où tu pouvais vraiment parler à tout le monde au... même le gérant du magasin et donc de l'événement. Et il s'avère qu'il y avait quelques stands de jeux vidéo, mais assez faiblards, plus un peu collection, justement comme ce qu'on peut trouver des fois au Stun mais quelqu'un qui avait amené sa collection, et qui avait mis deux ou trois machines en freeplay, Dreamcast un truc comme ça. Et donc bah nous... on se pose la question : « tiens putain il manque un petit tournoi là ! ». Euh... donc un tournoi s'improvise à force d'harceler un des pauvres démonstrateurs de jeux vidéo, et donc il installe un... je crois un SoulCalibur rapidement, qui était pas notre jeu de prédilection mais c'est pas grave en fait. Là l'idée c'était... nous on était pas encore à ce moment-là sur une spécialisation de se dire : « moi je veux jouer qu'à ce type de jeu de combat », c'était l'idée de délirer avec des potes, et effectivement peut-être une petite ambiance sportivo-compétitive. Et finalement, le tournoi marche du tonnerre et donc on se retrouve à discuter avec le gérant de l'événement en lui disant : « bah écoute nous on peut ramener du matériel demain si tu veux, pour faire juste un tournoi », et il nous donne son go. Donc le lendemain avec Aymeric, bah c'était surtout le matériel d'Aymeric. Donc on le ramène : deux écrans, deux Dreamcast, ou une Dreamcast et une Neo, et puis bah là on organise des tournois et effectivement c'est un grand succès et y'a, je sais pas vingt ou trente inscrits, ça se bastonne de toutes parts, on est content. Et je pense que ce contexte reste c'est-à-dire que lui, le gérant, il s'appelle Julien. Et quand il refait une convention à Nantes, je crois six mois plus tard quelque chose comme ça, il nous appelle et donc là cette fois-ci avec une commande en disant : « j'aimerais que vous vous occupiez d'un espace jeux vidéo jeux de combat ». Et donc c'est ce qu'on fait cette fois-ci, alors avec l'aide de copains, donc on... y'a moins de demande parce que là c'est vraiment le matos personnel.

On est en quelle année à ce moment-là ?

2003. En fait moi j'arrive en juin 2002 en France, à Rennes. Et là ça doit être l'année scolaire 2002-2003, euh... c'est là que ça se passe. Et donc on va à Nantes avec je sais plus quatre ou cinq écrans et on fait un peu de Street un peu de Soucalibur, et encore une fois ça marche et on découvre un peu aussi des gens. C'est-à-dire que forcément les gens qui sont un plus fort, parce que chacun avait une estimation de son niveau et puis l'on découvre des gars forts et donc on se passe le mot : « Tiens

faudrait qu'on se retrouve, file-moi ton numéro je te préviens etc. ». Donc là voilà ça se passe comme ça, et si tu veux ça va crescendo euh... on est rappelé à nouveau. Moi aussi en fait, un des fameux amis marocains dont je te parle, il lui arrive aussi en France, lui arrive à Paris. Donc lui il commence à s'acoquiner avec la scène parisienne qui elle bien plus intense et on va dire bien plus avancée que nous en termes que ce soit de niveau, de tournois etc. Donc des passerelles se font entre ces deux mondes, ce qui fait que les débuts de l'association d'ailleurs... enfin quand on commence à réfléchir à s'organiser, on n'est pas tout de suite 3 Hit Combo en fait on est euh... donc à l'époque l'association parisienne s'appelait « CTPL » pour « Console », donc c'était des initiales en acronyme « Console Tournament Pro Ligue », je sais pas d'où vient ce nom, le pourquoi du comment mais tu vois il y avait finalement aussi ce... le fait d'utiliser des anglicismes, le fait de « pro ligue », c'était déjà là en fait finalement. Donc bon nous on s'est juste collés à ce navire-là, et donc vu que nous... un des présidents de l'époque c'était Asenka d'ailleurs, que tu connais de nom sans doute, celui qui est là un des gérants du Red Bull Kumite etc. Et, donc vu que les relations vont bon train avec eux, il était question de, d'ouvrir des filiales si tu veux, de la CTPL ailleurs parce que c'était quand même très centré sur Paris, donc euh... là on voyait bien au niveau du forum ça commençait à bouger, il y avait des rubriques par ville, etc.

Vous étiez donc à ce moment-là une association ?

Oui, c'est notre cas nous... D'ailleurs au début c'était une asso de façon totalement informelle puisque... pas de financement, puis même les papiers on les a faits assez tard. C'est-à-dire que je pense... typiquement toute la période CTPL ouest, c'est une période informelle. C'est-à-dire que... on est même pas allés s'enregistrer à la mairie. Je pense qu'on était très noob sur ces questions-là, et donc on l'avait pas fait, il me semble donc CTPL marche bien. Mais assez vite bon bah l'asso parisienne a des soucis et finalement est assez immobile, c'est-à-dire on se rend bien compte qu'il n'y a pas vraiment d'aide, que tous les projets de fédération, avec des ligues avec des points, avec des classements, tout ça est caduc, donc nous on décide de se constituer en asso ici, parce que en parallèle à ça. Alors là ça serait à Aymeric je pense de répondre plus justement sur la question, je sais plus comment le contact est décroché, mais donc en parallèle de nos missions avec le Japanim etc., on commençait payer aussi hein ? Enfin défrayé, défrayé faut pas... y'avait des événements, je crois que ça arrive l'année 2004, des événements organisés par la ville de Rennes, pour un peu... on va dire le survivant de ça ça s'appelle désormais la nuit des quatre jeudis. À l'époque s'appelait « Dazibao », et c'était des rencontres, gratuites, en général au Liberté ou dans des grandes salles mais assez souvent c'était au Liberté à l'époque avant que la salle ne soit refaite, c'était l'ancien Liberté. Et l'idée c'était de proposer des activités aux jeunes pour qu'ils ne s'alcoolisent pas. Donc l'idée c'est que, à l'intérieur, t'avais pas le droit d'amener la bouteille d'alcool, rien. Bon le concept à marcher à moitié.

J'imagine que c'était organisé par la mairie ?

Ouais ouais ouais, eux nous ont demandé de nous occuper d'un stand de jeux vidéo, et donc ils demandaient à pas mal d'associations, y'avais un peu de tout : y'avait du jeu de société, euh... enfin pas mal d'activités et avec parfois des thématiques, de type concerts, karaokés, etc. Mais voilà... et ça on a participé à pas mal d'événements de ça, donc je pense que ça a participé de l'évolution peut-être de la légitimité de l'association tout ça, on a commencé à connaître des gens, à la mairie, au service jeunesse et sport etc., à l'époque.

Et donc en comparaison, où en est l'association aujourd'hui ?

Tout ce qu'il faut savoir, de toute façon l'asso aussi est dans une position un peu bâtarde... j'ai envie de dire, parce que l'asso se créait autour de ces ranking, donc au début il y a un bureau tout simplement, qui était un espèce de bureau tout-puissant enfin il y avait pas les tâches entre finalement le trésorier, le secrétaire, on faisait tout ensemble puisqu'on était peu et on demandait pas de d'adhésion, donc vraiment on était des noobs de chez noobs c'est-à-dire qu'on s'était constitués en bureau parce qu'apparemment il fallait le faire pour être... dans les clous, mais ça mis à part, y'avait pas d'adhésion pendant un certain temps et nous finalement, là on a... en s'inspirant des concepts japonais, donc d'où vient le nom « Ranking Battle » c'est... on avait vu ça de chez nos amis japonais euh... on a commencé donc à faire ces classements etc. à la Maison de Quartier La Touche, donc qui a été une des premières à croire en nous et à nous fournir un lieu d'hébergement, tu vois une fois par mois de façon gratuite, et ça c'était chouette euh... et en fait au fur et à mesure de... parce que cette période-là elle va durer quand même relativement longtemps, au moins jusqu'à... autour de 2010, donc on va dire de 2004 ou 2005 la constitution de l'asso en tant que 3 Hit Combo officiellement et c'est peut-être en 2009 ou 2010, sans doute 2010 j'aurais envie de dire qu'on a le premier salarié en fait, qui est Aymeric, qui du coup à force d'investissements etc., il y a une charge de travail, parce que là on commence à accepter de plus en plus de... justement de commandes comme ça, d'aller faire un atelier etc. Et euh... il est le premier salarié. Donc après voilà, les choses vont en s'accumulant mais typiquement, les ranking restent, enfin sont toujours restés une tâche réalisée que par les adhérents, c'est-à-dire rarement... alors il est question d'ailleurs en ce moment de salarier quelqu'un à temps très partiel dessus, parce qu'on manque de coordinateur... et typiquement là je sais que les adhérents des ranking m'ont proposé, en fait ils voulaient que je prenne ce poste-là. Donc on est en discussion mais en tout cas voilà jusque-là c'était une tâche réalisée que par les adhérents mais tu vois comme quoi la confusion aussi règne parce que « RennesCraft » dont tu parles, mais c'est un projet commandité par la ville, ça c'est un projet payant, y a pas de... mais encore une fois il est lancé par des salariés, alors oui des gens peuvent venir mais si tu veux il n'y a pas une activité adhérente spécifique, il y a pas des après-midi « RennesCraft » : « allez on se retrouve et on fait du RennesCraft ensemble », y'a pas ça hein ? En fait là, à l'heure actuelle, les deux seules activités adhérentes qui existent, c'est les ranking et les cafés débats. Mais les cafés débats, pareil étant euh... très autonomes, c'est-à-dire qu'on a aucune euh... y'a pas vraiment de visibilité, ils ont leur propre Discord etc., on va juste avoir la date et ils

vont contacter typiquement... Anaïs qui est la chargée de com' à l'heure actuelle, pour dire : « là on l'a prévu à telle date, et voilà le thème ». Donc voilà l'offre adhérente mériterait encore d'être plus enrichie parce que d'ailleurs c'est une question, une interrogation qui revient souvent auprès des adhérents et notamment les adhérents qui ne sont pas liés aux ranking, tu vois qui est un peu : « oui mais si j'adhère, je peux participer à quoi, en fait il y a quoi pour moi ? Au-delà du simple soutien moral et financier à l'association qu'est-ce qui a pour moi ». Au niveau des AG, il y en a une par an, en règle générale elle est vers janvier-février.

Très bien. Je te propose de passer à une autre thématique, je vais parler du MMA. Qu'est-ce que tu connais du MMA et quelle image tu en as ?

Alors euh... en fait non j'en... j'en connais... j'en ai des images, je pense des images euh... enfin réelles, mais en même temps euh... et des moments choisis, donc choisis par qui ? Donc des moments forcément les plus spectaculaires ou les knock-down ou des choses comme ça. Euh... j'en... à vrai dire euh... la question est... en fait je me suis rarement posé la question là-dessus. Maintenant là comme ça, peut-être que... peut-être que oui j'en ai un a priori plus ou moins négatif dans le sens où euh... en tant que sport de combat, je le vois euh... oui sans doute comme un des sports de combat les plus violents. Enfin c'est l'image que je m'en fais, avec ce côté de... où tous les coups sont permis, enfin de ce que je pense en savoir. Si ce n'est que... enfin il me semble que du côté du boxer t'as pas le droit de mettre de coups, mais que tout le reste des parties du corps, donc en fait tu as moins de règles. Le côté cage aussi moi je pense me gênait, c'est un peu les... bon après ceci dit c'est les gladiateurs des temps modernes, enfin moi je le vois comme ça. C'est-à-dire, ils sont là pour euh... eux, leur corps va servir de spectacle à tous les autres avides autour qui vont se nourrir de ce spectacle. Et je pense que c'est vraiment ce côté cage, et un peu la pseudo mise à mort, parce qu'elle n'est jamais en tous cas rarement effective, qui me gênait dans... en tout cas dans les images d'a priori qu'on m'a renvoyé donc il y a moins... peut-être parce que aussi ce sport est moins accompagné je sais pas en tout cas dans l'imagerie de rituels, tu vois de cette espèce de discipline mystique comme peut l'être quelque chose comme le kung-fu, le karaté etc. où il y a toujours une philosophie, en tout cas autre chose en fait, au-delà de l'exercice physique. Mais euh... je dis ça mais on pourrait aller sur les sports... tiens je l'ai plus... non c'est pas le viet vo dao... euh... le krav-maga tu vois. J'en ai je pense le même a priori négatif parce que pour moi c'est... bah le moyen le plus efficace d'anéantir quelqu'un, point à la ligne. Et il y a pas un truc de... je vais forger à travers, en forgeant mon corps en fait je tends à forger mon esprit. Cette espèce en tout cas d'idéologie, je n'ai pas l'impression en tout cas ce qu'on m'en a transmis de ce que j'ai pu lire ou voir du MMA, j'ai pas l'impression que ça existe. Et euh bon j'ose espérer me tromper en tout cas.

Je fais un lien avec le jeu vidéo de combat. Tu parlais de dimensions mystiques, rituelles, etc. dans les sports de combat physiques. Est-ce que c'est quelque chose qu'on peut

retrouver dans le jeu vidéo de combat ?

C'est intéressant. Ben le... alors en tout cas avant j'ai envie de te dire c'est pareil. C'est ton esprit qui est en train de disparaître avec la monétisation de ce sport et donc où on en revient un peu à tous les moyens sont bons tant qu'on gagne. Mais disons qu'avant il y avait effectivement peut-être cet esprit, d'ailleurs on parlait d'anti jeux, euh avant il y avait peut-être une mise en avant du beau jeu, au-delà du fait de gagner, les joueurs populaires n'étaient pas ceux qui gagnent forcément mais étaient ceux qui faisaient le spectacle ou la technicité. Euh et donc typiquement dans des jeux où il y avait des personnages cheatés si tu veux, le public, donc les spectateurs connaisseurs, donc nous-même ou autres on allait toujours tendre à supporter celui qui jouait si tu veux le perso faible. Le perso un peu plus dur à exécuter, plus technique, du perso de la facilité. Et donc c'est là d'ailleurs où des termes sont nés, type campeur tu vois. Le campeur c'est très négatif, c'est le mec pour gagner en fait il va pas bouger. Il t'a enlevé ta vie et il va te laisser venir vers lui. En gros c'est pas du beau jeu et donc de ce point de vue-là oui je vois le parallèle avec cette espèce de... non parce que tu es là pour... tu vois au-delà de gagner en fait, faut que ton esprit aille plus loin que ça. Après aussi oui dans le respect, il y avait aussi des adversaires typiquement euh il y a le respect c'est-à-dire que... on l'a vu aussi assez récemment avec les histoires de non-respect de l'adversaire, c'est-à-dire que en général c'est toute une partie informelle finalement mais on le voit dans la réception du public par rapport à ces joueurs-là, des joueurs qui vont manquer de respect à l'adversaire, en se levant tu vois faire le popof, se lever et gueuler sur l'autre, bon là maintenant c'est une époque j'allais dire d'autant plus spectacle que tout le monde se nourrit de ces images mais en réalité cette personne va avoir plutôt, on va avoir un avis négatif dessus par rapport à quelqu'un... typiquement la taunt tu vois c'est une manipulation qui existe dans les jeux vidéo et peu l'utilisent, en tout cas quand tu l'utilises tu sais que tu vas t'attirer les foudres parce que... alors et tu as intérêt à assurer derrière parce que euh et pour moi la taunt c'est typiquement c'est le manque de respect à l'adversaire. C'est dire tu sais quoi je franchis la barrière du respect de je suis plus fort que toi tu ne vaux rien.

Ça se fait moins qu'avant selon toi ?

Ben même j'ai envie de te dire, là malheureusement on est dans... je pense que l'e-sport subit en fait la trajectoire du sport monétisé. C'est-à-dire comme si on devait comparer, et bon ça va faire discours de vieux con mais je suppose et encore je suis pas expert, mais le football des années 50 20 c'est pas du tout le même que les années 2000. C'est pas les mêmes sommes

en jeu mais c'est pas aussi la même façon de jouer. Et on le voit d'ailleurs dans... Typiquement d'ailleurs, c'était un foot très offensif avant et donc ça pouvait finir sur des scores fleuves de 7 à 5, 10 à 2 j'en sais rien, là désormais si tu as un 2 0 tu es très content. Euh le fait est euh que je pense qu'avec les sommes en jeu ce qui s'est passé, et même c'est-à-dire il y a aussi toute une bulle spéculative autour de l'e-sport à l'heure actuelle, qui en fait finalement maintenant un sport spectacle. Et donc comme tout sport spectacle euh c'est le spectacle qui prime. Donc finalement quelqu'un qui euh qui taunt il fait le spectacle. Alors ok c'est mal vu mais c'est aussi mal vu que une pauvre star de 2 minutes d'une télé-réalité tu vois qui va dire, tu vois qui va dire ah oui non mais allô quoi, en fait l'espèce de petite phrase qui va rester les 5 minutes de gloire. Et pour moi on est là en fait dans le jeu de combat à l'heure actuelle.

Tu parlais de certaines scènes lors de confrontations entre pratiquants. Par exemple à travers le taunt. Est-ce que tu as déjà été témoin d'agressivités ou de violences dans le cadre compétitif (ou non) du jeu vidéo de combat ?

Oui. Oui bien sûr.

Est-ce que tu pourrais développer ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Alors euh... après le souci c'est que comme tout sport c'est une confrontation d'individus et de personnalités d'humeur et il arrive effectivement que des joueurs au vu de l'enjeu qu'ils se sont mis ou typiquement de se dire moi je refuse de perdre contre untel ou de perdre de cette façon, euh du coup qu'ils aient des sautes d'humeur qu'ils ne contrôlent plus. Ne serait-ce que même j'allais dire à l'échelle... alors moi j'ai jamais connu on va dire la véritable agression qui est quelqu'un... Je pense que lui, cette personne serait bannie si ça devait arriver, mais même dans n'importe quel milieu de compétition de jeux vidéo, c'est-à-dire que quelqu'un qui se lèverait qui mettrait une patate réelle à l'adversaire parce que lui-même a perdu, je crois... je sais pas j'ai pas l'impression que ce cas a existé. Par contre euh je pense qu'en général c'est des gens qui vont s'énerver du coup contre eux-mêmes, puisque du coup quand tu as perdu ben tu peux n'en vouloir qu'à toi-même. Alors l'adversaire tu as pas le droit j'allais dire, donc tu vas t'en vouloir à toi-même de pas réussir, avoir réussi à contrer l'adversaire et donc c'est de malmener le matériel. Donc nous on a... Bon il y a des cas célèbre aux États-Unis etc., tu vois de gens qui perdent et là qui vont mais démolir leur stick et Dieu sait qu'à ce moment-là... à l'époque en plus ça a coûté cher etc., enfin encore aujourd'hui. Et nous on a connu ça avec... assez souvent c'était d'ailleurs des jeunes euh c'était quoi c'était vers 2008-2009, on va dire la nouvelle génération qui est arrivé sur Street Fighter 4. Et je pense avec ce côté aussi plein de

promesses et donc peut-être pas habitué à perdre contre des vétérans ou à perdre on va dire de la façon sale, c'est-à-dire eux envisageraient ça, c'est-à-dire euh avec des escroqueries parce que finalement tu ne l'as pas battu parce que tu étais plus fort que lui, tu l'as battu parce que tu as joué sur ses erreurs à lui. Tu l'as poussé à l'erreur. Et donc nous on a eu un des jeunes qui a d'ailleurs... tu vois c'est malheureusement pas pour lui a arrêté le jeu de combat. En fait ça le stressait trop, là il joue au Magic, donc il joue, il a toujours une pratique compétitive mais pas du jeu de combat. Il joue à Magic, il joue je crois à Pokémon, enfin à d'autres jeux comme ça mais les Street il a arrêté. Mais lui en fait tu avais vraiment des excès de colère, il arrivait pas et donc typiquement il y a eu à plusieurs ranking et dont moi en fait j'ai été... enfin je dis j'ai été la cible, non, mais c'est moi qui l'ai provoqué puisque on était à un tournoi et je pense il était plus fort que moi et il a perdu contre moi. Et donc en colère il a jeté son stick sur l'écran. Heureusement l'écran n'a rien eu et son stick après il est tombé et ce truc est resté en fait de jeter le stick sur l'écran, donc c'est une expression qu'on utilise là entre nous en private joke mais...

Qu'est-ce qui s'est passé dans la salle ? Il y avait d'autres pratiquants autour j'imagine ?

Ben y'a eu euh... je pense y' a eu un espèce de silence gêné parce que il y a une gêne sur mais que s'est-il passé. Et puis ben euh lui-même je pense il y a eu cette espèce ouais de tort social tu vois, un peu qui l'a rappelé à l'ordre et puis ben il a pris son... enfin il a ramassé son matériel et puis il s'est barré. Et il est revenu peut-être je sais plus si c'était le jour même ou plus tard il s'est excusé de son excès de colère mais voilà. Y'a pas eu plus de conséquences que ça parce que... on va dire l'individu était connu des services de police de part déjà on le voyait à l'époque s'énerver. Si tu veux ça n'a été que la suite logique, le prolongement de sa colère.

D'accord. Je reviens sur le MMA. Aujourd'hui le MMA est interdit en France en compétition. Il est uniquement autorisé dans un cadre de loisir.

Pour quelles raisons ?

A cause de certaines de ses composantes et images... mais c'est principalement à cause de sa liberté technique, le fait qu'il soit possible de frapper un adversaire au sol. Qu'est-ce que tu en penses ? Sachant qu'il sera très probablement autorisé ces prochains mois ?

En France tu veux dire ?

En France. A partir de septembre normalement.

Et donc malgré... donc il va outrepasser cette interdiction ?

Il sera autorisé, même en compétition.

Ben là en fait rebelote je me sens ni légitime à répondre à cette question parce que je m'intéresse pas au sujet et j'aurais peur de dire des âneries. Mais peut-être la seule chose à dire ça serait...

N'hésite-pas.

Non non bien sûr bien sûr. Oui oui. Mais c'est juste pour pas dire des bêtises pour les dire en fait.

Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

Non mais en fait si tu veux j'ai pas d'avis sur la question, euh j'ai pas d'avis tout fait, mon propos serait de dire c'est pas étonnant dans le sens où toutes les pratiques euh minoritaires ça a toujours été comme ça en fait, c'est-à-dire que bon pour une raison x ou y, qu'elle soit légitime ou pas, tu vois là ça me questionne sur en fait mais que vient faire... en quoi... j'essaie de me mettre à la place des législateurs qui se dit quoi ? Alors euh on va interdire le MMA parce que les pratiquants ont le droit de se taper au sol et donc quoi en fait ? On a peur que quoi ? Les jeunes en voyant ça ils aient envie de taper les gens au sol et en même temps je suppose que ça arrive déjà, donc c'est pas vraiment je veux dire ça fera pas jurisprudence. Euh alors c'est quoi ? On veut pas le considérer comme sport parce que du coup c'est trop violent comme le sport tu vois. Je sais pas en fait comment les législateurs mais... comme quoi c'est aussi amusant de par son statut de niche mais qui devient populaire, là il va outrepasser ça, c'est-à-dire que comme toutes les modes et les mœurs, c'est la société qui va aussi les changer et quand cette chose qui était censée être trop underground devient finalement suffisamment pratiquée et populaire et demander au point que tu ne peux plus refuser euh tu parlais des huiles et comme tu dis si bien si la France est l'un des dernier pays au monde à l'accepter, comme mais comme ça l'a été aussi pour le mariage gay, enfin et pour plein d'autres choses comme ça, ben y'a... oui il y a une pression sociale inverse qui va renverser la tendance. Donc là c'est la seule chose que j'ai envie de dire, ben du coup euh c'est une bonne nouvelle pour le MMA qu'il soit désormais, enfin qu'il soit légalisé enfin. Euh après voilà sur le sport en lui-même... moi je te disais mais comme pour tous les sports, moi ce qui me gêne dans le MMA mais qui me gêne aussi dans le foot, en fait ce qui me gêne dans le sport spectacle. En fait c'est voilà, c'est vraiment ce sport spectacle et ce que ça induit sur les corps, ce que ça vend aussi comme rêve comme idéologie aux jeunes tu vois, euh il y a plein de thèses tu vois typiquement... parce que une question piège c'est par exemple de me dire même sur la boxe, es-tu pour ou contre la boxe ? Y'a pas de réponse à ça. On peut pas euh on va dire que fondamentalement je suis pour. Alors si les gens veulent se mettre des uppercuts et des gauches et des droites, qui suis-je pour leur interdire ? Mais quand tu regardes sociologiquement, qui pratique ces sports-là ? Tiens bizarrement c'est les pauvres parce que ils aspirent à une... c'est là qu'en fait ça devient gênant, c'est la pratique du sport en tant que tel, en tant que... on en revient en tant que forger

un corps, forger un esprit, quel qu'il soit ce sport je serai fondamentalement jamais contre. Les dérives que le sport et que le sport spectacle amènent c'est ça qui me gêne. Et dans toutes les catégories. Et d'ailleurs ça va... ça me gêne déjà dans ce qu'est devenu l'e-sport aussi, ce qu'on appelle l'e-sport, et dans ce qu'il va... dans ce qu'il est amené à continuer à devenir.

D'accord. Tu parlais justement de spectacle et de mise en scène. On retrouve parfois certains symboles, certaines images de sports de combat physiques dans des manifestations de jeux vidéo de combat. Qu'est-ce que tu en penses ? Est-ce que c'est quelque chose qu'on pourrait retrouver à 3 Hit Combo ?

Non je pense pas de manière aussi euh aussi concrète. Euh mais même enfin là ce que tu dis, ce rapprochement... en fait ce que tu dis me questionne presque parce que je me pose la question est-ce que c'est le MMA ? Mais là moi il me manque des connaissances là-dessus. Est-ce que c'est le MMA qui invente l'octogone déjà typiquement ? Parce que finalement j'ai... bon tu me dis que le MMA existe depuis 1920, mais je suppose qu'à l'époque il y avait pas de cage. Donc la question ce serait...

C'est arrivé dans les années 90.

Voilà. Et le... en fait ouais je crois que ça interpénètre parce que dans les années 90 tu as aussi, tu as déjà à ce moment-là... faudrait presque voir même dans les des films tu sais type culture pop, euh l'équipe boxeurs à la Van Damme etc.

Tu abordes justement un point que je voulais développer avec toi. Tu peux développer.

En fait voilà je questionnais sur est-ce que ces films- là c'est de l'imagerie qui ont influencé euh l'image du MMA, qui après lui-même a ensuite influencé l'image des films et l'image des jeux vidéo et ainsi de suite. Je pense que ces 3 milieux là euh se sont auto... enfin inter influencés entre eux. Donc juste c'était pour reprendre ta question parce que de là de dire toi c'était presque un constat, et moi j'ai envie de te dire je questionne de ce constat de ce que tu disais, le MMA en tout cas, que penses-tu que le MMA a influencé dans la représentation des jeux de combat. Et moi je... alors peut-être aussi parce que je suis étranger, en tout cas suffisamment au monde du MMA j'ai envie de te dire, mais je sais pas si le MMA influence à ce point ou en tout cas influence que dans un sens. C'est-à-dire que si ça se nourrit des 2 côtés mais je vois pas assez de compétitions pour pouvoir dresser les parallèles suffisants, par contre euh... parce que même tu vois l'imagerie bon on a sorti ça mais elle reste relativement minoritaire, l'imagerie de la cage. Euh en tout cas dans le jeu vidéo de combat, il y a quelques stages mais c'est pas dominant et c'est pas très demandé non plus en réalité. On reste je pense encore dans l'imagerie folklorique, c'est-à-dire que le jeu vidéo peut-être aussi on n'est pas arrivé à ce stade je sais pas comment dire, de sérieux, mais est-ce qu'on a envie que ça arrive à ce

stade de sérieux mais qui imposerait qu'il soit dans un réel réaliste. Voilà, ou est-ce que tu es dans un réel fantasme typiquement et tu vois se battre dans la Thaïlande et tout de suite tu vas voir le Bouddha allongé etc. Ben non tu vas en Thaïlande il y a pas de Bouddha allongé à tous les coins de rue. Mais là comment jouer avec les clichés, je pense que le jeu vidéo a encore besoin de ces clichés là et on le voit partout, que ce soit des jeux type réaliste comme les autres, là où bon ben le MMA effectivement lui avait besoin d'autre chose. Moi je me demande si le MMA lui ne se nourrit pas... alors bon le jeu vidéo mais s'il n'irait pas... je vais parler des gladiateurs, ne se nourrit pas de l'imagerie gladiateur puisque pour moi effectivement là je pense que les combattants MMA sont des gladiateurs. Ne serait-ce que même par la tâche qui les attend où là ce n'est plus... on ne te demande plus de maîtriser un art martial mais d'être relativement polyvalent euh pour... et alors en plus tu vois si, je crois que je l'ai... je sais pas si c'est du MMA, y'a des prises aussi ou pas ? Des soumissions ?

Bien sûr.

Et ben je crois que je l'ai un manga de MMA. Je me souviens plus du nom c'est un manga japonais je te filerai le... qui est pas mal du tout et ou du coup j'ai découvert si, mais en fait j'ai découvert ça avec les soumissions de pieds, des clés de bras etc. et donc là tu imagines, faut que tu sois bon dans plusieurs arts martiaux, en tout cas que tu aies là aussi la description, enfin la technicité pour pas te laisser surprendre par les adversaires, plus tout ça, enfin c'est encore plus complexe euh et là dans un laps de temps plus court puisque tu as un objectif de réussite. Je parle bien sûr, là à nouveau, je parle du MMA oui qui rapporte l'argent pas des clubs, je suppose qu'en club c'est différent. Il y a juste un esprit de se dépasser soi-même etc. Mais euh mais c'est vrai que d'ailleurs tu vois quelque chose que je pourrais relever, peut-être que cette partie, peut-être que c'est le cas aussi pour le jeu de combat mais je ne crois pas, euh on ne voit du MMA que quelque part sa pire facette, que la facette société spectacle, là où bon on va dire je sais pas pour un combat de boxe, tu sais qu'il y a des clubs de boxe, tu sais que tu vois il y a des jeunes boxeurs... en fait c'est un truc graduel. J'ai l'impression que pour le MMA on imagine tout de suite des espèces de bêtes assoiffées tu vois qui je sais pas sont entraînées dans des caves qui débarquent et qui sont là pour se tuer. Point à la ligne. Il y a pas du tout cette idée en tête de tu vois, avant que toi tu m'en parles, de se dire il y a des clubs en fait. Il y a des clubs, il y a des gens qui pratiquent ça, et bon moi si j'avais pas lu ce manga là aussi, j'aurais pas su qu'il y avait des divisions des choses et que les gens s'entraînent tranquillement tu vois. Et que non on passe pas tout de suite à l'aspect devant une chaîne télé, des caméras, une cage, et de l'argent avec des paris. Ça c'est beaucoup beaucoup beaucoup plus tard et si on a envie quoi. Mais bizarrement effectivement moi quand tu me dis MMA,

c'est la seule image en fait, enfin si je réfléchis pas, c'est la seule image qui me vient en tête. Alors que bon je suppose jeux vidéo, même jeux vidéo de combat, on peut avoir plusieurs images parce qu'on peut avoir aussi quelqu'un qui est venu au Stunfest ou ailleurs, il va penser bon à ce spectacle là, mais il va penser à sa salle d'arcade, la petite à l'ancienne, il va penser à sa chambre ou en tout cas à sa session avec ses potes à l'ancienne. Donc il y a plusieurs imageries qui peuvent coïncider là où j'ai l'impression que peut-être le MMA souffre de ça euh et de par son statut aussi euh underground, donc du fait que c'était pas légalisé, donc ces clubs ont peu de visibilité à l'échelle des médias traditionnels, enfin il y a l'ensemble des médias.

Tu penses que le cinéma a pu avoir une influence sur le jeu vidéo de combat ? Ou même sur le MMA. Je parle de cinéma mais on peut aussi parler d'icônes, d'images, etc.

Alors les influences du cinéma pour euh le MMA ou pour le jeu vidéo ?

Les deux. Pour ce que tu en sais.

Euh alors il semble... ouais ça c'est quasiment sûr que Jackie Chan a joué une grande influence dans le jeu vidéo de combat. Parce que ça je crois que quand on lit les interviews, même les créateurs de Street Fighter, il avoue s'être inspiré... enfin et de Bruce Lee et d'ailleurs on le retrouve, enfin je fais la digression tout de suite. Bruce Lee c'est Fei Long dans Street Fighter typiquement. Donc il y a cet aspect-là de l'imagerie et de toute façon de cette vague de films d'arts martiaux qui va traverser les années 80 et dont vont se nourrir, enfin à nouveau s'inter nourrir les jeux vidéo et euh puisque on va avoir aussi des films de jeux vidéo qui sont en général des belles daubes. Mais euh mais je pense qu'ils vont effectivement perpétuer en tout cas peut-être ce désir ou ce besoin d'un public pour des films d'arts martiaux et rendre ben après des personnages populaires comme a pu l'être euh Van Damme Jackie Chan et Bruce Lee avant eux. Euh mais je repense... donc en tout cas pour le jeu vidéo jusqu'à une certaine période pendant toutes les années 80, euh le jeu vidéo s'en nourrit bien, s'en inspire bien. Après j'ai l'impression qu'il y a quand même une vague, y'a bien un creux entre les années ouais 90-2000 jusqu'à ouais 2005-2010. Tu vois pour moi le renouveau mais encore une fois je ne suis pas du tout expert ou connaisseur à proprement parler, j'aurais envie de te dire cette espèce de vague thaïlandaise avec Ong-Bak et bizarrement j'allais dire pour moi là qui fer... qui ferait presque plus référence au MMA parce que... enfin de film plutôt édulcoré, c'est-à-dire que ok euh ils se donnent des coups mais ça reste euh ça reste relativement chorégraphié pour qu'on ne ressente pas tant que ça la douleur à moins quelques bien sûr moments clés tu vois, le coup de grâce de l'adversaire etc. Là où cette nouvelle vague qui va arriver de ce cinéma-là, presque on pourrait dire une vague euh presque MMA, c'est de dire ben moi je me souviens Ong-Bak on me l'avait vendu, c'était le film où l'acteur il

a fait toutes les cascades et les coups c'est des coups réels. Donc en gros on en revient dans ce spectacle-là, c'est que non seulement tu regardes un film, mais finalement dans cette espèce de... aussi de... de suspension d'incrédulité, et ben tu sais que là quand ils se mettent des coups ils se les mettent vraiment. Et ça renforce ce côté un peu snuff movie du truc et je me demande en tout cas, est-ce que l'émergence d'Ong-Bak coïncide ou pas, alors est-ce que c'est lui est-ce que c'est le MMA, avec l'émergence du MMA en tout cas sur le... dans les médias. Si tu veux dans l'imagerie populaire, là où avant c'est un sport inconnu, si ce n'est des quelques passionnés, là d'un coup tout le monde tu entends parler de MMA. Et tu vois je suis pas un fada de ouf des arts martiaux et pourtant j'ai déjà entendu parler de MMA. J'ai déjà vu des images de MMA, j'ai déjà vu des combats. Euh courts, des extraits de 2 minutes 5 minutes et donc comment ce renversement s'est fait ? Bon ça je ne sais pas...

C'est une question que tu te poses ?

Que je me pose. Mais euh sans doute que ces films-là à l'imagerie plus brut, plus violente en fait dans même le traitement des combats peut-être a participé à ça. Soit a participé à ça ou a facilité.

Je reviens sur le jeu vidéo. L'intégration des jeux vidéo aux JO est régulièrement abordée, tu as dû en entendre parler mais elle est toujours... comment dire remise en question concernant les jeux vidéo violents, comme certains jeux de combat. Qu'est-ce que tu en penses ? Quelle peut être la place du jeu vidéo de combat aujourd'hui ?

Euh c'est une... alors là ça serait sur la question du jeu vidéo aux JO ?

Pas que aux JO.

Parce que c'est ça la question. C'est est-ce que c'est juste le jeu vidéo sur le JO ou c'est le jeu vidéo considéré comme euh comme un sport et donc ça veut dire aussi des clubs et ça veut dire une structuration.

Exactement. Certains discours associent d'ailleurs la pratique du jeu vidéo avec certaines tueries par exemple.

Oui bien sûr oui. Tout à fait oui oui. Et puis jamais on va te parler de l'imagerie même de la télé ou des films. Tu peux avoir vu tous les...

Bien sûr. Comme les mangas à une époque.

Oui et les mangas aussi. Toutes les cultures de toute façon ce sont... on disait ça sans doute des punks à l'époque et ainsi de suite. Et là des teuffeurs actuellement bref, tu vois dès qu'il y a une teufe qui se

passe mal ah ben oui mais c'est des drogués. Donc bon. Euh alors première question ça serait sur le euh... alors la question de la violence en soi j'allais dire, tout dépend, tout dépend de ce qu'on appelle violent ou pas. Ceci dit je la trouve cohérente euh à l'heure actuelle. Le sport tel qu'il a été conçu, en tout cas conçu, là on parle de sport qui est visible, montrable aux JO est un sport consensuel dans la façon dont il est montré. C'est pas un sport violent. Tu vois personne perdre des dents tu vois personne... donc d'un point de vue de la cohérence ça me semblerait logique que puisque on s'adresserait, on tenterait de s'adresser au même public que le sport vidéo suivent ça. C'est-à-dire typiquement ben ouais moi je comprends, je pourrais comprendre qu'un Mortal Kombat soit pas autorisé, surtout là le 11, soit pas autorisé aux JO, à n'importe quel JO de n'importe quelle année lunaire, solaire de la terre. À moins d'y mettre de la réglementation et dire voilà tu vas le passer à des horaires pour que une certaine tranche d'âge ne puisse pas y avoir accès. Mais euh ça me semble logique. Après si par violent, je sais pas tu vois est-ce que du coup Street Fighter typiquement, qui est beaucoup plus édulcoré là-dessus est considéré violent, bon là y'aurait un débat parce que... mais du coup est-ce que le rugby c'est pas violent, tu vois donc en tout cas pour moi cette question elle est à poser, à comparer par rapport à l'existant. Qu'est-ce qu'on considère violent ou non dans le sport actuel et donc qui est autorisé, montrer à toute heure et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Et que ces mêmes critères là soient appliqués aux jeux vidéo. Tu vois qu'il y ait pas un distinguo du fait du changement de médium. Euh après euh je t'avoue que moi j'ai encore du mal avec la notion d'e-sportif, je... je ouais... ça ouais c'est presque un débat euh je sais pas s'il est philosophique mais théorique parce que genre à quel point le... où le sport commence et où le sport s'arrête ? Est-ce que avoir une pratique euh comment dire euh une pratique fantastique de ses doigts est-ce que ça correspond à du sport ou pas ? Est-ce que ça devrait pas être plutôt tu vois de l'ordre de la performance ? C'est-à-dire que pour moi il est là le... je sais pas. J'ai pas tranché. Le débat pour moi il est compliqué parce que j'entends les arguments des deux bords qui est qu'effectivement il faut qu'une certaine quand même une rigueur et en tout cas il y a des éléments sur la gestion du stress. Mais typiquement la gestion du stress je pourrais très bien te dire ben oui mais euh je sais pas moi un comédien ou un danseur avant de faire un concert ou une chorégraphie, ben il y a aussi une gestion du stress avant de faire sa performance. Donc un artiste même dans une gestion du stress qu'il doit avoir pour réussir sa performance qu'il s'est entraîné de faire avant. Euh et des réflexes pour gérer l'imprévu et ainsi de suite. Donc à quel point l'e-sport devrait... enfin considérer du sport ou considérer une belle performance, je ne saurais euh répondre à ça puisque ce qui me gênerait là-dessus... je pense que ce qui me gêne derrière ce terme euh c'est peut-être que par le fait de l'appeler sport, on a envie de euh de se dissuader de faire du vrai sport physique. Je pense que c'est peut-être ça qui me gêne. C'est de me dire parce que dans cette image qu'on vendrait aux jeunes finalement, à une jeune génération, ben c'est que finalement si tu es d'e-sportif tu es e-sportif. Donc tu fais du sport. Ben donc tu as pas besoin de faire du sport. Enfin pour toi-même juste pour maintenir ton corps en bon état. Et c'est peut-être juste ça qui me dérange et après bon... Et après ça te pose d'autres questions mais là à nouveau très théorique sur le culte de l'effort tu

vois. Faut-il le célébrer ? À quel point c'est de se dire ben non mais là tu vois l'athlète le vrai, lui vraiment il galère, lui c'est une vraie souffrance et un vrai entraînement pour forger ce corps, et donc ok ben lui il a accès au statut de sportif qui est quand même un beau statut et est-ce que... et donc en fonction de quelle société on veut défendre est-ce que du coup celui qui ne fait que entraîner ses doigts et ses réflexes, est-ce que j'ai envie de lui donner le même genre de statut ? Et ça je t'avoue je sais pas trop euh je sais pas trop là-dessus et surtout à quel but. C'est-à-dire que dans quel but on a envie de rendre l'e-sport. Parce que là a priori quand tu le vois, la façon, la direction que ça prend, c'est a priori seulement pour des considérations financières. Il y a un petit côté euh facture des générations et puis ben tu vois donc grosso modo les vieilles générations qui sont dépassées et puis ben les audiences des JO qui se cassent la gueule et tutti frutti. Bon comment on rattrape tout ça, comment on rattrape les annonceurs, tiens si on mettait de l'e-sport. Je caricature aussi mais on n'est pas très loin de l'imagerie donc ces raisons-là moi je les trouve mauvaises en fait. C'est-à-dire que s'il y avait un accompagnement aussi, on en revient, c'est-à-dire dans le fait de l'e-sport, en tout cas du sport électronique, dans le fait aussi de créer du lien social, de briser peut-être quelques mauvais CV typiquement pour être plus inclusif, parce que le jeu vidéo a cet avantage que là où on n'est pas tous égaux, enfin tu me diras on est pas tous égaux même au niveau des réflexes et tout, mais peut-être que là il y a moins de critères. Donc sur un corps, tout le monde ne sait pas mouvoir son corps, déjà n'a pas la même maîtrise de son propre corps, euh ne démarre pas avec les mêmes antécédents, avec les mêmes capacités, avec la même adaptabilité, les mêmes muscles, la façon dont ils vont évoluer aussi dans le temps. Est-ce qu'il va grandir ? Est-ce qu'il va rester petit ? Est-ce qu'il va rester gros ? Il pourrait fournir les mêmes efforts qu'un autre et lui resterait gros et l'autre va devenir musclé et ainsi de suite. Donc de ce point de vue-là et du côté c'est-à-dire que si moi... enfin rentré le jeu vidéo dans la case sport c'est plutôt quelque chose qui permet de créer plus de lien social et plus d'inclusion, j'ai envie de te dire 1000 fois oui. Et donc effectivement donner des moyens à plein d'associations, et là je dis pas parce que moi j'en fais partie, à la limite je m'en foutrais mais dire de donner les moyens à des gens juste ben de créer des conditions d'accueil nécessaires à tous ces jeunes dans... ben oui ce serait une bonne nouvelle. Maintenant si c'est juste pour légitimer en fait euh faussement tout ce beau monde pour qu'en fait derrière on en vienne juste à un... ouais un espèce de... enfin c'est même pas du capitalisme caché, c'est un nouveau un... comment on pourrait l'appeler, du e-sport watching tu vois, ben non alors ça m'intéresse pas, je préfère, je préfère à la limite que ce sport reste cette niche-là euh alors euh de toute façon elle est pas pure, parce que j'allais dire avec sa pureté mais elle est pas pure, mais sans trop dévier de sa course initiale qui était plutôt quand même un bel esprit qui s'inspirait en fait des vrais arts martiaux, qui étaient finalement aussi de dire à la fois au niveau du contrôle de ton esprit, de ton stress de tes émotions, de la lecture adverse et bon et d'une certaine pratique de dire moi je... il y a le jeu comme les développeurs l'ont écrit et comment moi je le pousse. Comment tu vois, trouver la voie derrière la voie. Je trouve ça assez joli ouais ça met de la poésie, ça met plein de choses derrière tant que c'est pas déjoué de ça quoi.

On parlait de sport tout à l'heure. Comment tu le définirais ? Tu as l'impression qu'il évolue ?

Alors ben moi j'ai envie de te dire euh en fait il y aurait ce que... la définition classique de sport et ce que j'aurais envie d'appeler sport, mais peut-être que sport j'aurais envie de dire c'est toutes activités physiques à but désintéressé. Et je m'explique dans ça, c'est-à-dire pour faire le distinguo parce que bon ben quand tu... je sais pas moi si tu trimballes des frigos et des lave-linge et des trucs comme ça tu fais du sport aussi. Tu soulèves, tu fais... mais il y a un autre but en fait. Ton but à ce moment-là c'est pas de dépasser ton corps, enfin ton but c'est d'amener un objet B, d'un point A à un point B, et à travers cet objectif, bon ben tu as musclé ton corps. Je suppose mais ça me questionne effectivement même sur la définition que le sport... on va dire l'intérêt intrinsèque à lui-même. Tu fais du sport pour le sport. Tu le fais pas pour... enfin si, il y a ton rapport à toi à ton corps. Mais disons qu'il y a pas un intérêt au-delà euh même si je dis ça et j'ai des images qui me viennent puisque je pense aux fameux marathoniens qui à la base sont quand même des putains de facteurs. Donc ça me requestionne (*rire*) ah ouais mais est-ce que eux à l'époque étaient considérés sportifs ? C'est une bonne question tu vois. Est-ce que... parce que on dit les marathoniens mais finalement eux quand ils allaient livrer ces lettres, en fait c'était des facteurs des temps anciens. Et c'est quand ils arrêtaient de livrer et qu'ils faisaient autre chose de ce corps qu'ils étaient des sportifs, qu'ils étaient des marathoniens. Donc c'est vrai que euh ouais je me pose la question, mais je pense ouais que le sport en tout cas c'est la pratique, c'est une pratique euh pour ouais pour un soi-même, enfin pour un soi-même désintéressé en fait. Désintéressé des réalités pratiques de la vie quoi. Plus ou moins. Ou alors dans un but transcendantal aussi. Moi je lis aussi sport et spiritualité presque et de dire je suppose qu'à travers certains sports euh il y a une spiritualité. Et tu vois on pourrait même se poser la question avec tu vois l'émergence de certaines disciplines parce que euh typiquement est-ce que le yoga est considéré un sport ? J'ai l'impression que d'après la définition sociale classique ça ne l'est pas. Ça ne l'est pas parce qu'il n'y a pas de compétitions. Je sais pas c'est bizarre. Mais pourtant c'est un sport, donc c'est ouais c'est étrange. Mais j'ai l'impression qu'en tout cas que la définition globale ça serait il y a l'idée de compétition dans le sport j'ai l'impression. Tu peux pas enlever la compétition du sport. Euh ce qui est en soi... enfin moi ce que je trouve dommage mais tout dépend de comment on fait cette lecture aussi, parce que si tu te dis que tu es en compétition avec toi-même, le fait de vouloir se dépasser c'est aussi être en compétition avec soi-même, donc dans ce cas-là ben le yoga pourrait rentrer là-dedans typiquement et d'autres types d'activités. Donc euh ouais je sais pas si je réponds à la question ou pas mais en tout cas c'est des réflexions sur le sujet.

Tu parlais de niveaux toute à l'heure. De super forts, de moins forts à la création...

Oui de paliers en tout cas.

Voilà les paliers. Tu peux développer cette logique de paliers ? Comment on passe d'un palier à

un autre ? Qu'est-ce qui fait qu'on est fort, qu'on est mauvais ?

Dans un jeu de combat ?

Dans un jeu de combat oui.

Alors en réalité y'a pas... tu vois là-dessus...

C'est compliqué...

Ouais ouais mais ça serait bien en fait en réalité ça serait bien de se poser, de faire ça pendant deux trois jours, une semaine, je suis sûr qu'on arriverait à un résultat d'un véritable classement. Mais comme ça en vrac j'ai envie de te dire comment tu détermine un bon joueur ? Bon euh tu vas avoir plusieurs aspects, tu vas avoir bien sûr le parfait contrôle de son corps donc de ses manipulations, donc c'est 1 savoir sortir ce qu'on veut, les coups spéciaux en tout cas tout ce que tu veux faire avec ton personnage c'est pouvoir le faire et pouvoir faire les choses complexes. Parce qu'on pourrait... parce que donc là on en est tu vois il y a déjà deux paliers dans l'histoire, c'est tu peux, savoir faire ce que tu veux avec ton personnage mais ça, ça peut être encore des choses très basiques. Ok je sais faire la boule de feu de Ryu ok très bien, ok je sais faire le shoryuken de Ryu très bien. Maintenant est-ce que tu sais faire bas médium boule, est-ce que tu sais faire bas médium super, donc là déjà tu vois tu as de la gradation là-dedans. Donc ça déjà si tu arrives à le faire tout le temps en toutes circonstances et d'ailleurs ça c'est ce qui va jouer dans les moments de stress, parce que même les joueurs pro, pro pro d'aujourd'hui, c'est ce qui va jouer. Mais comme n'importe je veux dire... comme on va dire Messi ou n'importe quel joueur de foot ou n'importe. Il rate jamais. Quand il fait son entraînement les penaltys il va pas les rater. Bizarrement quand on est en coupe du Monde ou ailleurs, dès qu'il y a du stress et de la pression, et là tu l'as vu tirer le machin est sorti du cadre. Bon c'est le même principe. Donc en tout cas un bon joueur c'est quelqu'un qui va réussir à maintenir ce niveau-là, à contrôler son stress pour maintenir ce niveau de réalisation. Ensuite euh va y avoir la connaissance de son personnage, son propre personnage, connaître tous les atouts et toutes les faiblesses de son personnage, et ensuite il y a la connaissance des autres personnages. Donc finalement la connaissance... donc tu vois tu vas avoir l'aspect pratique, physique entre parenthèses et l'aspect théorique, la théorie du jeu. Connaître le jeu euh quelles sont ses failles ? Où est-ce qu'il faut être vigilant ? Etc. Euh une fois ça, après tu peux avoir des aspects aussi qui restent euh qui sont communs à tous les jeux. Ce qu'on va appeler le spacing, le zoning. Ça je pense c'est commun à tous les jeux, c'est comment tu gères ton espace. Donc là c'est des jeux de confrontation, donc comment tu installes ton espace dans celui de l'adversaire, comment tu le contrôles et tu joues avec, tu t'y adaptes en tout cas constamment et comment tu as conscience de la portée de tes coups et de la portée des coups de ton adversaire et donc tu y réagis aussi donc et donc et bien sûr à nouveau dans cette catégorie-là, tu vas avoir des gradations, tu vas être

pas mal en zoning, pas mal du tout, moyen, nul, super, extra, un génie et ainsi de suite. Et quelqu'un peut être très bon en spacing et pas super bon en... alors après ça va...

Quelqu'un qui maîtriserait parfaitement un personnage mais qui serait très mauvais avec les autres serait un bon joueur selon toi ?

Alors ouais mais tu vois nuance parce que je t'ai pas dit être bon avec les autres joueurs c'est connaître les autres joueurs. Parce que y'a un bon mais ça, ça ne change pas, non c'est pas un prérequis, tu peux savoir jouer qu'un seul perso et y'a plein d'exemples dans le jeu de combat qui le montrent, c'est-à-dire des gars qui sont mono... mono perso et qui ont gagné euh des Evo et d'autres tournois de Grand Chelem et inversement bien sûr. Et des gars qui sont multi perso et qui gagnent aussi. Mais du coup c'est pas un critère. Le critère c'est pas tant le fait de savoir jouer ces persos on va dire, on pourrait dire a priori savoir jouer d'autres perso est toujours un avantage parce que 1 bon ça veut dire que tu as d'autres cartes en main, même si aussi avoir trop de cartes ça peut t'embrouiller clairement, tu sais plus choisir. Mais c'est que surtout à jouer d'autres persos en fait du coup c'est plus facile pour toi de te mettre dans la peau de ces personnages. Donc puisque en les jouant, tu as subi toi-même les difficultés de ce personnage-là. Tu as vu ce qui devait te gêner ou ce qui devait pas gêner. Donc quand tu reprends... on va dire ton perso en perso originel de base et que là tu joues contre ce personnage-là, tu te dis mais moi je me souviens que quand je jouais ce gars-là, ce personnage-là, j'avais du mal dans telle situation. Et donc toi tu vas essayer de la reproduire pour le mettre dans cette situation-là typiquement. Donc ça donne un petit edge mais grosso modo ouais j'ai envie de te dire il y a cette espèce de zoning etc. et puis ben ouais le quatrième critère ça serait tout l'aspect gestion du stress qui est euh là on va dire qui est peut-être l'aspect qui se rapproche le plus, on va dire des vrais sportifs d'aujourd'hui. En tout cas des gens qu'on appelle sportifs de nos jours où euh en toutes circonstances... enfin à la fois la gestion du stress et l'adaptabilité. C'est-à-dire que comment réussir à s'adapter en fonction des formats, parce que les formats aussi comme dans tous sports, les formats sont très arbitraires. Je me doute bien que euh que ce soit un match de foot si on faisait durer 2 heures, les résultats seraient différents parce que là on jouerait sur d'autres aspects, l'endurance et tu vois ou un match de foot qui durerait 30 minutes, ça serait pas la même... donc là on joue sur des critères spécifiques. Ben typiquement le jeu de combat c'est pareil. C'est-à-dire qu'on connaît, on a des... il y a des individus il y a différentes pratiques, euh alors orchestrées ou pas hein, au tournoi ou pas, mais qui te montre que tu as des gens très forts sur des sets longs parce que du coup eux ils vont s'adapter plus longuement, mais par contre eux quand ils s'adaptent, ils

s'adaptent et ils te tuent et tu vas pas réussir à les remanger et des gens très forts en sets très courts. Et d'ailleurs on le voit il y a eu des polémiques hein typiquement euh on va dire avec la scène e-sport, la façon dont elle a évolué, si tu veux jusque-là euh les finales... enfin en tout cas au moins jusqu'à arriver aux finales, tout se jouait en deux sets gagnants. Depuis quelques années, je pense avec aussi le fait que les sommes augmentent etc., il y a eu cette espèce de d'émergence, il y a eu... bon à partir du top 8, alors avant c'était demi-finale, en fait il y a pas eu c'est venu un peu graduellement et puis ben là c'est les nouveaux proto des éditeurs qui maintenant ont installé les choses. Et donc on va dire que graduellement, tu as eu de plus en plus de phases en trois matchs gagnants euh à partir du top 8. Donc un peu pour rallonger les sets, mais c'est marrant comme pour dire bon ben là on laisse moins de euh moins de chance à la chance d'avoir lieu ou au hasard. Mais comment tu peux dire ça alors que le gars pour arriver à ton set, il a peut-être battu je sais pas moi 20 mecs. Et là tu as pas considéré que c'était de la chance, mais bizarrement quand on arrive au top 8, là tu vas dire non non là on va passer en trois sets gagnants et donc tu vas voir beaucoup... il y a vraiment en fait c'est assez marrant, en tout cas dans le... typiquement dans Street Fighter, tu vas avoir euh des sets où le joueur A va mettre 2 0 au joueur B et au 2 0 le joueur B s'est adapté. Et là il va lui mettre 3 2. Il va revenir et il va gagner. Mais ça arrive souvent désormais.

Oui.

Et donc tu te dis ah c'est drôle parce que donc ces gars-là ils se seraient affrontés un tour avant c'est le premier qui passait large, il lui mettait 2 0 merci au revoir. Et là bizarrement parce que euh on est passé en 3, donc on se pose aussi la question en fait euh donc c'est pour ça que il y a eu ces débats là des fois et on se dit on peut pas dire euh ce joueur... enfin il y a pas de joueurs le plus fort du monde à Street Fighter, il y a le joueur le plus fort sur ce format là parce que donc sur un format FT10 typiquement Daigo c'est un des mecs les plus forts en adaptation. Par contre Daigo tu le mets sur des formats courts, il se fait... bon ces résultats son hasardeux. Il va pas toujours gagner, alors ok il se place pas trop mal pour le niveau qu'il a, mais c'est une bête noire, tu le mets... enfin je veux dire s'il y avait un tournoi du monde qui était en FT10 je pense que Daigo il gagne toute la vie tout le temps. Il y a pas de questions là-dessus. Mais bon ben ça n'existe pas donc tu es obligé de t'adapter à ce format-là grosso modo. Donc c'est assez intéressant aussi parce que on le prend comme acquis mais en réalité c'est aussi une norme comme ça très arbitraire de dire bon c'est en 2 gagnants ou en 3 ou en 5 qui va... et d'ailleurs qui est différente aussi des formats euh ben les premiers formats japonais, en fait il y avait déjà deux écoles de pensées, on va dire les États-Unis euh clairement en tout cas à l'époque tu avais les États-Unis avec winner et loser dans la quête, comme il y avait qu'une deuxième chance de tu as perdu, en fait tu vas revenir par-derrière pour gagner. Et le Japon de l'époque, qui était la culture de

l'arcade et de la pièce et les fameux tournois donc nous qui nous faisait rêver qui était le Tougeki et le Tougeki à l'époque, moi j'avais été physiquement en 2007 avec des potes au Japon et tu viens t'asseoir tu regardes les mecs, ils sont venus des 4 bouts du Japon, c'est vraiment Japon japonais, il y avait quelques qualifications hors Japon, donc tu avais quelques équipes américaines et quelques équipes européennes par individu, mais c'était assez léger et c'est 1 match gagnant. Et y'a pas de winner loser, et puis c'est fini terminé. Donc c'est des mentali... donc tu pouvais avoir assez souvent les Français qui étaient pas très forts, en tout cas dans ce format-là, donc tu avais le mec qui avait pris son avion et tout il arrive, il a fait un match merci au revoir. Voilà. Bon ben maintenant tu vas t'asseoir et tu vas regarder le reste. Et c'est comme ça. Donc c'est cruel aussi. Donc je pense qu'il y a eu ce côté de... pour attirer un maximum de monde, enfin là où les japonais avaient accepté ce fait accompli de par la grande culture de la pièce chez eux, je pense qu'aux U.S et ici en Europe, où c'était beaucoup plus compliqué. Tout le monde a switché très vite sur le format 2 gagnants et en plus winner loser bracket pour en fait déjà faire jouer un maximum de gens. Et dire bon même si tu perds en fait tu as vu tu auras fait 4 matchs. C'est pas un match et merci au revoir. Donc tu auras plus tendance à vouloir te déplacer ailleurs et même à l'étranger ou plus loin que ta destination que si tu te disais, je vais y aller avec peut-être le risque de faire un match et de rentrer à la maison quoi. Enfin je pense. (*Pause durant l'entretien*).

On va revenir du coup sur la notion de combat. Si ce n'est pas déjà le cas, tu serais intéressé par la pratique d'une activité de combat, même du MMA ?

J'ai pratiqué étant jeune un petit peu de full contact. Donc c'est parce que c'était ce que j'avais trouvé près de chez moi en fait, j'ai pas spécialement choisi ça. Je pense moi j'étais attiré... bon typiquement j'étais attiré par le kung-fu comme je te l'ai dit, par des sports de combat asiatiques, à la fois par l'imagerie je pense populaire et aussi par des espèces d'attrait, le surplus de spiritualité quoi typiquement. Euh et ça c'est quelque chose je pense qui m'intéresse toujours euh bon là que j'ai pas... c'est un désir une envie que j'ai pas exprimé là mais qui pourrait effectivement surgir du jour au lendemain, et typiquement là j'ai un pote des ranking qui m'enjoint à venir voir un cours de kung-fu avec lui. Et peut-être que je céderai pour la saison prochaine en fonction. Donc ça c'est quelque chose qui m'intéresse. Dans le cadre du MMA euh moins. Mais je pense comme je t'ai dit parce que j'ai l'impression qu'il manque ouais cette mythologie euh spirituelle derrière et euh et que du coup j'ai même... enfin on en revient aussi, je pense qu'il y a une question de... je sais pas comment dire d'investissement. Et du coup j'ai l'impression qu'il y a tellement de choses à apprendre dans le cadre du MMA, parce que du coup c'est une pratique qui est en elle-même multidisciplinaire, et donc auquel cas moi je suis pas prêt à faire cet investissement-là. Là où suivre un autre sport je peux me dire avec un minimum d'investissement tu vois euh typiquement un sport dont j'aime beaucoup la philosophie mais au final pour juste avoir fait les cours d'essai, et puis pour en avoir discuté j'ai laissé tomber,

c'était l'aïkido ou en fait bon, moi j'aimais bien ce côté bon, y'a pas de violence, tu retournes la violence contre l'autre, en tout cas tu la neutralises. Mais en fait tu te rends compte que ben ça c'est le truc, faut que tu aies fait ça pendant des années et des années, c'est-à-dire que c'est pas tes 3 premières années d'aïkido qui vont t'apporter quoi que ce soit. C'est-à-dire tu seras toujours aussi euh ridicule en situation réelle de combat ou quoi que ce soit, donc il y a un petit côté comme ça qui te refroidit tout de suite en te disant bon en fait si moi là je vais pas avoir le temps de m'investir plus que ça dans cette pratique, bon si elle m'apporte pas ce que j'ai envie qu'elle m'apporte, autant que je cherche ailleurs ou que je cherche autre chose en fait.

D'accord. Donc c'est ce côté esprit, rituel etc. qui t'attire ? Que tu ne retrouverais peut-être pas dans le MMA ?

Ouais. Et puis bon c'est vrai que moi d'un point de vue personnel, j'ai toujours plus préféré les sports collectifs. C'est vrai que tu vois ça existe pas un sport de combat collectif a priori, mais où là peut-être ça m'aurait intéressé tu vois comme un... j'allais dire comme un espèce de niveau de Legend où chacun aurait un rôle à remplir, tu pourrais avoir plusieurs fonctions, peut-être ça aurait été intéressant, où là tu as une dimension collective qui m'intéresse beaucoup dans le sport euh mais que... Donc que j'essaie de retrouver via bon surtout les sports de balle collectifs, qui sont clairement mon dada parce que je suis moins preneur des activités individuelles.

D'accord. Selon toi quelles sont les convergences et les divergences entre le MMA et le jeu vidéo de combat ? On peut parler de la discipline, des pratiquants mais aussi des spectateurs.

Euh ben alors là la cible... bien malin... en tout cas... euh... enfin c'est sûr qu'il y a forcément en fait des niches. Moi pour avoir discuté je sais qu'il y a quelques membres, que ce soit là des communautés bretonnes ou même nationales qui sont friands de MMA. Alors la proportion là-dedans je serais incapable de la donner.

Qui consomment, qui pratiquent, ou les deux ?

Les deux. Alors les deux mais je dirais je pense plus probablement surtout qui consomment. Euh et donc là j'ai déjà de ce côté-là de mon spectre, des exemples donc de personnes qui étant amatrices de jeux de combat ou en tout cas spectatrices de jeux de combat pourraient être aussi spectatrices de MMA. Et donc je me dis ben je suppose que tu dois avoir aussi l'inverse de l'autre côté, c'est-à-dire des gens qui sont des fervents amateurs de MMA qui aiment un peu le jeu vidéo et que ça dérangerait pas ou peut-être même qui suivent quelques compétitions de jeux vidéo sans être eux des pratiquants fervents de jeux de combat. Maintenant ouais la proportion de ça en fait, la question c'est combien sont-ils en fait ? Est-ce

qu'on parle d'une poignée de 10 personnes ou de milliers ou de centaines de milliers, donc ça je ne saurais dire. Euh attends c'était quoi l'autre question ?

La question des convergences et des divergences.

Oui les convergences et les divergences. Euh ben encore une fois je pense là ce qui est complexe, en fait ce qui est complexe c'est que on parle même pas de milieu euh homogène là, finalement quand tu me dis MMA, ben on se repose la question mais tu me parles de quel MMA. Est-ce que tu me parles du MMA de club ? Est-ce que tu me parles du MMA national ? Est-ce que tu me parles du MMA spectacle ? Et même chose pour le jeu vidéo de combat finalement parce que euh quelqu'un des ranking Rennais, lambda, il a ni les mêmes attentes ni les mêmes exigences ni le même statut que l'espèce de pseudo champion régional, que le pseudo champion national, que le top player type Luffy, donc tout dépend déjà on est sur quels critères quand on pose cette question des convergences et des divergences parce que en tout cas peut-être sur la base là plus... parce que vu que j'ai aucune visibilité sur ce qui est ou à quoi ressemble un MMA de club, donc je vais parler plutôt de l'image que j'ai du MMA, c'est-à-dire le MMA spectacle, euh bon ben il y a des... peut-être la divergence serait effectivement dans le... comment dire... dans cette fameuse acceptabilité du contenu, c'est-à-dire que il me semble pas qu'un spectacle de MMA est à mettre à la portée de n'importe quel individu. Enfin tu montres pas un spectacle de MMA à un gamin de 14 ans mais je peux me tromper je ne sais pas et du coup là il y a une divergence avec euh... alors oui et non encore une fois, avec le jeu de combat mais tout dépend du jeu de combat. Parce que même le jeu de combat on en revient. Mortal Kombat tu le mets pas, mais oui Street Fighter tu peux montrer ça à un gamin de 12 ans il y a pas de problème. Donc euh après oui tu as... on va retrouver mais j'allais dire peut-être dans les pires aspects de ce que peuvent être ces pratiques, euh bon ben le côté ouais spectacle, euh l'hyper monétisation de tout ça euh on va dire les joueurs sont peut-être, les joueurs de jeux de combat pro, j'aurais envie de dire qu'ils sont moins maltraités parce que déjà tu as... il y a moins la question ne serait-ce que du... d'absorber les dégâts d'un match. C'est-à-dire que bon tu as quelques dégâts psychologiques d'une défaite mais je pense ils sont incomparables aux dégâts physiques et aux séquelles aussi que peuvent laisser ce genre de pratique de MMA, en tout cas à ce niveau-là chez un individu.

J'aimerais bien que tu développes cette question des impacts physiques et mentaux que peuvent provoquer ces deux disciplines.

Ouais. Ben du coup je dis le MMA typiquement en fait si euh... enfin juste physiquement que du coup ben que ce combattant va pousser son corps en tout cas à certaines limites, va recevoir un certain nombre de coups. Tout dépend je connais pas la proportion du nombre de... c'est sûr que il va au moins dans sa carrière connaître, j'en sais rien moi j'allais dire

quelques knock out. Donc tu vois c'est pas non plus courant de se faire mettre KO, euh et je pense que ça, ça laisse des séquelles cérébraux, ça laisse des séquelles physiques et du coup euh il y a pas cette notion-là dans le sport de jeux de combat où euh... puisque la dimension physique j'allais dire, les seules séquelles physiques que pourraient connaître les joueurs ce serait les tendinites de bras, de doigts de choses comme ça de par la pratique. Et sinon euh là après peut-être que sur les... même sur les en fait non... sur le contrecoup psychologique, j'aurais envie quand même de favoriser, je dis de favoriser dans la quantité de dommages accumulés, j'ai envie de favoriser les combattants MMA parce que tu as aussi le fait de savoir que tu vas avoir des dégâts physiques, rien que ça c'est déjà une pression psychologique que n'a pas un joueur de jeux de combat. Un joueur de jeux de combat bon son seul souci effectivement c'est de répondre à des sponsors et de gagner ou de perdre un match si finalement va lui demander peu de supports physiques euh sur le moment précis. C'est-à-dire que en réalité un joueur de jeux de combat... alors il y a les aspects de concentration et tout mais comme il existe chez le joueur de MMA mais un combattant de MMA, tu peux pas lui faire enfileur 10 matchs d'affilé. Même avec une concentration moindre son corps lâche. Le joueur de combat il va s'entraîner 3 heures, il peut même faire 3 heures de match et on le voit d'ailleurs dans les compétitions puisque on le voit dans le format de la compétition telle qu'elle est pratiquée aussi, euh une compétition de MMA ne se joue pas en un week-end. En un week-end tu as pas commencé avec tout le monde et à la fin du week-end tu as fini avec le gagnant, ça ne marche pas. C'est beaucoup plus long parce qu'on en revient à ces délais là aussi de récupérer euh du corps, de ce réentraîner etc., là où bon dans le cadre de la majeure partie des compétitions électroniques, ben tu enchaînes, tu peux avoir en une journée typiquement en plus dans des compétitions monstrueuses comme l'Evo, en une journée tu vas avoir enchaîné peut-être 50 matchs et tu auras joué 8 heures d'affilée. Et tu as bien intérêt ben là à être endurant et concentré. Et savoir en tout cas quand utiliser ta concentration, ça aussi typiquement j'allais te dire dans les prérequis des... aussi d'un bon joueur, c'est quelqu'un qui sait se concentrer vite parce que y'a... tu sais c'est un peu... c'est le fameux euh ce qu'on appelle être dans la zone. Voilà. Ben c'est typiquement ça. C'est-à-dire que tu peux être bon et jouer avec cet aspect-là et y'a ben tu es dans la zone et là tu es dans un autre niveau de concentration. Mais ce niveau-là en fait il est compliqué à atteindre. Et je pense que les bons joueurs c'est ceux qui savent y être rapidement et le plus souvent possible. Là où les joueurs lambda vont jouer un peu en mode robot finalement. C'est-à-dire tu as travaillé certains réflexes, certaines lectures de jeux, mais finalement tu reproduis typiquement des choses.

Ok. Je serai peut-être un peu plus directif sur les prochaines questions.

Mais je t'en prie.

Le MMA et le jeu vidéo se développent un peu... en marge du sport traditionnel. Qu'est-ce que tu en penses ?

Après je pense qu'il y a une question de latence euh de latence de base, c'est-à-dire comme toute culture de niche, il lui faut bon déjà un temps pour se déployer, se développer. Ensuite euh toucher suffisamment de public, se propager au sein de la société et ensuite pouvoir finalement presque regagner un statut qui va être un statut de culture populaire, là où elle était une culture de niche. Ou en tout cas être suffisamment populaire dans sa niche pour en sortir. Et je pense tu vois, là je pensais juste parce que c'est des disciplines euh relativement récentes ou en tout cas récentes dans l'émergence parce que... je prends l'exemple du MMA dont tu me parles, tu me dis 1920 et je me dis ben je pense qu'il y a peut-être eu une longue période de stagnation vraiment avant que là ça monte euh en comparaison à d'autres cultures type le skateboard tu vois, qui a aussi longtemps été euh stigmatisé etc. et puis ben finalement qui est maintenant... alors qu'il reste une culture de niche ça sera jamais le truc le plus populaire de l'univers et c'est pas grave on lui demande pas ça, mais qui est suffisamment reconnu. Tu vois qui a ces sport, le snowboard aussi, enfin ce genre de culture là et bon moi je pense que là c'est juste une question de temps que le jeu vidéo de combat et le MMA sont destinés, d'autant plus au vu de l'évolution de la société et puis de ce qui... finalement ils sont j'ai envie de te dire presque, je les trouve de moins en moins transgressifs aussi. C'est-à-dire que ils se plient aussi aux aléas de leur époque qui est un peu une époque.. bon là si je fais un peu de politique, bon en même temps tout ce qu'on dit est politique d'une façon ou d'une autre, mais une époque très néolibérale en fait et très capitaliste aussi donc euh finalement c'est pas du tout des contrepoids, c'est pas du tout des cultures tu vois qui sont en lutte contre ça. Et du coup ben on aurait tendance à... on aurait intérêt à garder caché parce que tu comprends c'est pas dans l'intérêt général. Ben non en fait c'est des cultures aussi qui continuent à propager cet esprit-là, donc c'était juste en combien de temps elles allaient se faire absorber ou récupérer par le capitalisme pour en devenir aussi de nouveaux sujets quelque part. Et c'est ce qu'elles sont en train de devenir je pense toutes les deux ou elles le sont déjà, mais elles sont en train de le devenir. Comme je t'avais dit tout à l'heure sur aussi cette bulle spéculative de l'e-sport, alors liée aux jeux de combat ou pas, mais de l'e-sport global moi ça me fait doucement rigoler en fait. Là les équipes il y a un gros... un espèce de marché mais qui pour

moi va être l'équivalent de l'abus de 2 milliards de 2008 et qui va exploser peut-être dans 20 ans quand on va se rendre compte qu' en fait en termes de visibilité, en termes... tous les coups qui ont été mis là-dedans ont eu très peu de retour sur investissement mais bon on a tous cru à ce truc et puis chaque acteur ou sous acteur et sous capitaine a vendu ben pour lui-même, se nourrir lui-même, a vendu la nécessité de cette discipline ou de cet élan. Et ben voilà par un espèce de jeu de dominos on va se rendre compte au bout d'un moment que ben non tout ça était caduque et peut-être ça s'écroulera pour revenir ou soit pour disparaître peut-être, même carrément. Mais sinon même pour revenir, pour revenir plus à un esprit, j'ai envie de dire pur c'est pas le terme, peut-être moi je... enfin débarrasser, ouais débarrasser de ce genre d'adjonction là en fait. On va revenir peut-être à des valeurs plus sportives au minimum mentalement qui est juste l'aspect bon, la lecture adverse. En fait comme le jeu d'échecs finalement. Ce que je trouve intéressant moi quand on me pose la question, ce que je trouve fascinant dans le jeu de combat, c'est qu'il va lier cette lecture adverse mais euh on va dire dans des critères de réflexe acceptables, là où... lire totalement un adversaire au kung-fu ou en boxe c'est très rare. C'est-à-dire que c'est le moment où tu l'as mis KO et encore c'est pas toujours le cas, mais imaginons, bon là tu lui as mis le counter parce que tu avais lu son coup mais c'est rare. C'est-à-dire ça va pas être tout le temps ça, ça va être plutôt s'adapter etc., tu vas être dépassé par le rythme, essayer de t'adapter mais dans le jeu de combat cette situation de lire le jeu, tu es obligé de le lire plusieurs fois... adverse et donc de conditionner un adversaire aussi donc il y a cette partie-là sportive hyper intéressante, avec bon s'il y avait que ça on pourrait dire oui mais c'est comme les échecs tu demandes en termes de maniabilité, les échecs c'est quand même con. C'est : tu prends un pion avec tes doigts et tu le poses. Bon. Et tu le poses sur une case carrée où il y a pas une lecture euh... c'est tout l'aspect mental qui en fait toute sa richesse. Et là tu rajoutes... il y a le paramètre lecture et puis tu rajoutes le paramètre quand même la technicité des mouvements donc qui font que tu auras beau avoir lu un adversaire, mais si ta manipulation ne suit pas derrière, ben ta lecture elle est caduque aussi donc il y a cet aspect donc qui est finalement, qui rejoint oui de façon virtuelle le sport euh qui rend... en fait qui rend l'aspect grisant parce que quand les deux sont combinés, ben il y a une vraie... tu as l'impression d'avoir ouais, d'avoir vraiment lu, d'avoir dit « tu as vu ? je t'ai amené là et je t'ai amené là parce que je voulais que tu fasses ça et en faisant ça tu es tombé dans mon piège ». Et c'est assez grisant comme sentiment euh de ce point de vue-là et pour moi qui est un sentiment qui pourrait plus ou moins se suffire à lui-même et puis après à côté de ça qui... où on retrouverait ben tout l'aspect parce que bon la compétition par la compétition c'est que là il y a cet aspect de partage, partager les techniques euh donc un peu

comme dans un dojo finalement tu vois. Tu partages des techniques, des savoirs. En fait tu recrées un lien et un lien euh alors par forcément de disciples mais en tout cas un lien social entre personnes. Et c'est pour ça aussi que je suis moins fan et beaucoup d'ailleurs sans détour tu vois... enfin jouer aux jeux de combat... parce que le principe c'est quand même jouer contre quelqu'un donc en versus, mais la pratique online n'a pas du tout la même saveur.

D'accord. Je reviens sur la notion de combat. Est-ce que tu penses qu'en comparaison à d'autres pratiques, le combat a... une place particulière... captive davantage ? Qu'il soit réel, physique ou vidéoludique.

Alors le combat réel je ne sais pas puisque du coup je regarde peu ça, euh donc je saurais pas dire si le... en tout cas le sport spectacle captive toujours autant que ce soit... que ça soit les sports très populaires ou d'autres qui continuent à grimper, donc ça de ce point de vue là je m'en fais pas sur la question du jeu vidéo je trouve que effectivement euh mais ça enfin vraiment j'allais dire je le pense pas parce que je suis partie prenante par exemple de la coordination des tournois etc., pour moi et ça on en a déjà parlé dans nos moments de sessions en tout cas de débats internes à l'asso on a déjà vu ça, je pense qu'un Stunfest sans finale de jeux de combat c'est pas un Stunfest. Et d'ailleurs il aurait pas du tout la même, il aurait pas la même ferveur. Je trouve que ce qui est intéressant en fait, euh si je devais faire le distinguo avec un speedrun on va dire sur un aspect spectaculaire serait équivalent, voire même meilleur, le speedrun a sa reste quand même si vraiment on le schématise à fond, c'est l'homme contre la machine en fait, elle est la variante. C'est que c'est l'homme contre la machine, donc on va rarement être du côté de la machine. Donc il peut pas y avoir deux camps au sein du public qui vont se créer, il va y avoir ben tout le monde est pour l'homme contre la machine. Bon très bien. Mais ça en fait ça a ses limites en termes de spectacle et on le voit bien de toute façon, tous les spectacles... enfin les spectacles les plus forts et de sport, c'est ceux où il y a une confrontation. C'est-à-dire que du coup va y avoir une confrontation entre deux équipes, deux idéologies, ce que tu veux. Et dans le sport de jeux vidéo de combat, en fait c'est le seul... alors le seul après avec tous les autres jeux vidéo de confrontation en fait on retrouve ça et c'est pour ça qu'ils sont aussi populaires, puisqu'il y a aussi cet aspect de s'identifier à un individu ou à un autre, à un personnage ou un autre et donc supporter l'un contre l'autre et qui va jouer de cette dynamique des foules là où sur un speedrun, sur ce que tu veux tu vas pas avoir ça, c'est pas possible de l'avoir. Euh et donc en fait c'est ça que moi je défends en disant ben ça participe de l'effervescence du public et de la participation, et d'ailleurs à chaque fois que... enfin les finales les plus mythiques, là pour parler du cas du Stunfest, c'est quand... c'est typiquement c'est quand il y a deux gros antagonismes. Soit de joueurs dont on connaît l'historique et la rivalité, soit carrément on en revient parce que ça revient malheureusement toujours à ça, l'espèce de chauvinisme quand ça va être la France contre un autre pays. Tu vois typiquement une finale qui serait entièrement française, on pourrait se dire putain trop bien c'est deux

français donc il y en a forcément un qui va gagner, ben non ça a moins d'impact que la France contre le Japon. Et ben là tout le monde sait que le japonais c'est le favori et puis ben tout le monde va gueuler parce qu'il y a cette incertitude totale et il y a cet adversaire humain ou bon la France contre l'Espagne, ou n'importe en tout cas comme ça des pays un peu rivaux où il y a des antagonismes. C'est là que je pense que le... ouais que la flamme n'en n'est que plus forte en fait.

Ok. Je vais aborder la thématique violence. On parlait des douleurs et blessures toute à l'heure. Est-ce que tu peux développer davantage ce point ? Est-ce que tu as des observations personnelles ?

Donc dans le jeu vidéo ?

Oui en pratiquant le jeu vidéo.

Ben on pourrait... bon j'allais dire on pourrait typiquement parler même de la vue puisque à jouer à trop de jeux vidéo tu peux avoir des pertes, enfin une perte de vue tu vois typiquement puisque ça va te demander de moins cligner etc., tu regardes un écran c'est pas une lumière très naturelle, tu vas souvent t'entraîner dans des environnements sombres pour avoir... capter au maximum cette lumière, donc fatiguer ton œil et d'autant plus si c'est des exercices d'entraînement longs ben c'est sûr, c'est pas un secret que la majeure partie des joueurs de jeux vidéo ont des lunettes ou en tout cas au bout d'un certain moment. Donc il y a clairement ça. Après euh au niveau des séquelles physiques, au-delà des... franchement ouais des tendinites euh il peut y avoir... moi je sais que j'ai connu, je sais qu'au bout d'un certain moment à jouer aux jeux de combat spécifiquement, euh je vais avoir les épaules, les muscles des épaules qui vont tirer. Et je pense que c'est lié au fait d'être contracté en fait, d'être en tension, de par le fait de devoir réagir à chaque fois comme ça par des à-coups brusques et donc ben sans se rendre compte en fait on doit être en fonction pour être comme ça, et donc ben euh au bout de 2 heures machin, là tu sens qu'en fait tu es là genre aïe j'ai mal, et bon là je vais arrêter parce que là je suis tendu. Et en fait je suis tendu parce que ben j'ai... il a fallu que je sois tendu pour répondre de façon vif aux attaques et à la lecture adverse etc. Oui ça j'ai connu. Moi j'ai eu la chance de pas avoir de tendinite, après je pense la tendinite aussi est plus fréquente chez les joueurs de manette. Euh un joueur de stick franchement c'est compliqué d'avoir une tendinite à moins d'avoir une mauvaise position de la main, tu vois que le stick soit mal positionné, que du coup euh... enfin ton bras soit pas bien et qu'il vient de couper un nerf etc., mais il y a peu de risques avec les pianos, là où le joueur manette tient la manette, donc il y a déjà cette crispation de la manette et d'appuyer qui implique d'autres mouvements.

Ben là c'est par hasard. On a un cas de nos adhérents qui a une tendinite, alors je sais pas si c'est totalement lié à l'exercice des ranking, mais qui a eu une tendinite et je pense qui est lié ben tiens bizarrement à un joueur de manette. Mais euh en tout cas dans le... par contre dans le parcours des joueurs enfin célèbres qui soient pros ou pas pros, y'a rarement eu tu vois justement voilà on va dire en comparaison avec des milieux pros où tu vas souvent voir les sportifs se blesser, devoir se retirer un moment etc., là il y a pas. Là en fait là les seules blessures encore une fois sont les blessures psychologiques. C'est pas réussir à se remettre ou alors c'est avoir des aléas de la vie qui vont du coup faire que tu te mets en pause ou que tu arrêtes, mais rarement ouais des raisons physiques majeures.

D'accord. Concernant la violence des disciplines, tu expliquais qu'il était plus question d'interprétation que de violence effective dans le MMA ?

Oui.

Comme dans le jeu vidéo de combat ?

En fait c'est pas ça. C'est que je reposais la question même de la violence. Mais oui mais on dit la violence mais qu'est-ce qu'on appelle violent ? Mais c'est comme tout, ben là ce débat pourrait même s'étendre, parce que c'est marrant comment... quand on casse des vitrines c'est considéré violent mais laisser des gens crever dans la rue c'est pas considéré violent et ainsi de suite. Donc en fait tout dépend où tu poses ta caméra pour dire ça c'est violent et est-ce que du coup le rugby est-ce que c'est violent, si oui alors d'autres pourraient être considérés violent, sinon en fait ou met-on le curseur ? Et vu qu'il y a pas une norme à proprement parler, enfin la norme c'est juste c'est ce qui est accepté socialement plus ou moins en fait, donc moi je me pose la question de ça, euh jusqu'à quel point le MMA pourrait être considéré violent ou pas. Oui on pourrait dire que de base, enfin pour moi à la limite, tout sport de combat... enfin tout sport que tu implique, que tu vas donner, asséner des coups volontairement à un autre, ça serait forcément considéré violent. Mais donc à ce titre-là euh je mettrai le karaté, le kung fu, le taekwondo, la boxe thaï, enfin tout ça c'est violent aussi. C'est-à-dire que effectivement ce qui est peut-être gênant dans cette histoire, c'est que peut-être le MMA subit seul cette appellation, alors que plein d'autres sports de combat font la même chose ou sont si peu différents. Et de ce point de vue-là oui je trouve ça injuste. Maintenant si tu me poses moi la question est-ce que pour moi le MMA est violent, j'ai envie de te dire oui. Mais donc oui de la même façon qu'il est... que tous ces autres sports là je les considère aussi violents en réalité. Voilà.

D'accord. On parlait des manifestations organisées par 3 Hit. Tu peux me présenter le processus de construction et d'organisation de...

Mais quand tu dis un événement par exemple un ranking ?

Le Stunfest par exemple.

Mais donc toi tu es intéressé sur le Stunfest global ou le Stunfest que la partie baston ?

Sur l'ensemble. Est-ce qu'il y a des équipes spécifiques qui gèrent différentes parties par exemple ?

Oui. De toute façon c'est réparti par zones parce que ce serait pas possible. Donc là l'organigramme tel qu'il est, euh on va dire là en l'occurrence tu as deux coordinateurs qui vont plus ou moins chapeauter, en fait faire en sorte que les choses avancent dans le timing qu'il faudrait qu'elles avancent et euh et qui vont mettre en lien des équipes quand ils se rendent compte que par exemple il y a des soucis ou que l'une pouvait aider l'autre. Typiquement ben je sais pas toi tu es en train d'avancer admettons sur la partie d'un tournoi, il y a bien un moment il va falloir que tu discutes avec euh la régie technique parce que tu vas leur dire parce que tu vas leur dire ben oui mais moi je vais avoir besoin de tant d'électricité, tant de pause de jeux, euh je veux... voilà l'espace que je veux qu'on m'alloue, voilà donc tu vas interagir avec d'autres équipes qui elles-mêmes interagissent avec d'autres équipes etc. On va dire vraiment sur du point de vue global c'est ça euh après euh bon là j'allais dire le souci c'est que comme moi je n'ai participé à un Stunfest en tout cas en temps plein que depuis 1 an et dans des conditions assez spéciales, puisque là ce Stunfest est quand même un peu bizarroïde puisqu'on la démarré avec 2 mois de retard en fait du fait du déficit de l'année précédente etc., la réponse officielle des pouvoirs publics elle est arrivée fin octobre, donc là où grosso-modo le « festoche » prend euh à peu près c'est quoi c'est 9 mois de préparation ? (*Compte à voix basse*). Oui c'est ça. En fait pour arriver au terme c'est 9 mois. Ce qui est assez long. Alors c'est 9 mois, qu'on se comprenne bien c'est pas 9 mois à temps plein, faut imaginer ça plutôt comme une exponentielle, c'est-à-dire que quand tu démarres c'est très smooth et au fur et à mesure ça monte pour atteindre après ben des trucs vertigineux euh voilà. Mais et parce que du fait aussi du reste des activités de 3 Hit combo qui accapare, donc dans tous les cas, la en l'occurrence moi j'ai... en fait je suis en réalité le premier, c'est assez cool de se dire ça, je suis le premier salarié qui planchait entièrement sur le Stunfest. Personne d'autre ne bossait à temps plein sur le Stunfest. Tous les autres ont aussi une activité au sein de l'asso dans d'autres domaines de l'association. D'autres tu vois typiquement Minecraft je sais pas euh des commandes, ou ben la chargée de comm elle était

pas chargée que du Stun, elle était chargée de comm' du 3 Hit et du Stunfest. Donc elle faisait les newsletters mais aussi un peu le Stun enfin bon bref. Après il y a des suppléments qui arrivent, des stagiaires ce que tu veux mais grosso modo l'activité elle est quand même euh divisée entre le pan 3 Hit combo on va dire qui est le pan des activités du catalogue vidéo ludique à l'année qu'on propose aux collectivités euh tu vois aux villes etc. et on va dire le pan Stunfest qui est effectivement aussi une partie très prenante. Donc après euh le début ça va être je sais pas comment tu démarres, tu démarres bon ben constitution des équipes à la fois euh constituées de bénévoles, de freelances, de stagiaires, enfin de prestataires. Voilà différents statuts comme ça et après à qui tu vas confier les missions en fonction de leur spécialisation, donc la chargée des accréditations, la chargée des bénévoles, sachant qu'en fonction du budget et euh et de la tâche, certains vont intervenir plus ou moins tôt parce que forcément la chargée des accréditations du Stunfest, elle commence pas à travailler en septembre il y a pas d'intérêt. Tu vois elle, elle va arriver sur le festival je sais pas en janvier ou en février et à partir de là ça va... parce que là on va commencer à mettre un appel pour les accredit ou pour la presse ce genre de choses. Donc tu as des postes qui démarrent tout en fait, on va dire tous les postes euh enfin les zones clés du festival démarrent tôt ou celles qui demandent beaucoup de temps typiquement euh là je sais que la zone Indie va démarrer, enfin il y a un appel à projet puisque l'idée c'est aussi de laisser du temps aux gens pour proposer euh des projets. Alors tu vas avoir deux pans, que ce soit pour les Indie euh donc les studios indé qui veulent montrer leurs jeux où qui ont des propositions intéressantes, et euh tu vas avoir tous les stands assos, donc on sait pas là c'est des associations comme on pouvait l'être qui vont avoir une pratique intéressante ou décalée ou inattendue ou juste dont on a besoin en fait euh sur le festival. C'est-à-dire qu'ils vont me dire et ben nous au Stunfest, on veut vous proposer, tiens on va faire un stand Mario Kart 8 et les 8 consoles sont branchées euh en LAN et on joue cash en LAN. Donc là les 8 joueurs jouent en même temps et donc ben ah ouais nous on vient avec notre matos et tout on est défrayés donc en tout cas voilà pour toutes ces activités-là qui demandent du temps, que ça soit ça, toute la partie aussi qui est la programmation donc en gros programmer les speedrun, donc ça, ça va être pareil, les responsables speedrun qui vont commencer à concocter un programme, contacter les speedrunner, voilà les conférences typiquement, la zone tournoi pareil parce que là tu vas avoir une petite moitié un peu moins, alors ça c'est en train de changer malheureusement avec l'évolution du milieu, là où avant je pense qu'on attendait très peu de réponse des éditeurs, c'est-à-dire que en fait on avait notre propre programmation et peut-être un ou deux jeux qu'on rajoutait parce que c'est des jeux qui allaient... soit qui étaient de l'actu du moment ou

qui allait nous ramener de l'argent, en tout cas qui allaient être favorables au vu d'un partenariat avec un éditeur.

Tu parles d'ailleurs des éditeurs, ils vous laissent une marge de manœuvre ou l'organisation reste quand même très... imposée ? Au niveau des compétitions est-ce qu'il y a...

C'est assez variable. En fait tout dépend des éditeurs. Typiquement Capcom, alors Capcom étant une entreprise internationale euh malheureusement... et puis je pense qu'ils restent encore assez débutant dans le domaine alors que ils sont leaders hein, c'est ça en fait qui est flippant, euh ils ont pas écrit des règles spécifiques à chaque région et c'est ça qui est triste parce que euh c'est comme si pour te faire la métaphore, c'est comme si tu t'étais mis dans un circuit de formule 1 ok ? Et là tu mets une limitation de vitesse. Et cette limitation de vitesse tu la garde et tu reviens là dans une ville comme Rennes et tu gardes cette même limitation de vitesse. Et là toi tu te dis il y a un problème, je peux pas avoir des panneaux à 320, on arrive déjà jamais à 320 et ben c'est le même principe, c'est-à-dire que Capcom en fait se base sur le marché US et ces règles-là deviennent des règles internationales. Et ben il y a un problème parce que ça colle pas. Donc nous typiquement euh si par exemple tu ne fais pas partie du Capcom pro tour, donc tu as beau avoir été parce que et là tu as l'air schizophrénique parce que les dirigeants, parce que les responsables de Capcom France eux ben clairement nous sont reconnaissants et essayent au maximum de nous aider. Mais eux-mêmes ne font que répondre aux directives de Capcom UK qui eux-mêmes répondent aux directives de Capcom USA, n'est-ce pas, et donc ben eux ne peuvent juste que se lamenter de ces nouvelles règles en disant ben donc si on a le malheur de... donc ce qui est arrivé cette année-là, qui est passée, de ne pas être dans le circuit de Capcom pro tour et ben pour avoir le droit... en fait pour mettre Street Fighter V, il aurait fallu qu'on paye une licence parce que justement on était dans la jurisprudence où on était un événement suffisamment gros pour pas être ignoré, parce qu'ils se doutent bien que les petites assos lambda elles font des tournois Street V, il y a personne il y a pas un commis tu vois donc il peut pas gérer ça, donc par contre les gros qui voudraient faire des trucs euh sans leur aval il peut venir lui taper dessus. Mais il y avait ce cas bizarre donc où on a aidé Capcom, en tout cas les jeux Street Fighter à grossir en France et donc là on était doublement punis de dire ben non seulement vous n'avez pas le Capcom pro tour pour des raisons x y.

Comment tu fais pour avoir ce fameux... ?

C'est totalement informel en fait on en revient, tout ça fait partie de l'ordre de l'informel et de la relation. Faut connaître le bon gars euh au bon moment, transmettre le dossier ou pas parce qu'il y a plein d'années où on n'a pas transmis, c'est-à-dire de par juste notre rayonnement, c'est Capcom qui nous l'ont proposé en nous disant est-ce que vous voudriez être étape

majeure l'année prochaine. Et on disait oui. Et d'ailleurs ça typiquement, c'est ce qui est arrivé cette année, enfin c'est ce qui va arriver du coup pour Nintendo. Tu vois alors là Nintendo c'est un partenariat qu'on vient de débloquent cette année, donc de par aussi ma prise de poste et je pense euh... et puis une conjoncture favorable mais les dirigeants de Nintendo Europe déjà ont pressenti ce qui allait se passer au Stunfest autour de Smash et puis ils voyaient un peu l'événement etc., et donc en amont nous ont fait une proposition, donc là d'ailleurs ils sont revenus vers moi pour te dire, donc là les dirigeants de Nintendo Europe me demandent, alors que je leur ai... si, je leur ai fourni mon dossier avant mais je l'ai pas fourni dans le but de demander quoi que ce soit, c'était à l'époque merci de nous avoir soutenu voilà notre bilan tu vois comme ça. Donc tu vois eux nous demandent, écoutez on va faire un pro tour l'année prochaine, une espèce européenne pro tour, on aimerait que vous fassiez parti. Est-ce que c'est possible pour vous ? Est-ce que ça vous va ? Et donc c'est un peu comme ça que ça s'était passé avec Capcom auparavant. Donc ça euh c'est effectivement et d'ailleurs quand on en parle avec le responsable de Capcom France, il est critique aussi sur la question. Il dit les règles ne sont pas écrites. Il y a pas de règles. Tu es dans le monde de l'informel total. Chez l'un tu vas lui demander un dossier, chez l'autre tu vas... donc moi à Capcom je les avais contacté puisque on a essayé de faire ça officiellement, de dire bon on est pas assez pétié mais les gens voulaient si on met pas Street Fighter V comment on peut faire et donc là on m'a envoyé un... tu vois et d'ailleurs c'était marrant, c'était la réponse froide de l'US, on m'a filé un espèce de formulaire à remplir. Donc tu vois genre le formulaire QB machin truc muche et ben tiens tu décris ton événement, dis combien tu attends de spectateurs, combien tu attends de trucs, quelle est la valeur de ton événement, combien tu rajoutes. Tu vois des trucs mais tu es là... mais les gars on a fait des CPT ensemble, on cherche pas un inconnu. Et on l'a rempli ce truc. Et en fait leur réponse c'était dire oui mais qu'est-ce que nous on gagne à vous filer ?

La visibilité de la manifestation ?

Mais non mais c'était et donc au bout d'un moment c'était de dire ben non la licence c'est 25 000 €. Et toi tu es là mais non attends je vais pas vous filer 25 000 € pour moi mettre Street Fighter. Et comment je mets le cash price, mais vous êtes fous. Mais parce que aux US une chaîne de télé privée si elle veut mettre Street Fighter V elle va payer 25 000 € mais c'est logique parce que elle derrière elle vend quelque chose. Eux je pense qu'il y a aussi la déconnexion que là-bas de toute façon la scène euh sportive aux US est totalement néolibérale, il n'y a pas d'association ce ne sont que des entreprises. Même l'Evo etc. c'est un business, c'est pas euh... donc je pense et on en revient parce que je te disais

que les modèles s'exportaient pas en fait, il y a une mauvaise traduction après de ce qui aurait dû être fait et typiquement ben ce qui s'est passé cette année, et on en revient, donc encore heureux on a eu du bol avec nos interlocuteurs directs. En fait ils nous ont dit, ben c'est eux-mêmes qui nous ont dit, c'est eux-mêmes qui nous disaient à demi-mot faites-le en secret. En fait ben cette discussion je l'ai jamais eu avec toi. Je ne suis pas au courant.

Avec quelqu'un des USA ?

Non non pas les USA justement. Les USA eux ils sont cons ils sont dans leur truc. Mais UK et France nous disaient, moi je suis pas au courant, je peux pas être au courant vous ne remplissez rien, je veux pas savoir ce que vous faites en tournoi vous vous démerdez. Moi je suis pas au courant, donc si je suis pas au courant je peux pas... en gros je peux pas vous sanctionner. Et c'est ce qui s'est passé. Mais à tel point même que Capcom France a été vraiment... enfin je dis sympathique.

Avec vous oui.

Ouais ouais parce que moi j'avais besoin des comptes, typiquement on avait pas assez de Street Fighter V avec tu sais tous les DLC parce qu'il y a plein de personnages etc., et donc grosso modo l'idée c'était de... que moi j'avais absolument besoin de ces 10 ou 15 comptes Street Fighter V. Donc il a accepté de me les prêter sous conditions qu'ils apparaissent pas sur le stream, donc sur le stream on a mis les comptes d'assos partenaires qui eux avaient tous les DLC, et dans la partie tournoi où il y avait pas d'accès Internet, ben il y avait les comptes Capcom France. Mais ça légalement si le mec se faisait choper il pouvait perdre son travail là-dedans. Mais donc il nous a fait confiance. Mais pour dire qu'à tel point qu'il trouvait la décision injuste et illogique qu'il la contournait, mais il la contournait en secret. Et donc moi il m'a envoyé ses comptes là, il me les a envoyé avec son mail personnel pour qu'il y ait pas de trace pour te dire, donc on en est là en fait de l'espèce d'incohérence du système.

Et qui est propre à chaque éditeur.

Et qui est propre à chaque éditeur. Typiquement pareil. Un autre éditeur je lui demande euh donc j'avais réussi... parce que en plus tu es déjà là toi dans le plan débrouille pour essayer donc, parce qu'avec l'émergence de... enfin de cette e-sportisation de la société comme j'ai envie de l'appeler, euh malheureusement de moins en moins de joueurs se déplacent s'il y a pas un gros cash price et donc ben toi tu es obligé de les trouver ces cash price, sauf que les divisions européennes elles sont... c'est les plus démunies. Donc c'est rarement celles qui vont être capables d'avoir des... en fait quand je vois le fonctionnement du jeu vidéo, enfin des développeurs et là on parle des grosses boîtes, il y en a beaucoup etc., c'est ridicule mais ça...

tu me diras quoique c'est l'exact euh exemple de ce qu'est la société aujourd'hui. C'est-à-dire que c'est une vision à court terme. Très court termiste. En gros un jeu, là à l'heure actuelle, qu'il soit un jeu de longue date ou pas, c'est un jeu qui a un budget donc de marketing, ce budget de marketing il va être défoncé à la sortie, cash. Soit tu as du bol tu es là à la sortie pour récupérer des miettes, donc sur une opération ce que tu veux, quelques mois plus tard si le jeu s'est mal vendu etc., il y a plus rien en fait. Ce jeu-là tu vas le laisser mourir. Pas parce que tu t'en fous, parce que tu n'as plus de budget. Et parce que de toute façon si ton budget tu l'as loupé à ce moment-là, il est récupéré par la maison-mère et en fait tu le gardes pas pour le re dispatcher. Il y a pas de plan à moins quand vraiment justement ils professionnalisent le truc et qu'ils annoncent des World Tour organisés par eux-mêmes où là bon ok tu as... et encore du coup c'est des choses très codifiées, mais à aucun moment tu peux aller voir un éditeur 2 ans plus tard de la sortie du jeu et lui dire moi je fais un tournoi tu me donnes quoi. Il va te dire je te donne rien j'ai rien. Donner des lots de ce que j'ai en rabe c'est tout. Et donc se pose la question, ah oui mais donc si toi tu es pas à une étape World Tour machin, comment tu fais ? Tu vas être obligé de trouver des sponsors extérieurs, donc des gens qui ont envie d'imposer leur image à ce jeu-là etc. Donc ce qu'on a réussi à faire sur quelques cas. Et donc là je me retrouve à nouveau tu as posé la question ah ben Bandai Namco et rebelote là c'était... alors typiquement on s'était retrouvés dans un cas où j'ai dû appeler la personne chez Bandai Namco Europe, enfin France, donc Europe parce que le siège social en France est celui de l'Europe, là où habituellement il est plutôt en Angleterre ou en Allemagne et le gars bon, trifouille ses papiers et au bout d'un moment il me dit alors oui pour demander, en fait en gros si nous-mêmes on mettait un cash price sur le jeu, au-delà d'une certaine somme en fait tu es obligé de faire une déclaration à l'éditeur parce qu'en fait tu la fais... en fait c'est parce que tu proposes un cash price plus élevé que ce que lui n'a proposé. Donc je lui dis c'est quoi cette somme et euh et donc on en revient, et donc pareil c'est des trucs qui ont été écrits mais par des gens qui je pense se rendaient pas compte de ce qu'il écrivaient et là ben il y a écrit toute somme supérieure à 5000 €. Et donc on en était vraiment à la blague du mot, je dis mais donc si je mets 5000, 5000 c'est pas supérieur à 5000. Donc est-ce que je mets 5000 ça va pas me poser de problèmes ou est-ce que je mets 4999 ? On en était là. Et donc il regarde il me dit écoute il y a pas écrit égal il y a écrit supérieur, donc on va aller avec ça. 5000 c'est bon mets-les. Et donc je repose après la question, je lui dis bon par contre moi c'est un sponsor qui me donne cet argent est-ce que je peux le mettre ?

Oui comment ça se passe du coup ?

Et ben là rebelote, ah ouais mais non euh donc là typiquement c'était le genre de licence, c'était DBZ et il me dit ah ben non voilà faut demander un accord je sais pas quoi, mais un accord à une branche et il fallait remplir un dossier. Et ben ce que j'ai fait typiquement c'est que j'ai transféré euh parce que c'était dans des délais compliqués et j'ai... en fait en posant la question à Nintendo, je me suis rendu compte que typiquement Nintendo était moins regardant sur sa licence, donc sur Smash, Nintendo au-delà de pas coller ça à une marque de drogue, de sexe ou de jeux paris, tu fais ce que tu veux. Parce que à l'époque c'est juste ils prennent pas de responsabilités là-dessus. Et donc ben moi j'ai appelé mon sponsor en lui disant écoute j'ai mieux à te proposer. L'argent que tu voulais mettre on le met sur Smash. En fait pour moi l'opération c'est la même, c'est-à-dire que l'argent il me le donne je le mets sur DBZ, donc je le mets sur DBZ mais lui en termes de pub je dis que son argent il est allé sur Smash voilà. Et ben avec ça pas besoin de faire de dossier. Voilà en fait on en était réduit à ça, ce genre de...

C'est encore le cas maintenant j'imagine ?

Ah ben oui là je te parle...

Donc le fait que les jeux appartiennent aux éditeurs risque de ne pas améliorer ce genre de situations ? Ah moins d'une prise de conscience des diversités...

Ben en fait là on est dans un moment charnière pour les organisateurs de jeux de combat, même de jeux vidéo tout court, euh c'est-à-dire qu'avant les orga étaient très indépendantes et même autonomes, donc il y avait à la fois ces qualités et ces défauts, ça voulait dire aussi tu avais un besoin de jeux, tu étais... ben à toi de trouver les bons potes qui allaient te prêter le bon matériel mais tu te débrouilles tout seul et tu rends des comptes à personne et tout le monde s'en foutait de ce que tu faisais. Là avec comme je te disais cette histoire de bulle, de trucs autour, tout le monde veut sa part du gâteau, donc certains ont le ventre plus gros où se rendent pas compte aussi des spécificités de chaque région et du coup euh bon ça complique la tâche euh grandement sur l'indépendance parce que là où avant je sais pas comment dire, les événements, les rassemblements de jeux de combat étaient liés au prestige de l'événement lui-même et de sa qualité de programmation. Désormais ils sont de plus en plus liés à ta qualité ou pas de faire partie d'un World Tour ou pas. Mais finalement le World Tour il dépend pas spécialement de la taille de ton événement ou d'un quelconque prestige, il dépend de la qualité de ta relation, en fait de ton réseau tout simplement. Donc tu vas avoir des événements plus petits qui vont récupérer des étapes j'allais dire légitimement, on devrait pas leur arriver et vice-versa. Et en fait du coup ça, ça enlève beaucoup plus le pouvoir, que ça soit ça et puis ben même le fait... parce que si tu veux le label là où avant... en fait le label

c'était dire je viens à tel événement, c'est ça mon label. Cet événement est magique. Là le seul je pense qui garde encore cette aura c'est l'Evo. L'Evo a pas besoin des World Tour. Alors bon tout le monde vient dire oui les World Tour et tout, mais il s'en foutrait, il pourrait dire nous on n'a pas de World Tour, venez et c'est tout. Et ça serait suffisant. Mais hors l'Evo, tous les autres tu es obligé d'annoncer les World Tour de machin, les World Tour... et puis là on le voit que les World Tour, les World Tour il y a à peine... je rappelle qu'il y a 2 ans de ça, à part Capcom ça n'existait pas. Et là tout le monde on gêne pas Capcom finalement, c'est-à-dire que là tu avais Capcom avec le pro tour, puis ben ben Bandai Namco avec Tekken World Tour, puis DBZ World Tour et puis euh ben Dead or Alive World Tour et puis Mortal Kombat World Tour et donc en fait là désormais tu te dis ben si moi je suis pas World Tour, mon événement il est 0 au niveau... et même au niveau du déplacement des joueurs. C'est-à-dire que les joueurs étrangers qui avant... alors bon ceci dit avant on se déplaçait pas, avant on devait les déplacer, à part pour les grosses événements américains, mais donc là tu es doublement puni quand tu as pas un World Tour. Tu as pas un World Tour, tu as pas le soutien de l'éditeur logistique, tu as pas le soutien financier et tu as pas les joueurs qui vont venir. Vraiment c'est la totale. Et donc ça c'est problématique parce que ça veut dire que tu vas être pied poings liés avec les éditeurs, donc tu as intérêt à être bon en rapport avec eux, tu peux jamais te rebeller en fait, se rebeller c'est prendre du risque ou alors bon c'est de l'accepter, te dire ben je... mais en fait c'est là que ça devient... et là et on est au début mais je me dis en fait ça va être rapidement, le danger c'est de devenir dépendant de ça parce que au bout d'un moment, tu vas devenir tellement dépendant qu'ils pourraient te dire ben typiquement non vous allez... voilà nos conditions. Le World Tour ça va être ça. Et si tu veux pas ben je te le donne pas.

Et sans jeu... pas de compétition...

Donc ça c'est ce qui est en train d'arriver dans le jeu vidéo de combat là.

La force des éditeurs.

En tout cas dans cette pseudo professionnalisation, c'est là le danger qui est en train de guetter. Bon c'était pas vraiment la question mais on a dérivé.

Pas de soucis. Tu peux me présenter la manière et les outils avec lesquels vous promouvez et diffusez vos manifestations ?

Euh bon elle est majoritairement quand même sur Internet via les réseaux sociaux, Twitter, Facebook, un petit peu d'Instagram rapidement. Je pense que le Stun a quand même la chance d'encore pas mal fonctionner au bouche-à-oreille. Euh et on va dire pour le grand public et peut-être aussi grand public qui serait lui-même friand d'e-sport, il reste quelques campagnes d'affichage public mais qui elles, interviennent deux trois semaines avant le festival seulement grosso-modo.

Sur Twitch etc. ?

Oui voilà euh réseaux sociaux en amont. Bien en amont du "festoche". Mais après c'est aussi une question de moyens hein. Moi j'aimerais bien faire une campagne d'affichage bien en amont mais c'est pas possible. Et site internet.

Je vais aborder quelques points... plus liés à ton statut de pratiquant. On va développer entre autres la question des entraînements, de la pratique et des sensorialités. Est-ce que dans un premier temps tu peux me présenter la manière dont tu t'entraînes ?

Alors je suis pas un bon exemple parce que du coup moi j'aime pas trop m'entraîner. M'entraîner dans le sens, tout dépend ce que tu appelles entraînement. Ouais quoique non c'est intéressant, c'est intéressant comme question puisque si je fais le parallèle avec le sport, euh je pense que je m'entraîne comme les sports collectifs. C'est-à-dire avec les individus. En gros, moi, ce que j'appelle une session de jeu... puisque ce qu'on appelle normalement du training c'est quelqu'un qui est tout seul devant sa console tu vois, qui va dans le mode training du jeu, il est tout seul et il fait ses enchaînements avec la machine tout seul. Et il teste des situations. Ça, ça m'emmerde au plus haut point. J'ai rarement fait ça, j'ai dû faire ça je pense à tout compter, à tout péter dans ma vie, j'ai dû faire 5 ou 6 heures. Voilà. Donc c'est assez euh c'est assez ridicule. Euh après, donc moi je sais que vu que je rechigne à ça, je suis pas un mec du lab comme on dit. Laboratoire. Tu as des gens qui sont doués pour ça, qui vont aller eux trouver les choses, moi je suis plutôt un mec de... Ouais j'allais dire de l'expérience de jouer en fait et d'apprendre en jouant avec les gens.

Si on devait faire un parallèle avec le speedrun, t'es plus un joueur live que multi-segments... ou chercheur de glitches ?

Voilà ouais. Et donc dans ce cas précis, euh moi je sais... enfin ayant remarqué finalement que ça m'horripilait, ce qui m'est arrivé c'est que dans les sessions de jeu qui sont j'allais dire normalement censées servir de euh d'application de ton entraînement, en fait moi c'est à ce moment-là que je m'entraîne. Dans le sens où pendant la session, je vais pas spécialement... bon ben après tout dépend de l'adversaire, tout dépend etc., mais au maximum je vais pas jouer pour essayer de gagner un match un maximum de fois, je vais jouer pour tenter des situations et pendant que je joue apprendre de ces

situations-là. Ah oui d'accord quand tu fais ça, ça passe pas. Ou alors ah ça, ça marche. Ah lui dans telle situation ça, ça fonctionne et ainsi de suite. Et donc j'accumule cette expérience au fur et à mesure, que ce soit en termes de timing ou de choses comme ça avec plusieurs essais, et donc là bon on peut parler sur des échelles longues, c'est vraiment une expérience qui s'accumule comme des sédiments, tu sais tout doucement euh à force de répétitions, à force de se redire ah oui effectivement ça y est moi je me souviens que ça, ça marche etc. Moi c'est comme ça que je fonctionne.

Et tu fais des compétitions.

Et après oui. Et après ben donc ouais.

Ok. Quelles sont tes modalités de pratique, quelles sont des finalités ? De quelle manière tu appréhendes ta pratique du jeu vidéo de combat ?

Mmh... je pense que l'entrée euh l'entrée s'est faite à la base sur vraiment juste un aspect fun et des univers attrayants, maintenant euh on va dire depuis que j'ai découvert comme je te disais l'autre côté de la pièce, c'est peut-être effectivement euh ce côté compétitif et comme on disait tout à l'heure peut-être de la lecture adverse qui m'intéresse avec ouais... avec euh cette tension palpable, donc cette... ouais on pourrait appeler, je sais pas comment appeler ça, un espèce de stress positif quoi.

Une excitation ?

Ouais tu joues avec cette excitation mais euh bon tu es pas... tu es pas en danger comme... en danger physique comme tu pourrais l'être dans d'autres sports, même si d'ailleurs cette excitation je l'aime aussi beaucoup dans le sport collectif mais on pourrait dire tu pourrais l'avoir aussi dans un sport perso ou même tu vois dans l'escalade, tu vois dans ce genre de... de te mettre en danger en fait. Donc là il y a une mise en danger mais elle est virtuelle, donc elle est moins risquée, moins coûteuse, mais elle reste ne serait-ce qu'en termes je sais pas de fierté ou d'orgueil, elle est là quand même elle existe et donc elle est intéressante de ce point de vue-là. Et c'est peut-être aussi... après je vais peut-être un peu loin peut-être, c'est ma façon à moi de reconnecter avec les arts martiaux puisque comme je t'ai dit je leur ai jamais vraiment donné leur chance pour différentes raisons, donc est-ce que c'est une façon de rester accrocher de près ou de loin à ça malgré tout, puisque ça demande une petite discipline tu vois euh peut-être. Peut-être.

D'accord. Comment tu choisis tes personnages ? Est-ce que c'est lié à leurs styles de combat, est-ce qu'il y a d'autres raisons ?

Mmh... Ouais je pense que je suis assez souvent euh

Oui ?

Euh bon je vais a priori être attiré par ben étant de sensibilité artistique, il y a un design qui va m'intéresser. Donc euh tu peux avoir aussi la dimension fun et je dis ça parce que je repense à certains persos tu vois dont le graphisme au départ n'allait pas, mais dont la façon de jouer, les mécaniques de jeux sont tellement drôles impliquent que du coup elles te poussent à le jouer, en tout cas matière à ce moment-là. Même si voilà je... de toute façon moi je teste. Je m'arrête rarement à un perso dès le départ, je vais en tester plusieurs. Et puis là je vais m'arrêter sur ok une fois que j'ai testé tout ce beau monde, c'est lui qui aura gain de cause et sur lequel je vais rester. Je pense que c'est à la fois lié sur un mix de personnages soit emblématiques, soit qui vont me parler, soit de la façon de jouer, alors soit de façon intéressante ce qu'on va appeler sa place dans la tier list. Alors je m'explique. Donc assez vite quand un jeu de combat sort, donc il y a une liste, une tier list pour expliquer voilà les persos fort du jeu parce qu'ils ont tel truc abusé, tel avantage sur les autres, voilà les persos moyens, voilà les persos faibles et je pense qu'il y a un petit... peut-être un côté aussi dans le défi, dire je veux pas la facilité donc je pense que de mémoire j'ai jamais joué un perso fort. C'est-à-dire qui était dit fort, ça a jamais été un perso que je choisisais même si du coup je pouvais adorer son design et dire ben c'est dommage. Du coup il va falloir je l'aurais en sub comme ça pour le fun, mais en tournoi je jouerais pas ce personnage. Je jouerais d'autres personnages et donc je vais au minimum jouer euh des persos médiums parce que il y a euh alors peut-être qu'il y a des deux aussi hein, peut-être qu'il y a le côté euh et le défi, mais presque on pourrait dire le défi avec l'excuse intégrée, préparée déjà, c'est de dire vu que tu vois je pense que je suis à moitié taraudé entre m'investir mais pas trop m'investir, comme je te disais avec le côté entraînement, donc il y a ce côté de... ben finalement quand tu perds avec un perso mid, tu as quand même... c'est un perso mid. C'était pas écrit que tu allais gagner. Donc si tu gagnes ça ne fait que renforcer finalement ton prestige ou en tout cas ta performance, et finalement si tu perds bon ben apparemment tu avais pas un personnage si fort que ça pour pouvoir espérer gagner forcément. Donc il y a peut-être de ça dans un inconscient, de se dire tu sécurises le truc alors que ben quand tu joues un perso fort, une fois que tu as perdu c'est un peu un mec foutu tu avais le perso fort du jeu. Il y a peut-être de ça.

D'accord. Est-ce que tu peux me présenter tes points forts et tes faiblesses ?

Euh ben du coup la faiblesse j'allais dire justement...

Que ce soit dans le jeu ou même en dehors dans le rapport avec les adversaires... à travers la pression etc.

Ouais. Alors du coup je pense que avec nos années ça la gestion de la pression elle est de mieux en mieux. Après euh tu vois tout dépend aussi de l'échelle de laquelle on parle, c'est ça qui est amusant, c'est que tu te rends compte qu'elle est... euh ben de toute façon quand on démarre à l'échelle ne serait-ce que d'une rencontre entre deux potes chez des potes, c'est déjà une pression pour certains. Après tu as le grade être en ranking, c'est une pression. Être en finale de ranking avec les gars qui commentent c'est une pression. Être à une finale régionale ou... tu vois être à une finale de Stunfest et ainsi de suite. Tu montes euh mais la pratique constante, d'ailleurs ça je pense c'est souvent on l'a tous, mais même à un ranking, il peut m'arriver mais je le montre pas, mais euh quand un match assez tendu termine, tu vois où vraiment l'issue était incertaine jusqu'à la fin, quand ça va se finir il y a encore des petits tremblements. Mais ils sont moins là, ils sont moins visibles au début où chez quelqu'un qui n'est pas habitué où là on voit vraiment... c'est-à-dire que moi je le ressens parce que au moment où je viens débrancher le... je sais pas le câble etc., je sens encore que ma main tremblote un petit peu et donc je vais pas le montrer, je vais mimer que tout va bien etc., que ce soit dans un sens de la défaite ou de la victoire d'ailleurs. Euh après ouais donc les faiblesses j'ai envie de te dire justement ce côté lab qui manque, donc du coup euh ma connaissance, ben déjà de mon personnage elle va se construire beaucoup plus lentement puisque du coup je vais pas moi euh rester 10 heures scotché dessus et faire tous les trucs pour savoir, alors que ça va clairement être euh le... je vais apprendre en live. Peut-être en fonction voilà ça dépend des jeux, mais je dirais peut-être en technicité, enfin tout ce qui est exécution des mouvements c'est venu au fur et à mesure, pas spécialement les plus aptes, mais je pense pas que je suis le plus doué mais je suis pas le plus mauvais. Je pense que je suis dans une bonne moyenne, un petit peu peut-être dans la moyenne haute mais dans une moyenne euh peut-être mon point fort on en revient, ce serait alors justement quand je te parlais tout à l'heure des différents sets, formats, moi je pense que je suis fort dans l'adaptabilité longue, c'est-à-dire avec des adversaires que je connais pas du tout mais dont le style de jeu est vraiment inhabituel, alors que il serait moins fort que moi, je peux... en tout cas à un certain stade en fonction du jeu je peux craquer et perdre contre eux. Euh par contre euh en set long je m'adapte très rapidement et donc après bien sûr par extension, j'ai une bonne mémoire aussi des habitudes de jeux des joueurs, donc là ce qui fait que typiquement en ranking Rennais, il y a un jeu sur lequel je domine depuis 3 ou 4 ans, en fait je m'entraîne pas, mais je

connais les habitudes des joueurs. Donc je connais leurs défauts et leurs qualités, donc je vais jouer sur leurs défauts, euh là où il suffirait tu vois qu'on arrive sur un nouveau tournoi avec des nouveaux joueurs et des mecs que eux arriveraient à sortir, moi peut-être sur deux sets je les sortirais pas. Alors oui si je voulais 10, évidemment je dirais ok là j'ai son profil complet maintenant c'est fini il m'attrape plus jamais. Mais en attendant il peut encore me voler des matchs. Donc peut-être sur euh une adaptabilité au long terme mais pas sur un très court terme.

D'accord. Tu parlais de tremblements. Est-ce que tu as vécu, ressenti d'autres choses dans la pratique du jeu vidéo de combat ? On peut par exemple aborder cette question en lien avec les 5 sens pour commencer, puis on pourra développer si besoin.

Ben au niveau de la vue, ben typiquement je crois qu'il y a quelques années j'avais passé... enfin récente 2-3 ans peut-être max, pour la vue par exemple, j'allais dire le palier de ce fameux zoning. Là tu avais les conseils d'un japonais qui donnait et typiquement euh ils t'apprennent à regarder autrement. C'est-à-dire que là où avant quand on regarde, c'est-à-dire quand on regarde le jeu vidéo sur l'écran, on est habitué à le regarder comme un spectateur ou comme un joueur lambda, qu'on regarde son personnage, et en fait ça dans le jeu de combat c'est une erreur. Enfin disons que c'est l'étape de base et en fait assez vite pour acquérir ce truc, cette espèce de vision floue j'allais dire périphérique où tu vas apprendre non pas à regarder ton personnage mais l'espace qui se situe entre ton personnage et l'autre. Et c'est cet espace-là, en fait plus tu es concentré, plus tu te rends compte que c'est ça que tu arrives à regarder. Et te dire « ben cet espace-là je vais le réduire ou je vais l'agrandir », donc de commencer à le maîtriser en fait, entre ça et pareil la façon aussi, je pense ça fait aussi partie des piliers d'ailleurs de progression, qui est aussi la façon dont on arrive à surveiller les jauges, les différentes jauges de super ou... En fait l'information, comment tu captes l'information au plus vite... celle de l'adversaire et comment tu transfères ça aussi. Donc « ok là l'adversaire il a passé sa super, donc dans tous les cas même s'il me touche avec ce coup il pourra rien faire, donc je peux avancer dans sa zone je m'en fous » et ainsi de suite. Et moi par contre j'ai ça, moi dès que je vais le toucher, là au moment je vais le toucher ça va remplir ma barre et je vais activer... donc des choses comme ça qui avant ben tu en as pas conscience en fait et donc ça c'est aussi des paliers de lecture et de vision puisque ça c'est totalement lié à la vue. Euh bon le son j'allais te dire euh.

J'ai pas vu énormément de joueurs avec des casques, mais il y en a certainement.

Il y en a il y en a il y en a. Mais ça peut si sur certains effets de coups tu sais pour faire une lecture du jeu adverse, je dirais que ça reste... sur certains jeux oui de type Street 3, vu qu'il y a une histoire de rythme quand tu fais des parry, oui c'est bien d'avoir le son mais je veux dire c'est pas... si vraiment

y'a des fois je pense quand tu es dans la zone c'est assez rare de dire tu as entendu le gars faire... typiquement quand tu le mets au sol, donc toi tu vas venir taper à sa relevée et en fait si tu l'entends mouliner quelque chose, tu te dis « ok lui il va faire... » mais là faut... ça voudrait dire que tu t'es débranché et tu as mis... donc ça arrive peu. Mais quand ça arrive effectivement... moi je sais que je joue avec ça typiquement. Et je joue avec ça inversement. C'est-à-dire que quand je te dis que je m'adapte etc., ça peut m'arriver de perturber l'adversaire, donc à la relevée, où je vais faire beaucoup de bruit exprès pour dire « attention il va se passer un truc » et en fait il va rien se passer. Et en fait à l'inverse je vais le choper parce qu'il va se dire « ah il va taper, je vais mettre la garde ». Donc là je vais le conditionner exprès pour mais euh donc ben bien sûr oui, oui ça va sur les digit etc., mais c'est pas l'aspect fondamental. Euh tiens c'est marrant je dis l'odorat alors pas tant ça ne sert pas dans le jeu, mais j'ai remarqué à force d'années que alors en jouant surtout dans des situations de stress, il y a une production de sueur spécifique j'aurais envie de te dire. Euh c'est-à-dire que l'odeur que produit mon corps est différente...

C'est intéressant.

Ouais. Je trouve que la transpiration que j'ai quand je transpire du jeu de combat est différente que quand je transpire euh par exemple quand je cours. C'est vraiment c'est pas... c'est un peu différent quoi.

D'accord.

En tout cas c'est un exercice qui fait transpirer clairement, même sans... c'est-à-dire qu'il y a clairement une augmentation je pense enfin de la température du corps, de la température corporelle et qui après va induire ça, c'est-à-dire que là tu sois cours vêtu, pas court vêtu etc., mais de je pense du stress généré et de cette mise en tension du corps.

Ça a un impact sur ton combat ?

Non. Là c'est plus de me dire...

C'est plus une remarque ?

Ouais c'était plus une remarque que je voulais faire. Mais non non ça impacte pas spécialement.

Ça joue pas sur... ?

Non.

D'accord. Est-ce que tu as des observations concernant le toucher ? Des sensations

particulières ?

Non après il y a un côté très grisant de... là quand on joue du coup au stick euh d'appuyer sur les touches un peu comme un piano tu vois euh, je trouve que ça rajoute presque au côté esthétique, ça rajoute en tout cas une dimension artistique, on a l'impression d'être un pianiste tu vois là où tu vois, c'est-à-dire que quand tu tapes...

C'est très rapide parfois.

Ouais. Tu vois c'est assez beau comme geste euh voilà. Ça du coup j'aime bien et donc assez souvent on va s'amuser entre potes, même appuyer sur les boutons sur des moments où ça ne nécessite pas, typiquement tu as lancé une furie sur l'adversaire et en fait pendant les coups de la furie, tu continues à taper en rythme alors que c'est pas toi qui déclenche les coups là, ils sont déclenchés. Mais euh non ça, à la limite le toucher, c'est désormais...

Des sensations particulières ? Comme la chaleur ou...

Non je pourrais dire un truc qui peut être intéressant, c'est qu'il y a des joueurs qui ont des côtés favoris et pas favoris en fonction de comment ils tiennent le stick et ou la manette. Il y a des manipulations qu'ils vont faire plus facilement d'un côté que de l'autre. Donc ils vont avoir des côtés où ils sont plus friables que d'autres. Et pareil et même pour moi, en fonction de comment tu tiens le stick mais j'allais dire des sensations peut-être venaient avant. C'est-à-dire tout le moment où il a fallu apprivoiser le stick, puisque on a tous démarré par la manette, là d'un coup de se mettre à ce truc, comment appréhender la prise, parce qu'il y a différentes façons de prendre, même d'appuyer sur les boutons euh et je pense ça doit venir aussi de ton passif, si tu as un passif de musicien ou pas, parce que encore moi je pense que j'utilise à peine tu vois, je pense qu'il y en a d'autres qui pourraient tu vois en fonction de comment ils arrivent à désynchroniser tu vois à utiliser d'autres boutons, là moi je crois que les 4 doigts c'est ceux-là en fait, j'utilise rarement les petits doigts. Donc euh mais ça c'est on va dire c'est plus des aspects qui ont été travaillés avant et là après maintenant si tu veux sur tes acquis, il y a plus de temps de... si ce n'est quand il faut travailler de nouvelles techniques où là ben tu vas de nouveau avoir la dimension euh technique qui va intervenir, donc typiquement dans le cas du stick ou n'importe, tu peux avoir des cas de ce qu'on va appeler le double tapotage, donc le double tapotage c'est euh en fait tu vas faire une manip qui va induire que tu vas faire un coup et dès le début de ce coup tu cancel ce coup par un autre coup. Et donc c'est pas un médium boule, c'est en fait tu vas faire, en fait tu vas vraiment double tapoter. Donc ça se joue à cette rapidité là et euh et bon ben ça on en revient, là moi avec les années ça y est tu as une mémoire musculaire mais pas de ça, ça, ça s'improvise pas, ça tu es obligé de le travailler avant de...

Tu parles de mémoire musculaire, tu peux développer ce point ?

Je pense à force de pratique, en soi par les heures de training euh ou par... et d'ailleurs et tu t'en rends compte parce que euh je me souviens bon ben les premières fois où je faisais de l'entraînement, tu as ta mémoire musculaire mais ben quand tu arrives en situation de match, le stress te fait tout oublier. Donc tu rates. Et on en revient et il est là d'ailleurs ton premier palier c'est de tenir ce que je sais faire en entraînement, je sais le faire aussi en vrai match. Et après je sais le faire en vrai match avec beaucoup de tension et puis je sais le faire et ainsi de suite. Et ça typiquement c'était des choses où on pouvait se surprendre à se dire et ben on avait même dans les débuts de 3 Hit combo, on avait un gars, un espèce de génie, c'était le professionnel du training mode. Mais c'était un mec qui faisait des merveilles et par contre dès que tu arrivais en tournoi, il s'est effondré tout seul. Il ratait tout et puis donc il suffisait qu'il rate une fois ou deux et dans sa tête c'était... et donc il allait s'entêter à réessayer la même mais sauf que là la situation de base avait changé, les prémices de ce combo avaient changé, et il allait essayer de te remettre dans le prémice. Et donc là il suffisait de le laisser s'autodétruire, il venait s'empaler sur toi, mais c'était typiquement voilà, c'était un espèce de cœur de glace tu vois qui était parfait en exécution, par contre s'il ratait c'était fini quoi.

D'accord.

Ouais. Ouais ouais. Ouais il y avait pas mal de profils comme ça. Bon tu as aussi les profils inverses hein, les profils qui sont très peu techniques mais qui vont être euh à l'inverse que sur de la gagne, sur ce qu'on va appeler de l'escroquerie, de l'esbroufe, c'est-à-dire sur de l'adaptabilité mais euh soit gros pied pas gros pied mais il y aura quand même une lecture suffisamment intelligente et posée du jeu pour te pousser à l'erreur et jouer avec des fondamentaux, quasiment aucun coup technique et tu vois juste du bas gros poing, des choses simples mais efficaces voilà.

D'accord. Et au niveau du goût? Ça peut être lié à l'alimentation, le fait de se mordre les lèvres...

Alors c'est marrant que tu dises ça. Alors moi j'ai pas ça mais là typiquement on a un joueur dans cette saison et on parlait tu sais de gestion de stress et tout, donc on a plus les joueurs qui jettent leur stick sur les écrans, mais lui typiquement je pense qu'il avait un tel énervement qu'il se mordait la main quand il ratait. Mais il se mordait la main on en a eu peur parce qu'il a eu des bleus, il se mordait vraiment la main euh de rage d'avoir raté une manip qui lui faisait perdre le match et donc voilà. Il a continué et donc là quand tu m'as parlé du coup ben lui typiquement c'est quelqu'un... mais non pendant l'exercice en tout cas de cette pratique euh il m'est rarement arrivé, en tout cas ouais de me mordre la langue ou quelque chose du genre. Non c'est pas arrivé.

Ok. Tu parlais tout à l'heure de tremblements et de tension, tu peux développer ces points ? Est-ce que tu as d'autres observations de ce type liées aux sensations et aux effets que peuvent avoir la pratique sur le physique et le mental du joueur ?

Ben en fonction alors ça dépend de ta préparation. Il y a des fois... parce que finalement cet exercice est très... est quand même exigeant en termes de concentration. Donc quand tu es fatigué tu vois déjà d'une soirée dont tu as pas beaucoup dormi, du coup jouer au jeu de combat je trouve ça très compliqué, enfin d'aller au-delà de son niveau ou être dans la zone, donc tu vas être là tes yeux vont piquer, tu vas dire « oh là là j'arrive pas à rentrer dedans » et là tu arrives, tu es comme dans un espèce de nuage, tu arrives pas à mettre en pratique ce que tu dois faire, tu n'arrives pas à être concentré et à l'inverse effectivement le moment de la zone quand il arrive est hyper grisant parce que tu as l'impression ouais que c'est un petit peu au ralenti, que ton corps réagit exactement, enfin que tes réflexes sont exactement là où ils ont besoin d'être, que tu amènes l'adversaire ou pas, mais que même si tu l'amènes pas là où il faut, en tout cas tu es très vigilant. Tu es dans un espèce de sixième sens et du coup ça met effectivement aussi une espèce de confiance en soi, enfin de toute façon tu as aussi cet aspect-là, de confiance notamment quand tu as un public contre toi par exemple quand tu joues, tu peux avoir un basculement à un moment te dire je vais perdre. Tu vois cette idée de la défaite qui arrive avant que la défaite n'arrive.

J'allais aborder ce point. Est-ce que tu le sens à l'avance quand tu perds ou gagnes un combat ?

Ouais.

Comment ça se traduit ?

Et comment tu luttas contre en fait aussi, de comment il y a des fois tu te laisses submerger par ça et tu arrives pas. Et comment il y a des fois ben en fait on en revient pour la gestion du stress, de réussir à se calmer en fait. Comment réussir à se calmer par des inspirations, par revenir à des fondamentaux et te dire « non tu vois mon perso je vais le remettre là », « je vais faire ci », « je vais faire ça pour réussir à juste me remettre dans une situation de sécurité que je connais et là je vais redémarrer ». Et « c'est pas grave, oublie que tu es en retard, oublie, te presse pas », en fait de réussir à s'extérioriser de ces situations de stress finalement pour avoir un recul et de se dire « bon ça va, ça va aller, c'est possible » et de rentrer euh de rentrer c'est vrai que c'est... bon je dis c'est grisant quand on le subit, ça peut aussi ne pas être... enfin ça fait partie du jeu, moi j'aime bien les deux, après ça te laisse aussi avec des... quand typiquement tu as pas réussi ça te laisse avec des regrets tu es là... mais c'est ce genre de défaite qui va te... qui t'apprend pour la suite en te disant « j'aurais dû faire ci » parce que là d'un coup ton match il est très visible dans ta tête. C'est-à-dire ce que tu as perdu dans ta tête tu le revois exactement. Tu revois cette séquence en boucle et tu te dis « mais j'aurais dû faire ci, ça, ça », et donc

ça, ça va te rester pour les prochaines fois en te disant « plus jamais je refais ça, plus jamais ». Ou alors là ça veut dire quand tu rentres chez toi tu t'entraînes ben soit ce jour-là ou un autre jour sur ce truc spécifique. Tu es là « ok ça, ça ne m'arrivera plus je vais faire gaffe à ça ».

D'accord. Tu observes une différence au niveau des sensations quand tu t'entraînes, pratiques en compétition ou même quand tu es retransmis en direct ?

Ouais. Ouais. Si. Si. Clairement euh là désormais je dirais que c'est une espèce d'ampleur de gradation dans le stress ou dans la sensation où elle va être de plus en plus faible en entraînement, en tout cas en session avec les copains et où plus l'enjeu va être grand, plus effectivement euh la sensation va être ben le tremblement en tout cas ouais cette espèce de stress et en fonction de comment tu arrives à le manipuler et soit du coup à en faire une force et qu'elle t'aide à te concentrer encore plus ou qu'à l'inverse elle te déstabilise, et que tu sortes de ton match parce que tu en train de penser « oulala mais je vais perdre, mais si je perds ils vont dire ça sur moi ? » et en fait à ce moment-là c'est déjà foutu, donc euh mais oui moi je l'ai ressenti euh bon là ça fait un petit moment mais parce que j'ai participé à l'époque encore où c'était pas trop prenant, j'ai participé au Stunfest, c'est sûr comme je te disais et encore j'ai jamais fait de compétition à l'étranger, c'est-à-dire d'aller je sais pas moi aux États-Unis pour faire un tournoi où je pense que là ça serait encore un autre grade, mais c'était incomparable euh en termes de stress parce que aussi euh la façon dont tu entends le public, dont le public réagit etc., après ce qui est impressionnant, enfin ça je sais que moi j'arrive typiquement euh bon il y a différentes zones dans la zone n'est-ce pas, mais euh je pense que en tout cas avec l'habitude j'ai désormais une capacité suffisamment à me concentrer pour ne plus entendre le public. Là je parle en ranking. Quand on va me gueuler dessus en fait tu arrives à être dans ton propre monde. C'est un espèce de monde sourd où il y a... les bruits extérieurs n'arrivent plus et il y a toi et les bruits du jeu. Et point à la ligne. Et ta pensée et les bruits de ton mental qui te dit « là il va sauter », « là il va faire ci », ou « fais ça », « fais ça ». Voilà. Ça typiquement euh c'est des choses ouais que j'ai déjà expérimenté et on le voit encore nous avec certains des joueurs qui arrivent pas à accéder à cet état-là et donc qui vont être d'autant plus gênés par les bruits extérieurs en fait, qui vont être vraiment déconcentrés là où je pense que certains désormais... et d'ailleurs c'est ce que je te disais c'est que je pense que les joueurs pros, c'est ceux qui arrivent vraiment à faire fi de ça, vraiment c'est un shutdown et ils sont avec eux. Alors là les casques désormais aident maintenant mais avant il y avait pas en fait, tu avais pas besoin de casque, c'était toi le casque.

D'accord. Je voulais justement aborder ce point. Comment tu vois ton adversaire ? Est-ce que tu y prêtes attention avant, pendant et après le combat ?

Alors ça dépend du dispositif euh alors si, j'allais te dire...

Vous êtes parfois disposés en face à face.

Bon ça c'est quand c'est les grosses compétitions. Le face à face du coup tu le vois pas. En fait il y a l'écran c'est quand tu es à côté. J'allais te dire moi ça m'est arrivé une sensation étrange, pareil on pourrait dire un sixième sens ou un truc, il y a un moment euh mais je pense que ça doit être des micro sans doute mouvements captés par la vision périphérique, ça m'arrive pas tout le temps, mais quand tu es peut-être dans la zone ou dans certaines zones comme ça, je peux ressentir que là l'adversaire va faire quelque chose. Je sais pas quoi mais il y a un espèce de... tu sens. C'est dans l'air. Et c'est dans l'air parce qu'il est à côté de toi, je pense qu'il serait de l'autre côté de la borne je pourrais pas le ressentir. Et là à ce moment-là je vais me dire « ok attention » et donc là je vais reculer ou je vais... et je vais rarement me tromper à ce moment-là. Il va sortir un truc parce que en fait il est à côté de toi et tu as ressenti peut-être même cette tension tu vois, comme qui dirait les samouraïs... « l'intention de tuer », tu vois cette espèce de truc qui ressort, c'est assez intéressant ouais. Je l'expérimente pas tout le temps et ça dépend des adversaires aussi, on en revient ça dépend aussi de la qualité de ton adversaire, il y en a qui expriment rien, il y en a qui expriment beaucoup trop, il y en a qui expriment au bon moment en termes de ce qu'ils dégagent d'intensité ou pas de combat. Et en fonction donc tu peux ressentir ou pas leurs intentions en tout cas et une espèce d'intention globale. Ou même l'inverse aussi de ressentir le désarroi. Tu peux être aussi... là tu joues et là tu sens que là lui il est perdu, que là tu peux rouler. Envoie ton 4x4 tu vas marcher dessus quoi. Donc tout dépend euh ouais de l'adversaire et de son état mental mais après euh ben moi je suis plutôt enfin parce que je sais qu'il y en a qui ont besoin de se mettre... je sais pas comment dire, dans une véritable adversité, c'est... « maintenant on est ennemis », moi je suis pas trop dans ça, je suis plutôt dans un truc assez euh amical chaleureux tu vois.

J'allais te poser la question.

Un peu en gros vraiment esprit shônen. Alors euh donnons le meilleur de nous-même et bon courage tu vois. On n'a pas besoin de ça...

Donc ça t'arrive d'échanger avec lui avant ou après le combat ?

Oui oui bien sûr.

Vous n'êtes pas du tout... ?

Oui oui, c'est pas je te parle pas, je te connais pas. On se parle pas après le match. Non non. C'est plutôt euh... et je pense que d'ailleurs moi je dois... ça fait même partie alors je l'utilise pas parce que ça pourrait presque être considéré comme anti jeu, mais je pense que si tu es autorisé, moi je serais capable de parler à l'adversaire pendant qu'on joue. Et je serais capable de le déstabiliser. Donc je le fais quand on est en session, quand du coup c'est pas dans le cadre légitime d'un tournoi je le fais et je vois bien les résultats.

C'est autorisé en compétition ?

C'est une très bonne question. Il y a rien qui l'empêche.

L'intimidation existe dans beaucoup d'activités, comme les sports de combat.

Il n'y a rien qui ne l'empêche. Alors après tu peux dire à un arbitre, en fait en général tu vas mettre un casque, mais c'est vrai que c'est... en fait rien ne l'empêche mais en même temps rien n'indique que si tu te retournes vers un adversaire et que tu dis : "attention je vais taper" (*changement de voix*) je saurais même pas si ça serait considéré anti jeu mais en réalité on pourrait si tu dis mais il est où le règlement de l'anti jeu on pourrait pas te le sortir.

Ça fait penser au staredown dans...

Exactement ouais. Ça existe j'ai connu ça.

On le retrouve dans le jeu vidéo de combat ?

Ouais. Ouais ouais. Ah oui oui ça existe. En fait, moi de par l'expérience rien que les tournois en France, j'ai connu ça. J'ai connu des adversaires qui eux allaient jouer sur l'intimidation même physique avant de jouer le match virtuel. Et où du coup si tu es pas prêt, tu peux t'effondrer. Quand là tu te dis "ouh là là" mais il est trop fort ou pourquoi il m'a regardé comme ça. Et du coup tu es sorti du match parce que tu es sur autre chose ou du bluff. Euh moi j'avais connu ça, ça m'avait d'ailleurs déçu du mec parce qu'il était déjà plus fort que moi, j'étais à Bordeaux, et donc on est euh on attend notre passage sur la scène, on va jouer une demi-finale et donc on regarde le mec est à côté, donc on commence à se parler de façon casu. Et là je sens au début il y a la petite phase de tu vois je vais te sentir. Il me dit « bon et toi tu joues qui », euh bon moi je réponds naïvement, je lui réponds mon perso. « Ah d'accord et tout » et après et là t'as la petite phase forcément de bluff je lui dis « bah fait gaffe moi je joue beaucoup à la relevé » mais ça en fait il en sait rien et c'est je le conditionne aussi. Et vice-versa aussi. C'est-à-dire que... sauf que là où il m'arnaque je lui dis « et toi tu joues qui ? » Et là il me sort un perso et en fait c'était pas son perso. Donc moi pendant qu'on discute et que il me dit des choses, bon je me dis ok, son perso c'est bon par contre les autres peut-être il ment il ment pas on

verra. Et je suis conditionné comme ça. Et on arrive et au moment où on va jouer, il prend... c'était pas du tout ce perso qu'il jouait, je le connaissais pas et en fait et je m'en remets pas en fait parce que dans ma tête j'avais déjà commencé à travailler ma tactique et en fait ben non c'était autre chose. Et je perds. Et je me dis c'est con parce que bon d'autant plus que c'était de toute façon un bon joueur, et je me disais mais il avait pas besoin de ça pour gagner contre moi, mais il avait optimisé ses chances à fond pour le faire. Voilà typiquement.

D'accord. Et pareil c'est autorisé ?

Ben il y a rien qui l'empêche en tout cas. Après de toute façon oui, ça on pourrait peut-être se dire que c'est autorisé parce que tu as des règles, vu que tu as comme ça dans le jeu des persos qui vont contrer d'autres, qui vont contrer d'autres, assez souvent tu as ce qu'on va appeler la règle du blind pick, imaginons euh dans les tournois où le perso... puisque tu as des tournois où le perso est fixe, tu es perso fixe et seulement si tu perds le premier match tu as le droit de changer de perso. D'accord. Donc bon là il y a pas d'embrouille, tout le monde prend son perso 1 et joue. Dans les tournois où c'est perso libre tout le temps, donc et d'autant plus les tournois où il y a de l'argent à gagner, donc en fait toi ton but c'est de maximiser. Donc tu vas voir le mec prendre tel perso, je dis n'importe quoi, prendre Guile, tu vas dire ah ben moi je vais prendre Ryu parce que Ryu ça bat Guile, mais au moment où tu fais ça, le gars il voit que toi tu as pris Ryu, il dit tu sais quoi ben moi je vais prendre Karin parce que Karin elle bat Ryu. Et lui il voit que tu as pris Karin et c'est infini. Donc c'est arrivé ce genre de cas et c'est arrivé en tournoi international où les mecs ils se mettaient... ils étaient là ils se mettaient sur le point A, l'autre sur le point B et l'autre il re switche et donc toi tu es là. Et donc quand ce cas intervient, on l'appelle la règle du blind pick, c'est-à-dire que du coup chacun, enfin l'arbitre va voir chaque joueur et le joueur va annoncer à l'oreille le perso qu'il prend. Et donc une fois qu'il a les deux, il dit ok c'est parti et donc là tu as à nouveau le bluff de alors lequel je prends et l'autre lequel je prends. Et donc là ils prennent des persos et puis c'est démerdez-vous voilà. Ça cette règle existe en fait.

D'accord.

Mais c'est pour ça que tu as aussi des règles avec où dans le tournoi on impose pour éviter ça, parce que ça faisait des pertes et puis maintenant en termes de spectacle c'était un peu chiant, c'était perso fixe et on appelle counter pick euh valable en cas de défaite seulement. Donc celui qui gagne il est obligé de garder le perso. Celui qui perd il peut prendre celui pour contrer. Mais du coup celui qui contre forcément en fait la première confrontation si tu as gagné tu as encore une marge, parce que

l'autre il va contrer ton perso et une fois qu'il t'a contré ton perso, toi tu peux prendre un perso pour contrer son perso voilà.

D'accord. Oui... des personnages qui sont plus forts contre certains... le fameux match up.

Ouais exactement ouais.

Je reviens sur un point. Est-ce que tu regardes des vidéos, films etc. en lien avec le jeu vidéo de combat ou les sports de combat ?

Les vidéos beaucoup ouais. Ben des vidéos de tournoi.

Des combats ?

Ah ben je regarde que ça soit en live au moment où ça se déroule parce que je préfère.

Pour quelles raisons ?

Alors en live je pense ben il y a le côté instantané de tu es en train de vivre le moment. Il y a un bon ben tu peux pas te faire peler et en fait tu vis ce moment de... si quelque chose d'incroyable se produit ou... ben tu l'as vécu au moment où ça se produit, même avec le côté Internet mais c'est bien. Et puis j'avoue bon ben du fait de voir aussi le chat qui est souvent stupide, mais bon il y a quelques petites perles de temps en temps, c'est assez marrant en fait. Et peut-être presque de se dire euh on en revient à ce côté fête, il y a une communion là tu as pas l'impression d'être seul, parce que même si tu es seul chez toi, mais en fait là vous êtes plusieurs à regarder et tu le vois parce que dans le chat ça discute. Et en fait donc tu sais que vous êtes un nombre à partager ensemble cet événement, et d'ailleurs c'est souvent ce qui arrive dans ce genre de cas, même que là entre potes, imaginons on n'a pas réussi à se mettre d'accord pour se retrouver chez quelqu'un et mater, en fait ça va arriver que sur Discord on va commenter en live les matchs. Donc on est en train de regarder et puis ben dès que le match termine oh putain il a déconné il aurait trop dû faire ça, ah ouais tu as trop raison. Et hop et ainsi de suite. Ou alors même on va se mettre en vocal et donc on va commenter les actions de ce qui est en train d'arriver en live. Soit ça soit bien sûr, bon la meilleure solution bien sûr c'est de se voir physiquement et de regarder ça physiquement. Et sinon bon ben quand tu as pas le temps ou que ça tombe dans des horaires américains dégueulasses genre la retranscription elle est à 4 heures du mat' c'est un lundi c'est sûr que là tu regardes pas, et donc tu regardes plus tard en VoD sur Youtube ou ailleurs ou sur Twitch d'ailleurs des vidéos. Moi je regarde ouais sur les jeux qui me plaisent parce que...

Y'a peut-être aussi une dimension... communautaire.

Ça dépend, ça dépend. Il y a une dimension... en fait c'est un double, tu as le côté spectacle, en fait tu as presque le côté entraînement parce que tu vas voir par exemple un perso que tu suis où typiquement moi ça m'intéresse, et aussi des fois sur des finales je vais arrêter, enfin avant la finale je vais arrêter de regarder parce que les qualifiés et les personnages qui jouent ne m'intéressent pas. Mais à aucun point. C'est-à-dire que tu es là oh ça va être chiant. On sait déjà et on a déjà vu... c'est comme si tu me disais tu vas mater pour la énième fois Real – Barça Real – Barça, et tu es là ouais bon non en fait je m'en fous. Tu sais quoi moi je voulais qu'il y ait je sais pas Manchester qui se qualifie, bon ben vu qu'ils ont perdu je veux plus voir. Je m'en fous. C'est un peu ce principe là mais il y a le côté aussi parce que là avec ben les pro player tu as l'avantage de ceux qui jouent ton perso, de voir comment ils ont poussé les capacités du perso. Donc on en revient et pour moi ça tu économises le lab parce que là tu peux en fait euh piquer des techniques en live et au revoir. Ah ouais dans ce cas précis regarde comme il l'a puni. Ah magnifique. Ok je me note et je la referai euh voilà. Ou bon ça je parle vraiment de technique, c'est-à-dire des combos spécifiques, mais même typiquement tu joues contre un personnage, donc on va prendre des cas communs, Ryu, Guile, bon on t'a dit que avec Ryu tu pouvais gagner contre Guile. Mais tu arrives pas. Tu sais pas en fait. Là c'est une demi-finale Ryu Guile, en fait tu vas voir le joueur jouer, pour te dire voilà ce qu'il applique dans le match pour gagner, c'est ça la réponse. Quand Guile fait ça, Ryu et Guile ça. Quand Guile fait ça voilà la distance qu'il a et ainsi de suite. Et bien sûr bon ben ça marche sur un parce que même dans les joueurs en fait tu as différents styles, c'est-à-dire que tout le monde joue pas Ryu de la même façon. Donc tu peux aussi faire ton supermarché en disant j'aime bien le style carré de lui sur cet aspect, j'aime bien le style extravagant de lui dans cet aspect et en fait tu fais aussi ton supermarché pour essayer de faire ton perso. Alors il sera forcément moins fort que les leurs parce que tu vas y mettre moins d'entraînement et moins de réflexe etc., mais dans l'idée c'est ça.

Même avec des personnages identiques, on peut avoir des styles complètement différents donc...

Tout à fait oui. Ouais. Ouais là on le ressent beaucoup.

Des joueurs plus agressifs, plus... ?

Dans beaucoup de jeux d'ailleurs, donc tu as des joueurs qui se démarquent de ça. C'est-à-dire qu'on dit c'est le Gouki de Tokido, c'est pas Gouki, c'est le Gouki de Tokido parce qu'il le joue d'une certaine façon que personne d'autre n'arrive à reproduire en tout cas. Et vice-versa. Et ça c'est hyper intéressant dans ces jeux-là, et donc nous on peut par exemple sur les jeux où on va dire on est

suffisamment connaisseur, tu mets une vidéo, on regarde un... on peut enlever les noms et je pourrais te dire lui c'est le Gouki de untel. Et lui c'est lequel de untel parce qu'il fait, il a telles caractéristiques il fait ça. Ça marcherait pas tout le temps mais sur certains points, sur certaines phases ou des trucs tu sais que ouais lui c'est tel joueur. Parce que il a sa marque de fabrique en fait.

C'est intéressant.

Ouais ouais. Et comment du coup ces joueurs ouais se réapproprient aussi ouais ces personnages.

On arrive à la fin. Est-ce que tu veux ajouter ou développer quelque chose sur un des sujets énoncés ?

Ben comme ça euh non. Je crois pas.

Est-ce que tu voudrais aborder un sujet non mentionné ?

Euh non. Non pas dans le cadre-là.

D'accord. Est-ce que tu penses que je devrais contacter certaines personnes ? Tu m'avais parlé de Antoine pour l'organisation.

Alors non Antoine ce sera en tant que joueur. C'est pas un organisateur.

D'accord.

Antoine clairement.

Je suis parti pour le moment sur une base de 5 pratiquants de 3 Hit.

Alors ben moi j'en ai un autre Jonua.

Les plus liés...

Ben il y en a un qui va t'intéresser puisque donc c'est le fameux pote qui me parlait de kung fu. Donc tu vois tu vas pouvoir faire même le lien. Il s'appelle euh... alors Antoine c'est pas euh...

Il vient aux rankings ?

Non non il fait partie des rankings.

Il en fait pas partie ?

Enfin il ne staffe pas. Mais il vient aux ranking.

D'accord.

Et donc vu qu'on est dans le pseudo, l'autre le pseudo c'est Jonua.

Comment ?

Jonua J.O.N.U.A (*épelle le nom*).

Ok. De toute façon je passerai, je verrai à ce moment-là.

Ok. Ben même si jamais toi tu veux le faire, bon c'est vrai que là avec l'été ça va être un peu compliqué pour toi mais...

S'ils sont dispo prochainement ça pourrait justement m'intéresser.

Si pendant cet été tu veux déjà les contacter tu me le redis et moi je te file leur numéro.

Oui avec plaisir. Il y en aurait quatre-cinq.

Euh 4-5 par catégorie ? 4-5 joueurs et 4-5 orga ? Ou 4-5 au total ?

Non au total.

Ok. Parce que orga ben après il y avait les Parisiens. Après tout dépend toi ta capacité à te déplacer à Paris.

Oui puis si jamais c'est trop compliqué je pourrai aussi faire ça par téléphone, Skype etc.

Ouais ça marche.

Puis y'a aussi le questionnaire (*l'interviewer montre un questionnaire à l'interviewé*), qui sera le même que celui destiné aux pratiquants de sports de combat physique.

Cool.

Avec plusieurs thématiques liées à ce qu'on a développé lors de l'entretien.

Ouais mais c'est bien, c'est marrant. Je serai même intéressé sur les résultats pour la partie... Ok d'accord.

L'objectif est principalement d'analyser les représentations des pratiquants issus de ces deux milieux.

Non mais rassure-toi pour moi de toute façon un questionnaire déjà de base c'est pas la vérité, c'est ce qui a envie d'en sortir. La personne qui pose les questions puisque les questions sont orientées déjà de base. Et surtout quand c'est des QCM ça veut dire que tu es orienté aussi euh d'une certaine façon.

Oui bien sûr, c'est surtout pour te rassurer.

Non mais je trouve pas ça gênant euh du tout hein. Rassure-toi.

Je te le laisse du coup (*l'interviewer tend un questionnaire à l'interviewé*).

Est-ce que si... mais en fait si tu voulais le garder, si tu as le lien, je vois que tu as un Google form. La de toute façon toi tu es pressé ou pas ? Si c'est fait là j'allais dire tu vois typiquement je pense que c'est le truc à faire euh à la rentrée.

À la rentrée oui très bien.

C'est-à-dire que nous en fait il y aura la newsletter de 3 Hit combo de la rentrée donc qui va être produite soit fin août soit début septembre pour annoncer les activités de septembre de l'asso. Et là typiquement on pourrait dire et au fait là on a un questionnaire tu vois autour d'un jeune thésard, autour des questions représentatives, enfin même peut-être je te demanderais de m'écrire le petit mot tu vois...

Oui bien sûr.

Un truc voilà court on dira c'est un questionnaire ou en tout cas on vous le propose si vous voulez bien répondre à ça et on met le lien vers le Google form. Et basta en fait.

Si jamais tu préfères, je peux te le laisser, pas de soucis.

Ben là en fait quasiment tout le monde est parti en vacances donc ils le verront même pas. Autant... en fait là si je le garde je vais le garder je vais pas le montrer avant septembre aux gens de l'asso. Donc autant plutôt tu me l'envoies en Google form et moi en fait je l'enverrais quand on se réunira à nouveau en septembre, je dirais voilà le formulaire de Robin regardez. Et tu vois vu que tout le monde, je pense que ça posera pas de problème, va nous valider le truc et on va dire ben maintenant si vous êtes tous d'accord ou s'il y a des changements ils demanderont le changement de je sais pas quel truc et on enverra dans la newsletter.

Annexe 19. Entretien 13 : Organisateur Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Hugo)

Encore une fois, n'hésite pas à développer, je te réorienterai si besoin. Est-ce que tu peux te présenter... personnellement dans un premier temps ? Puis amener et développer au fur et à mesure ton rapport... tes liens avec le jeu vidéo de combat.

Avec plaisir. Qu'est-ce que tu entends par personnellement ? Quel est l'angle qui t'intéresse ? Parce que alors du coup je fais partie des gens d'ailleurs comme beaucoup de gens aujourd'hui qui sont assez multiples dans le sens où j'ai euh où j'ai beaucoup de casquettes euh et je suis pas sûr que ça soit supra intéressant après de toutes les évoquer. Enfin c'est pas que j'ai pas envie de faire de fausse modestie ni quoi ou qu'est-ce mais enfin quel est l'angle que tu cherches exactement, que je te fasse pas de blabla inutile ?

D'accord. Tu peux d'abord présenter ton parcours scolaire puis donner un aperçu général de ce que tu fais aujourd'hui.

Ben alors euh ben très bien on va commencer par le début. Alors donc moi sur Internet c'est Tmdjc avec un prénom qui est Hugo, j'ai un parcours scolaire qui est euh bien mais pas top comme diraient les Nuls, euh c'est-à-dire que je me suis jamais vraiment réalisé euh dans le milieu scolaire, voire j'ai même eu un début de scolarité assez chaotique euh j'étais passablement très très mauvais en orthographe par exemple avec euh... enfin c'était une époque où on avait le droit de noter en négatif donc moi il m'est arrivé d'avoir des moyennes en orthographe de -70 ou des trucs comme ça, donc c'est ce qui je pense est une des pires méthodes d'enseignement parce que quand tu es déjà pas bon et que tu sais que même si tu as 20 la note d'après sera -50 c'est absolument terrible, mais ça c'est un autre débat (*rire*) le monde de l'enseignement euh donc moi je me suis surtout réalisé euh après dans le milieu professionnel, euh voilà le milieu scolaire est un milieu dans lequel je me suis pas du tout retrouvé ni humainement parlant, ni dans les méthodes d'enseignement. Je fais partie des gens qui ont besoin de comprendre ce qu'on est en train de me montrer, d'être intéressé, d'être rassuré aussi parce que je fais partie des gens en fait que si tout d'un coup euh je vois une énorme montagne ça peut être très perturbant. Alors aujourd'hui avec l'âge c'est des choses que j'ai appris à gérer mais tout gamin moi je me revois en primaire, c'était absolument terrible. Rajoute à ça que j'avais certainement du mal à communiquer avec mon prochain, ce qui fait que euh enfin j'étais pas super à l'aise dans la vie de tous les jours et donc particulièrement dans le milieu scolaire. Euh mais j'en ai profité pour faire plein de choses en

autodidacte à côté euh j'ai pratiqué pendant euh près de 9 ans le théâtre et l'équitation euh qui d'ailleurs équitation je pense qu'il y a beaucoup de parallèles à faire avec, ça peut sembler étonnant de le dire, mais avec le Budo et le combat en général, il y a quelque chose de presque martial en fait dans l'équitation sous pleins d'aspects et le rapport euh le rapport à l'animal qui peut être parfois presque méditatif euh m'ont permis parfois de jouir de moments assez proches que j'ai pu vivre en tant que pratiquant martial dans des moments où tu es un peu dans la zone, c'est-à-dire que des moments où tu sais pas pourquoi l'esprit et le corps ne font qu'un et tu as le bon mouvement au bon moment et euh et euh et tu sais que toutes tes capacités sont mises à disposition et tu as en face de toi quelqu'un qui a l'air de ressentir des choses assez similaires, ce qui fait que ce qui se passe à l'intérieur est difficilement racontable en fait de ce qui peut se passer à l'intérieur c'est presque cinématographique en fait à certains moments mais je pense qu'il y a beaucoup de pratiquants d'arts martiaux qui ont pu ressentir cette chose-là qui n'arrive malheureusement pas souvent et que très souvent une fois qu'on l'a senti, ben (*rire*) on pratique d'autant plus qu'on se dit « ah ça va être génial la prochaine fois » et puis ben la prochaine fois ben des fois c'est pas là et il y a des phases de découragement surtout en vue de compétition quand tu n'arrives pas à atteindre cet aspect-là mais ça je ne sais pas si je me perds pas un peu aussi.

Tu me disais avoir pratiqué l'équitation et le théâtre, qu'est-ce qui fait que tu t'es orienté vers les disciplines de combat ? À la fois... physiques et entre guillemets virtuelles ?

Alors ça a été multiple et par plusieurs étapes, euh enfin je fais partie des gamins qui ont subi le harcèlement euh physique et moral à l'école, euh parfois à un niveau assez fort et mes parents qui savaient pas trop comment m'aider m'ont euh inscrit à un cours de Yoseikan Budo que j'ai pratiqué pendant près de 3 ans euh d'après le professeur qui euh m'enseignait qui était une femme, j'avais une technique qui était a priori pas dégueulasse et quand j'ai été dans le cadre du combat virtuel entre guillemets parce que je pratiquais avec un partenaire et pas avec un adversaire ça se passait très bien, moi la difficulté que j'avais c'était de me retrouver en fait dans quelque chose de réel, donc j'ai jamais mis à profit à cet âge en tout cas euh mes capacités martiales euh parce que j'ai... je fais partie des gens qui n'aiment pas faire du mal à l'autre euh c'est quelque chose qui me pose énormément de problèmes mais j'ai pas... je comprends pas en fait le euh l'agressivité. Et parallèlement à ça j'étais un énorme fan de Goldorak et d'autres héros qui entre guillemets n'avaient pas d'autre choix que d'arriver au

combat mais qui ne se battaient que parce qu'il y avait la veuve et l'orphelin à défendre et d'ailleurs moi quand il m'est arrivé de me battre pour de vrai dans la vie, ce qui m'est pas arrivé très souvent, mais c'est arrivé et quand j'ai eu à mener des combats, c'est-à-dire pas à me faire taper dessus mais vraiment à mener des combats, c'est parce que j'avais quelqu'un à défendre et le... et je... voilà je... c'est peut-être pas forcément d'ailleurs quelque chose de très sain mais euh je me souviens pas de vie d'homme de m'être défendu moi-même euh sous l'agression, alors maintenant c'est différent parce que j'ai beaucoup plus d'assurance et que j'ai aussi beaucoup plus de vocabulaire et euh une manière de m'exprimer euh plus facile, ce qui fait que en général j'ai tendance à désamorcer le conflit ou en tout cas le régler par la parole euh parce que j'ai la chance d'avoir pas mal de répartie euh mais avant je savais pas comment faire et donc les moments où je n'ai pas su trouver de réponse et le moment où il y avait urgence d'agir c'était toujours parce qu'il fallait défendre quelqu'un, quelqu'un qui se faisait agresser dans la rue euh dans le train, quelqu'un que je connaissais qui était emmerdé, enfin je ne peux pas passer à côté et voir quelqu'un qui se fait agresser, que ce soit physiquement ou par la parole et ne pas intervenir. C'est quelque chose que je ne sais pas faire. Et une conversation très intéressante là-dessus où on m'a dit euh « Hugo tu es vraiment quelqu'un de très courageux », à ce je réponds « absolument pas ». Et quand je dis « absolument pas » là aussi c'est pas un faux-semblant ou une posture, c'est-à-dire que si j'avais conscience à certains moments des risques que je prenais euh au moment où je les prenais, certainement que je ne l'aurais pas fait. C'est juste que à un moment donné tu réfléchis pas et qu'il se passe quelque chose qui fait que tout d'un coup tu te dis euh il y a une personne pour aider cette personne, il y a une personne qui se fait agresser par quelqu'un qui a un couteau ou une personne qui se fait agresser euh alors qu'ils sont deux ou trois et il est tout seul, je ne cherche pas à comprendre le contexte j'interviens. C'est juste pas possible de laisser quelqu'un se faire taper dessus.

Ça t'est arrivé quand ?

(N'entend pas la question). C'est certainement moi que je défends à partir de tout ça, enfin si on fait de la psychologie de bas étage, peut-être que j'interviens pour toutes les fois où personne n'est intervenu pour moi, c'est aussi possible je sais pas mais voilà c'est pas du courage en fait. J'ai pas le choix de le faire.

Ça t'est arrivé quand ? Récemment ?

Non ça fait très longtemps que je ne me suis pas battu, ça fait vraiment très longtemps. Mais ça m'est arrivé plusieurs fois. Alors on va dire que euh je fais partie des gens euh qui euh qui sont peut-être obsédés par certaines choses et qui fait que peut-être que je vois des choses que d'autres ne voient pas. C'est-à-dire quelqu'un qui va pas se sentir à l'aise parce qu'il y a quelqu'un d'un peu lourd qui discute euh en essayant vraiment de... lourdement de dire mais tu as pas un numéro de téléphone ou tu as pas... donc je fais partie des gens qui vont venir participer à la conversation en rappelant que la personne n'est pas seule par exemple, donc c'est vrai qu'il m'est arrivé plusieurs fois de me retrouver dans des situations où l'agressivité en face est très vite montée, parce que je me suis mis à une place où on m'attendait pas tout simplement. J'étais un petit peu le caillou dans la chaussure.

D'accord. Je reviens sur ton parcours et sur les différentes pratiques dans lesquelles tu t'investis...

Ah oui alors pardon excuse-moi tu as raison, pour rattacher les wagons donc le deuxième truc qui a été vraiment un déclic pour moi, ça a été Street Fighter 2 parce que euh au-delà de tout ce que j'ai pu voir comme les Dragon Ball et autres, il y avait quelque chose de jusqu'au-boutiste en fait dans le Ryu de Capcom, c'est quelqu'un qui n'a d'intérêt qu'à travers le combat. Et c'était absolument pas mon cas mais j'aimais le côté euh le côté quand je fais quelque chose je le fais à fond. Et si je suis parti vers le karaté c'est pas un hasard, c'est vraiment parce que euh parce que Ryu a une base de combat qui est le karaté alors avec des choses qui sont beaucoup plus euh subtiles, grandes que l'art martial japonais en fait, ça va beaucoup plus loin quand tu connais un petit peu la série tu sais enfin qu'il prend beaucoup d'autres techniques euh justement du MMA, jiu-jitsu, du taekwondo, euh le karaté est une base de travail mais en fait ce n'est qu'une excuse pour pratiquer le combat pour de vrai.

C'est intéressant. Je reviens encore une fois sur ton parcours et sur tes occupations. Tu me disais avoir fait plusieurs et différentes choses, est-ce que tu peux me présenter les structures dans lesquelles tu travailles ?

Ouais alors en ce moment ça va être très simple, je fais rien. Ça fait un an et demi que j'ai mis un petit peu un stop à ma vie. Alors pour faire très très court et euh et euh et très simple euh, j'ai bossé pendant 20 ans pour une structure que j'ai aidé à monter euh cette structure là c'est une structure dans laquelle j'ai mis beaucoup d'énergie dans lequel j'ai eu beaucoup de casquettes différentes, euh notamment une casquette qui m'a beaucoup plu qui a été formateur

et j'ai fait pendant pas mal d'années le formateur des formateurs qui est encore une discipline différente et ça c'est quelque chose qui m'a sur le plan humain énormément apporté, et euh et puis la société a été rachetée par une structure euh qui nous a racheté pour des raisons strictement financières et je me suis retrouvé sous la houlette d'une personne qui a une méthode de management qui passe par la manipulation, par la malveillance, par la peur et c'est des choses qui ne fonctionnent pas contre moi parce que en parce que j'ai tout un passé justement martial, parce que j'ai appris à me défendre sur ce genre de choses, mais je suis très très vite passé sous le camp ennemi parce que non seulement je savais me défendre mais je savais aussi défendre des personnes qui n'avaient pas l'habitude d'être défendues et là j'ai très vite posé problème. Mais de par le contrat que j'avais en fait, je pouvais pas être licencié comme ça, en plus c'est pas pour me jeter des fleurs mais j'étais très bon dans mon métier, donc il y avait pas d'angles sous lesquels on pouvait vraiment m'attaquer. Euh donc pendant 5 ans en fait j'ai subi du harcèlement où vraiment on a vraiment essayé de me faire craquer et ce qui m'a fait craquer, ça a pas été simple ça a été le cumul et en fait c'est le fait que ma fille soit tombée malade euh et donc d'une maladie assez grave parce que elle a eu un cancer qui a fini par l'emporter et euh et ça a été une descente aux enfers qui a duré pas loin de 3 ans, on va dire 2 ans vraiment très très durs et euh et quand ça a été sur la fin en fait j'ai donné ma démission et je pouvais juste plus en fait. C'était... j'étais absolument vidé de tout et euh et là je suis dans une phase où je me remets doucement mais qui est une phase assez compliquée pour moi parce que je me sens pas du tout de retravailler dans des conditions similaires et comme beaucoup de personnes qui ont euh été maltraitées dans ces conditions-là, c'est très difficile de refaire confiance. Bon maintenant j'arrive en bout de chômage donc il va falloir que je trouve une solution mais euh mais ouais ça a pas été simple.

Ok. J'en suis désolé.

Tu pouvais pas savoir.

Désolé, vraiment.

Je veux pas casser l'ambiance.

Non non, t'inquiète.

J'en parle avec... j'ai la chance de pouvoir en parler avec beaucoup de détachement et euh et sans tabou. C'est quelque chose de très important pour moi parce que je veux ni faire pleurer

dans les chaumières, euh ni en faire comme si ça avait jamais existé et euh et le cacher, euh mais voilà j'essaie de garder un angle assez euh assez neutre, mais là de par la question que tu m'as posé de toute façon je ne pouvais ne pas citer ça parce que ça a été déterminant dans ce qui s'est joué après.

D'accord. Je reviens sur le jeu vidéo. Tu es intervenant lors de certaines conférences, quelles sont les différentes actions, activités que tu mènes dans ce milieu ? Quel est ton statut ?

Alors mon statut dans le jeu vidéo ben il est passé par plusieurs euh plusieurs casquettes différentes euh je suis considéré dans l'école Capcom entre guillemets comme... certains utiliseraient le mot historien du jeu vidéo, j'avoue que je suis pas très très fan de cette terminologie parce que quand tu sais ce que veut dire historien, c'est pas du tout ce que je fais euh disons que je rassemble des documentations, je croise les informations, je fais des interviews, je vérifie et euh et je retranscris derrière. Donc je... en fait ce qui m'intéresse c'est de comprendre comment euh et par quoi est passé le jeu de combat euh comment il est arrivé, par qui il a été créé et d'essayer de le retranscrire de la manière la plus véridique possible, ce qui est compliqué parce que d'abord il y a beaucoup de sources qui se contredisent et puis surtout parce que même parfois les gens qui sont détenteurs de cette dite information se contredisent parfois elles-mêmes, on sait aujourd'hui que la mémoire humaine est difficilement fiable et donc j'essaie de croiser ces informations avec ben les connaissances que je peux avoir, les informations d'époque, ce qui peut se jouer à côté, contextualiser, grosso modo un travail journalistique en fait.

D'accord. J'en profite pour revenir sur le jeu vidéo de combat. Est-ce que tu peux définir, présenter cette discipline ?

C'est une... c'est un exercice que je trouve à la fois très intéressant et très compliqué de définir le jeu de combat. On parlait de Antoine tout à l'heure, il y a une vidéo qu'il a fait que je trouve excessivement bien pensée qui s'appelle "Le jeu vidéo expliqué à ta mère".

Oui je vois.

Qui explique assez bien je trouve à un néophyte ce qu'on peut comprendre euh des jeux de combat euh si je devais donner ma propre définition, je pense que le jeu de combat fait partie des jeux qui te mentent du début jusqu'à la fin. C'est-à-dire que quand tu vois euh la seule

chose qui soit juste dans le jeu de combat, c'est que tu vois un jeu d'opposition et ça c'est vrai, il y a un jeu d'opposition qui se joue. Mais quand tu crois que c'est juste deux personnages qui se tapent dessus euh c'est erroné. Quand tu lis les règles du jeu et les règles du jeu elles sont en général assez basiques, c'est tu as une barre de vie, tu as un temps, tu sais que tu vas pouvoir faire certains coups donc on va t'expliquer les coups et en fait toutes les techniques qui sont réellement intéressantes, il va falloir que tu les trouves toi-même parce qu'elles sont pas expliquées. Ou en tout cas elles n'étaient pas expliquées. Aujourd'hui avec Internet c'est beaucoup plus subtil parce que euh parce que tu as beaucoup de personnes qui ont planché pendant des heures euh et qui vont pouvoir t'expliquer ce que c'est qu'un cancel, ce que c'est que le zoning, ce que va être euh le placement mais pas seulement dans l'espace mais aussi dans le temps, euh qui vont t'expliquer l'importance de la garde, c'est ce genre de choses en fait que tu ne peux comprendre que en pratiquant ou qu'en te documentant réellement ou qu'en ayant justement pratiqué une technique martiale euh mais c'est des choses qui ne sont pas du tout expliquées, c'est en ça que je trouve que le jeu de combat a beaucoup de couches différentes et que ça en fait un genre vidéoludique totalement euh à part entière. C'est un peu comme si on te disait euh pour sauter dans Mario il suffit que tu appuies sur B. Ça veut rien dire parce que tu comprends très vite que quand tu cours tu sautes plus loin, que quand tu arrêtes d'appuyer tu sautes moins haut, que en fait et tout ça on te le dit pas et en fait tant que tu ne l'as pas euh vécu de toi-même, ben c'est très difficile à percevoir.

C'est intéressant. Je voulais revenir sur deux points avant de parler du MMA. Tu disais qu'en pratiquant l'équitation, tu t'étais retrouvé dans une sorte de zone, ce qui t'était déjà arrivé de vivre... ressentir dans la pratique de certaines disciplines de combat. Tu parlais aussi d'analogies entre ces deux types de disciplines. En plus de ça, tu m'expliquais que le fait de pratiquer des activités de combat pouvait permettre de mieux lire, appréhender certaines facettes du jeu vidéo de combat. Est-ce que tu peux développer ces deux observations ?

Oui bien sûr. Euh pour donner le lien qu'il peut y avoir entre l'équitation et le karaté par exemple, quand je parle du karaté c'est parce que moi en compétition je n'ai pratiqué que le karaté, mais je suis intimement convaincu que c'est le genre de choses que tu dois retrouver dans toutes les disciplines, euh je vais te donner deux exemples qui sont radicalement différents mais qui m'ont donné un sentiment assez proche euh je suis en compétition, je venais d'avoir mon premier Dan à l'époque de karaté, le premier Dan en fait est le premier

euh le premier niveau officiel entre guillemets, tu es obligé de passer un examen, c'est un examen qui est national et tu es jugé par des gens qui ne font pas partie de ton club, c'est vraiment quelque chose de différent où là de manière officielle tu es marqué dans les euh... en fait on va retrouver ton nom dans les... de manière officielle, si la police tombe sur ton compte et que tu te fais arrêter pour x ou y chose, ils savent que tu es censé savoir te défendre sans faire mal à l'autre, donc tu rentres dans une autre sphère entre guillemets. Il y a quelque chose de... qui devient vrai, très souvent il y a des gens qui s'imaginent que la ceinture noire c'est la finalité, en tant que pratiquant pour moi ça a vraiment été un début. C'est-à-dire que c'est comme si tout d'un coup, tu avais vraiment les bases, que tu avais fini le mode entraînement et qu'à partir de là tu pouvais commencer vraiment à apprendre à jouer au jeu en question, là dans ce cas-là pour moi ça a été le karaté. Et euh et je me souviens d'une compétition où j'ai cette sensation qui est que donc je suis en face de moi contre quelqu'un qui je le sais est meilleur que moi, quand je dis meilleur que moi c'était que c'était quelqu'un qui était euh plus rapide, qui était plus musclé, qui était beaucoup plus souple euh que moi, et la souplesse dans les arts martiaux mine de rien ça compte beaucoup euh et c'est quelqu'un que je prenais réellement au sérieux parce que j'en connaissais ses qualités et j'avais une chance, je ne sais pas pourquoi, où j'avais une sorte d'ascendant sur lui qui était... je pense qu'à certains moments en fait il ne savait pas ce que j'allais faire et euh et je pense qu'il était méfiant, voire qu'il pouvait avoir peur peut-être parce que j'avais une coupe de cheveux un peu chelou à l'époque, parce que j'étais capable de faire un visage qui était peut-être euh le visage du méchant, euh mais euh et il était plus en fait dans le... dans la sensation, ce qui peut être comparé à l'habillage dans un jeu de combat et pas dans ce qui était réellement en train de se jouer et euh et j'en ai profité sur une de nos compétitions qui est la seule compétition réellement sur laquelle à un moment donné j'ai réellement pris l'ascendant sur lui et quand il a compris en fait ce qui se jouait, très très vite derrière je me suis fait exploser de manière assez méchante et logique euh il était parfaitement juste en fait parce qu'il était meilleur que moi qu'il gagne. Je me souviens de ce moment-là du coup de prise ascendant qui s'était vraiment joué, je parlais tout à l'heure de quelque chose d'assez cinématographie, la manière dont s'est joué dans ma tête c'est comme quand dans un film en fait tout devient... enfin passe au ralenti et paradoxalement c'est quelque chose qui va très très vite dans la tête et chaque prise de décision se fait dans un laps de temps qui est réellement court et je suis dans un mouvement où j'essaye de brouiller en fait sa lecture des mouvements que je vais faire, et je fais semblant d'avoir une garde qui est assez ouverte euh où je me mets réellement en danger euh donc j'ai... je suis sur une garde où j'ai le pied droit qui est à l'arrière, le pied gauche qui

est donc devant, j'ai mon poing gauche donc qui est pas excessivement loin de son visage mais je fais un mouvement en fait qui montre que je vais taper avec le poing arrière. Donc je montre que le poing arrière, tout ça je répète se joue vraiment à une vitesse euh ben de combattant, tout ça va très vite et je lève le poing arrière et je le recule légèrement pour bien qu'il voit en fait que le poing est en train de faire le mouvement et je tape avec le poing avant, le poing gauche en fait sur lequel je n'ai pas beaucoup de force parce que je suis donc je le répète dans une garde ouverte, j'ai pas beaucoup d'allonge parce que le poing est relativement souple mais il le voit pas arriver et euh et donc il prend le poing au niveau du visage, alors je précise qu'on a pas de protection au niveau du visage dans cette compétition-là, on a des gants euh mais mine de rien on sent les impacts, c'est pas... et sur ce genre d'attaque au karaté ça équivaut à un coup marqué, donc c'est quelque chose qui va me permettre de gagner un point parce que on marche par point. Et c'est... on s'arrête là à ce moment-là parce que les juges jugent que le coup est passé et euh et j'ai rarement eu autant de frustration derrière parce que moi j'étais parti, j'étais justement dans la zone et dans ma tête j'avais déjà tout un enchaînement derrière euh sur lequel on fait le poing au visage en fait n'était qu'un début parce que la jambe arrière était déjà prête à partir et à un moment donné en fait c'est comme si le corps euh et la mémoire du corps... tous les pratiquants d'arts martiaux je pense vous le diront, on répète pendant des heures et des heures les mêmes mouvements en fait parce qu'il y a un moment donné un peu comme dans les combos d'ailleurs quand on fait du jeu de combat, il y a un moment donné où ça va être le moment de placer le truc. Et euh et ça va venir tout seul. Et heureusement il y a pas besoin de réfléchir à ce moment-là parce que c'est le corps qui va parler plus que la mémoire du cerveau et ce qui nous laisse toute la place nécessaire pour pouvoir analyser ce qui se passe euh ce qui se passe à côté. Et ce moment-là est vraiment dans la zone parce qu'il y a plus de réflexion. Et pour faire le parallèle avec l'équitation et pour rattacher les wagons, euh ce que je vais vous raconter en fait est juste un simple saut puisque j'ai fait du saut d'obstacle, donc ça n'a strictement rien d'extraordinaire de l'extérieur mais il y a un moment donné où j'étais sur une... sur un cheval qui était euh pas un cheval très très facile d'accès, il y a des chevaux comme ça qui ont du mal, ce qu'on appelle avec débourrer, c'est-à-dire que c'est des chevaux qui continuent à garder euh un... on va dire un esprit assez fort donc quand ça se passe bien avec vous ben ça se passe bien mais le jour où ils sont mal lunés ou le jour où ils ont décidé qu'il allait pas se passer ça, c'est un être vivant en fait, c'est pas vous, c'est pas un objet, c'est pas une moto, c'est pas... donc il y a un moment donné où vous êtes obligé de faire avec l'animal. Et euh on va donc pour sauter sur un obstacle qui est assez haut et l'animal en fait j'ai clairement senti qu'il avait pas envie de

sauter, et euh et donc il a commencé à ralentir et en fait là où il a ralenti, c'était vraiment pas le bon moment et là c'est comme quand... je sais pas s'il y en a parmi les gens qui vont lire ce que tu es en train d'écrire, s'il y en a qui ont déjà pratiqué le saut ou le triple saut par exemple pendant... à l'école ou même en club, mais il y a un moment donné vous savez que vous êtes mal parti et vous êtes obligé de vous réadapter ou d'accélérer euh ou d'arrêter de sauter parce que sinon c'est juste pas possible parce que vous allez vous manger euh ben l'obstacle qui est en face de vous et là c'est ce qui s'est passé. Il y a eu un combat entre l'animal et moi qui a duré très peu de temps parce que tout ça se joue vraiment dans un temps qui est vraiment très court où il y a un moment donné je lui ai dit si, on va sauter. Il a fini par céder il a dit ok. Lui a vu qu'il était pas à la bonne vitesse et puis je pense qu'il a voulu me faire peur aussi du genre ah tu veux qu'on saute et ben on va sauter. Et il s'est mis à accélérer mais vraiment très très vite euh et euh et là je me suis dit on n'est plus au bon rythme non plus on va trop vite et euh et là qu'est-ce qui va se passer ? Ou il va piler ou il va faire un saut qui va être trop grand et en fait je me suis dit qu'est-ce qu'on fait ? Et en fait j'ai redonné un coup de talon et on a encore accéléré pour essayer d'arriver en fait au bon rythme ben sur cet obstacle qui était quand même un obstacle... alors c'est une espèce de truc de carton donc il y a très peu de chances que l'animal se fasse mal mais en fait on sait jamais ce qui peut se passer parce que l'animal peut se prendre les pattes dedans, vous pouvez chuter avec l'animal, enfin c'est le genre de chose qui peut faire quand même très très mal et à soi ce qui est déjà pas très agréable et à l'animal et moi je suis voilà... ça faisait quelques années que je faisais de l'équitation et la sécurité et la santé de l'animal c'était quelque chose qui passait pour moi avant ma propre santé. C'est quelque chose qu'on apprend d'ailleurs très très vite. Il y a le cours et puis il y a ce qui se passe après, il y a comment on va brosser l'animal en plein hiver parce qu'il a transpiré pour pas qu'il tombe malade ou ce genre de choses, enfin voilà la santé de l'animal est très importante, donc tout ça c'est des choses qui viennent parasiter le saut et on y pense. Et puis il y a un moment donné où on sait, on est devant l'obstacle on sait qu'on est à la bonne vitesse, l'animal le sait et c'est pareil il y a une espèce de focale qui se fait, on a une espèce de... la vision périphérique en fait tu deviens euh enfin s'agrandit. On voit tout ce qui se passe autour de soi comme si tout d'un coup chaque détail devenait important, le grain de sable qui est par terre, la butte de sable qui est un peu plus loin, le fait que l'obstacle a été peut-être posé un peu près du virage parce qu'on est dans un truc fermé et peut-être un peu près du virage et que je me dis que je vais très vite et qu'il faudra vite qu'on tourne si on veut pas se manger le mur, tout ça en fait ce sont des informations qui viennent parasiter ce qui est en train de se jouer et paradoxalement en fait il y a un espèce de zoom qui se fait comme si

ben comme dans "L'homme qui valait trois milliards, l'œil en fait ne voyait plus que l'obstacle qui était en face, qui était en face de soi, donc c'est un truc un peu euh paradoxal parce que c'est à la fois vous voyez très bien ce qui se passe à l'extérieur et comme si tout d'un coup la seule chose qui était importante réellement c'était l'obstacle. Et puis il se passe le saut qui est quelque chose d'assez magique parce que je parlais tout à l'heure de la mémoire du corps quand on est en plein mouvement martial, mais là tout d'un coup en fait la mémoire du corps, il y a votre mémoire du corps parce que vous vous mettez en position de saut, parce que vous essayez de vous faire le plus léger possible pour que l'animal puisse sauter dans les meilleures conditions possibles mais il y a aussi en fait tout ce qui se passe entre le fait que c'est pas la première fois que je saute avec cet animal-là, que lui il connaît euh aussi mon poids, il sait comment je me mets etc. et là tout... ça devient un espèce de binôme comme si tout d'un coup en fait euh avec mon partenaire et ben on réalisait quelque chose de ce qu'on peut appeler le geste juste dans l'art martial, le saut est parfait, on tombe parfaitement, on évite de se manger le mur derrière et on ralentit vraiment très très rapidement derrière et on revient au pas. Et il y a quelque chose de magique où tout d'un coup euh et lui et moi, on se dit putain on est où en fait ? Qu'est-ce qui vient de se passer là ? Et euh et donc les gens qui sont à l'extérieur euh il y en a qui ont un peu compris ce qui s'est passé, qui sont là, qui se lèvent, qui applaudissent et puis il y en a qui disent bon ben ouais il a bien sauté, enfin il a quand même bien failli se manger le truc parce que le début du saut était pas terrible et en soi d'ailleurs ils ont raison, le début du saut était vraiment pas terrible. Mais c'est tout ce qu'ils n'ont pas pu voir euh qui est intéressant, en fait c'est un peu comme si je devais... Tout à l'heure je parlais de Dragon Ball mais c'est un peu comme le combat entre Son Gokû et Tenshin-Han quand tu as les gens qui disent oh il est pas très marrant ce combat euh, le mec a juste chuté alors qu'en fait Son Gokû a paré une attaque et il a mis 3 coups de coude dans le plexus et que tu as Tenshin-Han qui fait quelle bande d'amateurs ils se sont pas rendus compte de tout ce qui s'était passé, c'est un peu le sentiment que tu as à ce moment-là sans me comparer du tout à Son Gokû, c'est pas du tout ce que je suis en train de faire, mais c'est le côté personne ne peut réellement se rendre compte de ce qui a pu se jouer là. Et même en allant plus loin, moi ce que je suis en train de te raconter là, et du coup ce que je vous raconte c'est ma vision de ce qui s'est passé avec mon souvenir, mais pour de vrai ça se trouve l'animal euh qui s'appelait Boris et depuis tout à l'heure je n'ai pas donné son prénom et du coup je pense que c'est bien de l'appeler par son prénom, euh a probablement vécu d'autres choses que moi et que ça a été un combat différent de ce que j'ai pu vivre etc. mais en tout cas in fine il y avait un moment donné où on avait l'impression de ne faire qu'un et j'ai bon espoir

de croire, j'ai l'égo de croire qu'il a ressenti quelque chose de similaire.

C'est quelque chose qui t'est arrivé de ressentir dans la pratique du jeu vidéo de combat ?

Oui. Oui et pas seulement dans le jeu vidéo de combat d'ailleurs, dans le jeu vidéo de plateforme aussi ça m'est arrivé. Euh ce que certains euh speedrunners... euh évoquent c'est des choses que j'ai pu vivre, moi j'ai pas du tout le talent d'un speedrunner, je suis pas... d'ailleurs même dans la pratique du jeu vidéo je suis pas un très très bon joueur, je fais pas partie des... moi par exemple j'ai pas un bon rythme, ce qui est euh ce qui est vraiment un handicap dans le domaine du jeu de combat euh et ça a parasité beaucoup de mes matchs mais euh mais oui ça m'est arrivé de vivre ce moment où tout s'enchaîne. Et à un moment donné tu es euh dans la tête de l'autre. Ce que j'évoquais tout à l'heure quand je dis que j'ai réussi à faire peur à mon adversaire, euh j'ai battu des gens euh dans le jeu vidéo parce que... il y a un moment donné en fait ils se sont sentis débordés, pas parce qu'ils étaient moins bons que moi ou meilleurs que moi, c'est parce qu'il y a un moment donné tu prends l'ascendant et parce que tu es dans leur esprit et que tout ce que tu fais les déstabilise.

C'est intéressant. C'était donc la première observation que tu avais faite sur les arts martiaux et...

Et l'équitation.

Tu disais aussi que le fait d'être pratiquant d'arts martiaux pouvait te donner des facilités dans l'appréhension de certaines modalités du jeu vidéo de combat ? Tu parlais notamment de déplacements il me semble ?

Oui.

En tout cas d'avantages que pouvait donner la pratique de disciplines de combat physiques. Est-ce que tu peux développer ce point ?

C'est-à-dire que quiconque a déjà pratiqué les arts martiaux avant de savoir donner un coup de poing ou de savoir euh en recevoir un, l'un des premiers trucs qu'on essaie de nous enseigner et qui devient très très vite évident, c'est le placement par rapport à l'adversaire. Il y a un endroit où vous n'êtes pas en danger et il y a un moment donné où vous devenez en danger et

euh et au même titre, vous devenez une possible menace pour votre adversaire ou votre partenaire suivant en fait ce que vous êtes en train de faire. Euh dans le jeu vidéo c'est pareil. Il y a un moment donné vous choisissez d'incarner un combattant, vous choisissez votre avatar euh ça peut être un avatar de pixel, ça peut être un avatar vectoriel en 3D on s'en fout, mais il y a un moment donné en fait vous allez devoir vous placer à l'écran si vous voulez atteindre l'adversaire ou au contraire si vous voulez vous mettre dans une situation en sécurité. Euh de toute façon c'est pas compliqué, que ce soit dans les arts martiaux ou dans le jeu de combat, le moment où vous vous mettez en danger c'est le moment en fait où vous vous déplacez parce que pour de vrai tant qu'on n'est pas atteignable, ben il se passe rien. Vous pouvez pas gagner mais vous pouvez pas perdre non plus. Donc le meilleur moyen de ne pas perdre ben c'est de ne rien faire finalement. Donc dès qu'on se met à jouer, dès qu'on se met en mouvement, forcément on se met en danger et le placement c'est quelque chose d'universel euh et qu'on retrouve dans toutes les disciplines de combat, qu'elles soient vidéoludiques, qu'elles soient réelles, qu'elles soient juste dans le domaine tout à l'heure tu parlais d'émulation ou de simulation, euh c'est pour moi strictement identique, il y a un moment donné vous allez devoir vous placer et en fait vous allez vite vous rendre compte qu'il y a des techniques qui sont plus efficaces que d'autres suivant la distance. Euh on peut pas placer un coup de poing quand on est vraiment trop trop proche parce que euh ou alors ça va pas être la même technique de poing parce que sinon le coup de poing n'aura pas la même efficacité, on n'aura pas le travail de hanche, on n'aura pas la même force avec les abdominaux ou avec le dos, euh tout ça en fait il va falloir si on veut placer le poing correctement avoir la distance nécessaire. Après il va être intéressant peut-être de jongler avec d'autres techniques comme le coude par exemple, euh si jamais on veut rester euh sur le haut du corps, mais ça pourrait très bien être le genou, ça pourrait être la tête, là après on peut tout imaginer mais suivant la distance et suivant la technique qu'on souhaite faire, est-ce que c'est une technique qu'on utilise pour faire mal ? Est-ce que c'est une technique qu'on utilise pour fatiguer ? Est-ce que c'est une technique qu'on utilise pour casser ? Est-ce que c'est une technique qu'on utilise juste pour pousser ? Ben suivant ce qu'on va faire ça va être plus intéressant de prendre une technique par rapport à l'autre et pour prendre un parallèle qui peut être facile à comprendre, je vais prendre un combattant comme Ryu puisque j'en parlais tout à l'heure, Ryu il a deux chopes différentes, il a une chope qu'il va faire euh par l'épaule et il a une chope qu'il va faire, c'est une planchette japonaise en fait où il va attraper l'adversaire, le tirer vers l'arrière et le pousser avec son pied. Il y a une technique en fait, la première, la technique d'épaule où la chope se fait et l'adversaire tombe devant lui. Donc il se retrouve au

corps à corps avec l'adversaire. L'autre chope permet d'envoyer valdinguer l'adversaire de l'autre côté de l'écran et donc éventuellement de reprendre de l'espace. Donc suivant ce qu'on veut faire, c'est-à-dire enchaîner une technique derrière, faire peur à l'adversaire, il va être très intéressant de le garder au corps à corps. Si au contraire on a besoin de reprendre de l'espace, de dire à l'adversaire euh là tu es trop sur moi j'ai besoin de temps, même si c'est un temps qui est très court pour reprendre mes esprits ou au contraire depuis tout à l'heure je joue avec toi et je veux vraiment te montrer en fait que tu ne peux pas m'atteindre, euh ça devient intéressant de l'envoyer à l'autre bout de l'écran. Donc dans les jeux vidéo comme dans les arts martiaux en fait il y a des techniques qui vont permettre justement de rapprocher l'adversaire ou au contraire de l'éloigner, euh de le déborder ou au contraire de mettre de l'espace euh d'imposer un rythme ou au contraire de reprendre son souffle et ce qui est au centre de tout ça, c'est le placement.

D'accord. L'analogie que tu mets en évidence entre le combat physique et virtuel est notamment liée au placement. Est-ce que tu vois d'autres points communs ?

Euh oui. Alors des points communs évidents, si on prend un jeu comme Street Fighter par exemple, c'est un jeu qui a très vite compris la notion de niveaux de coups, il y a des coups qui sont faibles, qui sont en général très rapides, il y a des coups qui sont euh forts, qui sont en général plus longs, euh et euh il y a des coups qui vont se faire par niveau, on attaque le haut, on attaque le bas, c'est des choses qui vont être complètement mise en abyme avec les jeux en 3D, on prend des jeux comme Dead or Alive par exemple à un certain niveau ou Virtua Fighter, ce sont des jeux qui ont permis d'attaquer haut, d'attaquer le milieu, d'attaquer bas et puis voir dans certains cas de figure d'attaquer à gauche, d'attaquer à droite et que les coups n'aient pas les mêmes effets. Mais ça c'est forcément quelque chose qu'on retrouve dans les arts martiaux. C'est pas toujours intéressant de faire très très mal à l'autre. Euh des fois il devient plus intéressant de le fatiguer euh il devient plus intéressant de faire perdre patience, euh ben toi qui pratique le MMA je pense que tu es très bien placé pour parler de ça, parce que c'est vraiment une discipline... alors moi je le dis, je le répète que d'un œil extérieur parce que je ne l'ai jamais pratiqué et certainement pas en tout cas en compétition, euh c'est le genre de discipline dans lesquels on ne va pas du tout faire les mêmes choses quand on ramène un adversaire au sol, euh quand on le tient au contraire à distance, quand on essaye de jauger l'adversaire et puis en plus aujourd'hui c'est un petit peu comme dans les jeux de combat, c'est-à-dire que avant on rencontrait un adversaire qu'on connaissait parfois pas du

tout, et là aujourd'hui avec Internet ben il devient parfois très intéressant d'analyser ce que ben les vidéos on voit euh les pratiquants avoir déjà pratiqué d'autres euh d'autres compétitions et on se dit tiens c'est marrant, dès qu'il fait cette technique là il enchaîne toujours là-dessus, ça devrait être intéressant de le pousser à faire ça pour ben pour le déstabiliser derrière. Et ça c'est le genre de truc qu'on va retrouver à la fois dans une pratique martiale euh j'allais dire réelle, je sais pas si on peut parler de réelle ou de virtuelle dans le sens où un jeu de combat vidéoludique elle est réelle aussi même si là il y a des avatars de pixels qui vont être euh... la différence entre les deux on va dire que quand on joue à un jeu vidéo on met pas son corps en danger ou très rarement, euh alors que quand on pratique un art martial, quel que soit l'art martial, il y a toujours le risque même si c'est un art martial avec beaucoup de protections euh avec des règles euh bien établies euh il y a toujours le risque de se casser quelque chose, voire malheureusement et ça arrive de décéder. C'est des choses... évidemment c'est quand même excessivement rare à moins d'une rupture d'anévrisme dans le domaine vidéoludique. Euh mais euh j'utilise rarement les mots réel ou pas réel parce que le combat en soi il est réel, euh même si les personnages eux sont virtuels, c'est pour ça que je fais cette petite nuance.

Effectivement, on pourrait dire... combat numérique.

Ouais peut-être ça. J'utilise souvent le terme vidéoludique parce que je trouve qu'il veut bien dire ce qu'il veut dire mais oui c'est un combat numérique, ça me va bien oui.

On va aborder une autre thématique. Est-ce que tu connais le MMA ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Qu'est-ce que le MMA pour moi ? En fait, alors le MMA m'est pas étranger dans le sens où pour avoir pratiqué un peu le jiu-jitsu, euh j'ai un prof qui a déjà pratiqué le MMA, donc moi j'ai déjà assisté à des combats réels, alors les combats réels donc je parle c'est des combats qui étaient totalement illégaux à l'époque parce que on est à la toute fin des années 90, au début des années 2000, qui se passaient dans un cadre qui était là aussi très proche d'un climat euh presque cinématographique parce que on est dans des cages, il y a quelque chose de... il y a une mise en abyme du combat, à un moment donné euh il y a quelque chose de l'ordre de l'animal parce que ben on parle de cages, donc c'est des gens qui sont derrière des cages, euh il y a des spectateurs qui sont à l'extérieur euh il y a les gens qui sont à l'intérieur ben faut quand même alors... je vais employer peut-être un mot qui est peut-être déplacé mais j'ai

envie de dire faut avoir les couilles de monter sur un ring, c'est-à-dire que n'importe qui peut pas dire ouais enfin c'est pas si compliqué que ça, moi je me souviens de la toute première fois où j'ai fait euh de la compétition, la truille réelle que j'avais quand je suis arrivé sur le tatami, euh c'est-à-dire que des combats j'en avais plein derrière moi, j'en avais fait plein et il m'est même arrivé à l'époque de me battre réellement dans la rue, mais là pour la première fois c'était pas un partenaire que j'allais combattre mais c'était un adversaire et c'était quelqu'un qui visait exactement la même chose que moi, à savoir la victoire. Et il y avait aucune chance et aucune raison pour qu'il me fasse de cadeaux. Et on se rend pas compte à quel point entre ce qu'on peut imaginer de l'extérieur quand on le voit et la mise en danger et le courage que ça demande d'aller avec toutes ses capacités mentales euh ben se mettre en danger euh sur un tatami, sur un ring, euh qu'importe le support qu'on va choisir euh ça demande réellement du courage, peut-être un petit grain de folie je sais pas, mais c'est des moments pour moi qui ont été d'une rare intensité et je disais tout à l'heure moi j'aime pas la violence, c'est quelque chose que j'aime pas, dans laquelle je me retrouve pas et j'aime pas avoir mal et j'aime pas faire mal à l'autre. Et ben dans ce côté totalement paradoxal, tous les coups que j'ai pu prendre ou que j'ai pu donner là, euh étaient différents parce que tu arrives dans un univers où tout le monde euh est euh consentant. Euh en fait je vais faire une analogie qui est certainement très violente mais euh je peux le comparer au sexe, c'est-à-dire que si jamais à un moment donné tu fais l'amour à quelqu'un qui en a pas envie, d'abord ça s'appelle pas faire l'amour ça s'appelle un viol, euh ben pour la violence c'est exactement pareil. Quand tu te mets à taper quelqu'un qui a pas envie d'être tapé, ben tu es physiquement en train de violer son intégrité alors que là tu te retrouves dans un cadre où tout le monde a ce désir de ben d'en venir aux mains euh concrètement. Ça peut être d'en venir aux pieds ou d'autres choses hein, mais en français dans le texte on est d'accord que c'est voilà... on va en venir aux mains, on va être tous d'accord pour que ça en vienne là, c'est même ce qu'on est venu chercher, c'est un combat contre soi-même aussi, c'est qu'est-ce que je vau ? Moi je fais partie des gens qui ont subi la violence pendant des années, donc je fais partie des gens qui se sont fait taper dessus et qui se sont pas défendus, euh donc j'ai été une victime et c'était une revanche aussi sur moi-même en me disant est-ce que je suis capable de gagner ? Et est-ce que je suis capable en fait de prendre l'ascendant physiquement sur l'autre ? D'être mis en danger euh aussi de ses propres convictions parce que je suis quelqu'un de profondément non violent et là j'arrive et ben c'est comme si je mettais un coup de pied dans la fourmilière, ben tiens tu dis que tu es non violent, mais enfin tu vas taper sur quelqu'un quand même. Là c'est bizarre ce que tu es en train de faire et ce que tu es en train de dire. Euh qu'est-ce que je pense

du MMA ? J'en pense rien pour de vrai, il y a un moment donné c'est une histoire qui se joue dans un cadre qui est déterminé où tout le monde est consentant. Là, la question quand tu me dis qu'est-ce que tu penses du MMA ? C'est comme si tu me dis qu'est-ce que tu penses du BDSM ? Euh j'en pense rien. C'est-à-dire que si à un moment donné tu as des adultes consentants qui sont réunis et qui ont envie, l'excitation et le besoin de se faire du mal pour se faire du bien, euh ben je n'ai rien à en penser en fait. J'en pense rien parce que c'est des choses qui m'échappent complètement. Si moi je dois dire par contre ce que j'en ai pensé, ce que ça m'a fait, je peux dire que à certains moments de ma vie il y a des coups que j'ai pris, euh qui dans un cadre classique m'auraient fait extrêmement mal, pour donner un exemple classique, je me suis arraché l'ongle du gros doigt de pied, donc c'est pas euh c'est douloureux, mais c'est des douleurs qui à un moment donné sont passées euh complètement euh à côté en fait, la douleur je la sentais je vais pas dire que j'avais pas mal, j'ai pas fait « oh youpi je me suis... » non non il y a un moment donné j'ai même tapé dans l'ongle pour le remettre en place et pour pouvoir continuer ce que j'étais en train de faire, euh bon là il y a un moment donné on s'arrête parce que ça pisse le sang et qu'on remet un truc, mais je boîte pas je continue je demande à continuer le combat, il y a pas de... à un moment donné en fait la douleur, c'est un message qui est envoyé et qui te dit « Hugo tu es vivant ». Et c'est un truc qui est... que je n'ai jamais vécu comme ça, autrement que comme ça. Je l'ai vécu sous d'autres formes, j'ai pratiqué le tantra par exemple, il y a un moment donné où tu es en reconnexion avec ton corps, tout ça se passe par la douceur et il y a des choses qui sont... enfin tu vis des choses qui sont d'une extrême sensibilité, donc là on est vraiment dans l'envers de ce décor-là mais l'art martial et la douleur que j'ai pu vivre dans l'art martial, la fatigue extrême, l'épuisement à tomber des fois sur ses genoux à ne plus pouvoir respirer, c'est des moments où ton corps te dit tu existes, tu es vivant. Et euh et c'est quelque chose entre guillemets qui n'a pas de prix et je dis pas qu'il faut en passer par là, et je dis pas que tout le monde devrait vivre ça parce que c'est quelque chose là, c'est une expérience pour le coup qui est réellement très personnelle. Mais si toi tu me demandes et si on me demande « pourquoi tu as fait ça et qu'est-ce que tu as pu en tirer ? », ben euh c'est de comprendre à quel point je pouvais être vivant.

D'accord. Je reviens sur le MMA. On parlait des cadres de pratique et... d'individus consentants qui s'orientent vers ce type de disciplines.

J'espère (*rire*).

Bien sûr oui. Le MMA a été légalisé il y a quelques mois mais est encore régulièrement délégitimé... associé à des images négatives. Notamment par rapport à la cage, évocatrice... le rapport à la gladiature, à l'animal, etc. Qu'est-ce que tu penses de ça ?

Ben euh la cage entre guillemets c'est le folklore mais c'est le folklore qu'il faut assumer jusqu'au bout, oui dans tous les cas de figure il y a quelque chose d'animal mais de toute façon il y a quelque chose d'animal d'aller taper quelqu'un et de se faire taper on va être très clair, quelqu'un qui décide de décorréler cet aspect-là en disant non vous n'avez rien compris, je pense passe à côté de quelque chose. Bien sûr que ça fait partie du décorum. C'est là, c'est présent mais maintenant résumer le MMA juste à cet aspect-là, pour moi c'est comme si tu résumes le jeu vidéo à Street Fighter, ça veut rien dire. C'est comme si tu dis non mais le jeu vidéo c'est violent. Ça veut dire quoi le jeu vidéo c'est violent ? Le jeu vidéo c'est tellement riche de tellement de choses que ça veut strictement rien dire. C'est comme si tu me dis le rock'n'roll c'est satanique, enfin voilà on est dans ce même type de réflexion stupide qui est que tu parles d'un truc que tu ne connais pas et euh et que pour moi dans ce cas de figure en fait tu ferais mieux de fermer ta gueule. Moi plus j'avance dans ma vie, plus je me rends compte qu'il y a plein de sujets que je connais très très mal et plus j'apprends à me taire. Et c'est pour ça que tout à l'heure quand on commençait cette interview, euh tu me demandais ce que je pouvais penser de ça, j'avais besoin de te rappeler que je n'étais pas pratiquant de MMA et que j'en avais qu'un regard extérieur parce que justement je ne veux pas me mettre à la place des gens qui savent réellement et qui ont euh qui pourront exprimer des choses que je ne pourrais jamais dire parce que n'étant pas pratiquant, je n'ai pas le regard et toute la connaissance que pourraient avoir ces personnes-là. Et même en allant plus loin j'ai besoin de rappeler que une expérience n'est même pas représentative de ce que peut être un art parce que l'art rien que moi... je peux parler du karaté que j'ai pratiqué un très long moment de ma vie euh le regard que je peux en avoir sera certainement différent de plein d'autres pratiquants qui auront trouvé d'autres choses à l'intérieur, il y en a qui vont le pratiquer juste pour un sport, d'autres parce que ça va être une technique de défense, d'autres parce qu'ils ont besoin de se remuscler, d'autres qui ont besoin de prendre confiance en eux etc., chacun y verra ce qu'il voudra à l'intérieur, mais c'est cette multiplicité de regards pour moi qui fait euh justement ce que peut être l'essence d'un art. Donc le fait que ce soit légalisé depuis peu de toute façon est ainsi... est très symptomatique de la France qui euh se place très souvent en donneur de leçon, qui se place très souvent on est ultra ouvert et nous on sait, mais enfin concrètement on a légalisé le mariage homosexuel depuis très peu, euh concrètement on

continue à avoir un regard sur le jeu vidéo qui est passablement dur, on continue à expliquer comment les gens devraient vivre ou pas, euh on a un gros problème avec tous les termes qui sont de l'ordre du patriarcal ou etc., alors que ça c'est présent dans notre société, que c'est illusoire de ne pas le voir et euh et je trouve ça terrible en fait qu'en France on soit si lent à réagir. Il y a très peu de temps euh je voyais tout un discours de nos élus sur le voile et euh et pour moi, je fais une analogie qui a vraiment rien à voir, mais tu vas voir que je vais rattacher les wagons. On nous explique à quel point en fait le voile est symptomatique du problème qu'on a dans notre société et que du voile en fait découle plein de problèmes parce que ça veut dire que les femmes sont maltraitées etc. etc., et pour moi, pour moi on prend le problème complètement à l'envers, le voile n'est pas un problème, le voile n'est même symptomatique de quoi que ce soit, que des femmes mettent le voile ou pas ça les regarde. Après qu'il y ait des personnes qui soient obligées de s'habiller d'une certaine façon parce que elles ont été contraintes, ça c'est un problème et c'est pas le voile le problème. C'est le fait que par exemple qu'on t'oblige à mettre une jupe plus ou moins longue parce que si tu as une jupe trop longue, c'est que ben tu es coincée, si tu mets le voile c'est que tu es passablement diadite... djihadiste pardon et que tu t'es fait euh malmenée par les hommes de ta religion euh et si jamais tu mets une jupe trop courte, tu es une pute euh ou éventuellement une salope. Mais euh mais moi c'est pas le monde dans lequel je veux vivre. Moi le monde dans lequel je veux vivre c'est euh les gens s'habillent comme ils ont envie et on arrête de les juger. Et si jamais on veut vraiment protéger la gente féminine, mais au contraire faisons-le. Commençons par le début. C'est-à-dire que dans notre justice on devrait mettre l'accent sur les victimes et pas sur les agresseurs, on devrait se poser la question de savoir pourquoi toujours en 2021, on a des différences salariales entre les hommes et les femmes, on devrait se poser la question pourquoi euh dans tous nos papiers officiels l'homme est placé en numéro 1 et la femme en numéro 2. Là c'est le genre de questions oui pour moi qui sont importantes et pas le voile. Quand on sera à se poser la question de savoir est-ce que le voile pose problème ou pas parce qu'on aura réglé tous les autres problèmes, ben là peut-être il sera bon de se poser la question de savoir si on juge que dans notre société il est important de donner des indications à la gente féminine de savoir comment elle doit s'habiller ou pas. Spoiler alerte à mon avis pour moi non, le voile est symptomatique de rien du tout. Quand il y a un problème comme ça quand on commence à laisser l'intégrité de personnes vous échapper, c'est que le symptôme est ailleurs, c'est que ça fait des siècles que notre société vit là-dessus. Et pour rattacher les wagons parce que je t'avais promis de le faire, le regard qu'on peut avoir sur le MMA et sur toutes les pratiques martiales en général sont un regard porté sur des gens

qui jugent un art qu'ils n'ont jamais pratiqué et qu'ils ne connaissent que à travers euh de ce qu'ils ont pu voir dans des vidéos qui étaient euh qui étaient tronquées, qui étaient sorties de leur contexte, euh qui euh qui euh qui sont représentatives par des jeux vidéo ou par des films dont ils n'ont vu que des extraits, euh et voilà et c'est comme si on disait ben voilà s'il y a des tueries aux États-Unis, c'est parce que Call of Duty et Mortal Kombat. Si c'est ta vision du monde ben je pense que tu es passé à côté de l'essentiel.

Je voulais justement aborder ce point. Comme le MMA, le jeu vidéo est lui aussi régulièrement associé à des images négatives, à la fois en rapport avec la violence, mais aussi en lien avec la supposée passivité physique des joueurs, avec l'image du nolife asocial. Qu'est-ce que tu penses de ces représentations ?

Pff il y a même pire hein, je vais dire aujourd'hui il y a des gens qui restent sur leur canapé à regarder des gens jouer, donc là je vais dire au niveau de la mise en abyme tu peux pas mieux illustrer, d'ailleurs c'était très drôle de voir certaines personnes euh là je vais citer Nagui, j'ai rien contre Nagui, là c'est tombé sur lui parce que c'est lui qui s'est permis ce commentaire, mais euh qui a craché sur le jeu vidéo pendant un long moment et puis tout d'un coup à accepté que le jeu vidéo soit là parce que tout d'un coup il s'est dit, non mais attends tu as des gens qui regardent des gens jouer c'est vraiment des cons. Euh parce que là tout d'un coup tu dis bon ça va le jeu vidéo finalement c'est acceptable mais des gens qui regardent des gens jouer franchement, je pense que c'est vraiment des nazes. Et euh ben c'est symptomatique là encore de quelque chose, c'est des gens qui sont passés à côté de quelque chose. Et rigoler de quelqu'un qui regarde quelqu'un jouer, c'est rigoler de quelqu'un qui regarde un match de foot à la télé. C'est exactement le même principe ou de quelqu'un qui va regarder un match de boxe avec sa bière et sa pizza euh voilà. Si à un moment donné tu as pas le droit au niveau du loisir de prendre plaisir à regarder quelque chose que tu ne pratiques pas, ben il va falloir changer beaucoup de nos habitudes et pour rattacher là encore les wagons, pour essayer de répondre réellement à ta question et pas tourner autour du pot, euh ben on va presque répéter ce que j'étais en train de dire tout à l'heure, c'est-à-dire que la vision qu'on peut avoir du jeu vidéo en général, elle est la vision de personnes qui ne connaissent pas le média. Euh c'est euh c'est un média qui est ultra euh pratiqué, aujourd'hui c'est un média qui est le plus pratiqué, il y a des gens qui jouent aux jeux vidéo qui ne le savent pas. On a fait une conférence justement euh là-dessus il y a quelques années au Stunfest, euh où des gens percutaient que... ah mais ah d'accord quand je joue à Candy Crush sur mon téléphone je joue aux jeux vidéo. Ben oui. Ah bon ? Euh ah ben oui alors je joue un peu. Ben attends regarde

ton téléphone. Ah ben oui tu joues un peu ouais. Tu joues 4 heures par jour, c'est oui tu joues plus que moi en fait. Ah ouais euh ah ben j'avais pas tiqué, ouais mais comme je joue pas tout le temps... ben ouais tu joues peut-être pas tout le temps, enfin 4 heures par jour donc c'est quand même pas mal, c'est plus que ce que tu regardes la télé. C'est plus que du temps que tu pratiques euh que tu mets à faire à manger, que tu passes à manger, enfin c'est beaucoup 4 heures dans ta journée quand même mine de rien. Ah ben oui ben je joue aux jeux vidéo alors. En fait les gens ils se rendent pas compte de ce que c'est le jeu vidéo et qu'on continue à avoir un regard qui est très dur, euh mais c'est le même regard qu'on continue pour certaines générations, alors maintenant la génération est en train de mourir donc c'est encore autre chose, mais que certaines générations ont pu avoir pour la télévision et puis ceux encore avant pour le cinéma et puis ceux encore avant pour certaines formes de musique. Regarde encore ce que peuvent dire certaines personnes sur le rap, ce qui veut strictement rien dire parce que le rap est aussi riche en diversité que n'importe quelle autre forme musicale, donc le discours est complètement débile. Euh écouter MC Solaar c'est pas écouter Booba ou IAM, c'est pas du tout la même musique. Faut arrêter d'essayer de mettre tout dans le même sac et j'ai le même regard sur le jeu vidéo.

D'accord. En plus de ces représentations et discours, est-ce que d'autres obstacles s'érigent contre le développement du jeu vidéo et du MMA selon toi ?

Tu parles du MMA ou de jeux vidéo ?

Les deux. Pour ce que tu en penses et connais.

Le jeu vidéo il finira par gagner la guerre. C'est-à-dire que au même titre que là aujourd'hui, les geek représentent la majorité des consommateurs, je veux dire la personne qui a pas été voir le dernier Marvel, qui a pas vu la fin de The Walking Dead ou qui a jamais euh vu le dernier Star Wars en fait c'est un naze. C'est que aujourd'hui c'est même une forme de rébellion et d'élitisme de dire non moi franchement Star Wars c'est pas mon truc parce que c'est rentré dans la culture populaire. Donc le jeu vidéo va vivre la même chose, c'est-à-dire quand il y aura une ou deux générations qui seront passées, euh ben voilà les gens qui auront vécu aux jeux vidéo, euh ben ce sera nos prochains dirigeants, ce sera entre guillemets ça va rentrer dans les mœurs. Tout ça n'est qu'une question de temps. Euh et jusqu'à quand éventuellement qu'il y ait un nouveau media qui arrive qu'on ne connaît pas encore et qui sera inventé et ce sera la bête noire à nouveau et puis on entendra des connards qui auront vécu toute leur vie avec le jeu vidéo et qui diront oh ce nouveau média c'est vraiment la fin de tout, depuis que les jeunes jouent à ça ils font plus autre chose euh ça les rend violent, c'est presque sataniste,

satanique, on aura exactement les mêmes discours parce que la vie est un éternel recommencement et que les gens en vieillissant très souvent partent du principe qu'ils savent mieux que la jeune génération. À mon avis tu commences à être un vieux con au moment où tu commences en fait à mettre des barrières entre ta génération et celle d'avant ou celle d'après. C'est mon regard. Ce qui prouve d'ailleurs que un vieux con peut avoir été un jeune con. Mais ça c'est un autre débat. Euh et par rapport aux jeux vidéo, la guerre elle est gagnée d'avance, pour moi elle est gagnée d'avance. Par contre pour le MMA ça va être autre chose parce que comme le jeu de combat qui est une niche, euh le MMA c'est une niche également et que c'est le genre de truc si tu es pas dedans c'est difficile à comprendre. Si jamais tu as jamais fait de cosplay et que tu regardes ça de l'extérieur, ça peut être compliqué à comprendre. Si tu as jamais fait de jeux de rôles et que tu regardes ça de l'extérieur, ça peut être compliqué à comprendre. Si jamais tu as jamais fait, je parlais de tantra tout à l'heure et tu regardes ça de l'extérieur, ça peut être compliqué à comprendre. On parlait de BDSM, si dans tes pratiques sexuelles tu as jamais essayé le BDSM et que tu regardes ça d'un œil extérieur, ça peut être compliqué à comprendre. Tout ça en fait c'est des trucs euh et j'en oublie évidemment plein, c'est je sais pas collectionner les timbres, euh les boules de neige etc., c'est des passions en fait qui sont des passions de niche où tu as des références, où tu as des codes et si tu regardes ça de l'extérieur, c'est toujours facile de juger.

D'accord. On parlait d'analogies toute à l'heure. Certaines compétitions de jeux vidéo, par exemple du jeu de simulation UFC, s'inspirent un peu de la mise en scène du MMA.

Oui plus qu'un petit peu même.

Oui, même au Stunfest par exemple. On peut observer quelques images, symboles etc. liés au combat physique. Qu'est-ce que tu penses de ces inspirations, qui peuvent d'ailleurs être réciproques.

Oui ben tu viens de le dire en fait pour de vrai ça marche dans les deux sens. Et un des trucs qui a joué, ben tiens pour aller jusqu'au bout du truc, euh est-ce que tu connais un petit peu l'histoire de pourquoi tu entends des combattants crier leur attaque par exemple ? Tu as Ryu qui crie hadoken quand il lance sa boule de feu.

Oui.

Le truc vient euh typiquement de l'animation japonaise avec des robots notamment euh... Go Nagai qui s'est énormément inspiré euh du catch notamment du catch japonais euh où euh je sais plus si c'est le catch brésilien ou mexicain, faudrait que je pose la question à mes copains de 10 podcast avec le catch aka, ils répondraient largement mieux que moi à cette question

mais euh mais ça faisait partie du folklore en fait de crier les attaques une fois que tu avais fait quelque chose ou juste avant de le faire parce que tout ça au niveau des codes que tu as dans le catch, tout ça est très stéréotypé, tu as le gentil tu as le méchant, euh il faut que le gentil soit à un moment donné en danger, il faut qu'il y ait un retournement de situation, très souvent on dit ouais en fait c'est pas du sport, ils se mettent pas vraiment en danger, ça c'est les gens qui ne connaissent pas le catch qui disent ça parce que je peux te dire que les catcheurs font partie des athlètes les plus accomplis que j'ai eu l'occasion de voir euh tous domaines confondus parce qu'il faut vraiment être euh enfin savoir tout faire pour être un bon catcheur mais effectivement il y a quelque chose qui touche au théâtre, il y a quelque chose d'organisé mais ça veut pas dire que c'est pas du sport ou qu'ils se mettent pas en danger, loin de là. Euh et euh donc ça vient finalement d'un sport de combat entre guillemets si on veut bien accepter que le catch soit un sport de combat, j'ai pas forcément dit du budo ou de l'art martial, j'ai vraiment dit un sport de combat, euh et euh donc c'est normal entre guillemets que l'animation ou le manga se soit inspiré de ce type de code, c'est normal que le jeu vidéo soit venu s'inspirer de ça et donc par extension que les codes de ce mélange, que l'esprit shônen entre guillemets soit venu euh là-dessus. Euh tu vois quand tu as euh je sais pas euh le match du siècle entre tel et tel boxeur et que tu vois les affiches, c'est un petit peu comme quand tu vois les affiches du dernier Tekken ou euh du dernier Street Fighter. Là on est dans le même type de présentation et donc forcément les joueurs de jeux de combat s'inspirent de ce type de présentation parce que c'est rigolo. Et d'ailleurs les joueurs les meilleurs sont des joueurs qui sont connus aujourd'hui, je veux dire il y a même aujourd'hui des gens qui savent qui est Daigo alors qu'ils savent pas ce que c'est la compétition entre guillemets de jeux vidéo parce que c'est des noms qui ont réussi à sortir du cadre même du jeu de combat tellement ils deviennent connus. C'est ça qui devient hallucinant.

Tu es pratiquant de jeux vidéo de combat et de disciplines de combat physiques. Selon toi ce n'est pas incompatible ?

Non, je pense même que c'est même complémentaire. Je disais tout à l'heure, je vous ai donné un exemple de vécu par rapport à la zone, mais l'équitation et les arts martiaux m'ont beaucoup apporté dans l'équitation et les arts martiaux. Euh c'est-à-dire que ma discipline euh de karatéka m'a amené des choses dans la manière que j'avais de me tenir euh sur mon cheval par exemple et vice-versa, le rapport à l'animal et euh et l'attention que je pouvais avoir à son bien-être euh a été quelque chose qui m'a aidé à mieux comprendre mon rapport au corps dans l'art martial et prendre soin de moi. Et des fois de ne pas... alors que je voulais continuer à pousser la machine, de me dire là je suis en train de

forcer, je suis en train de me faire du mal même si je m'en rends pas compte. Et euh il y a des moments il y a des disciplines qui sont transversales et qui t'apportent beaucoup, je te prends un autre exemple j'ai pratiqué un petit peu le tir à l'arc, euh ça m'a énormément apporté dans la respiration et donc forcément et dans l'équitation et dans le karaté, et au même titre que ma qualité dans les positions que je pouvais avoir dans mon karaté m'ont permis de facilement comprendre comment il fallait que je me positionne au tir à l'arc. Je pense que toutes les disciplines sont liées, moi je sais pas ce qu'on t'a déjà expliqué en MMA mais euh un de mes profs de karaté m'a dit en fait pour de vrai tu pratique le karaté tout le temps, mais c'est vrai, tu peux te mettre en shiko dachi quand tu fais la vaisselle par exemple et la manière dont tu vas faire la vaisselle, la manière dont tu vas nettoyer ton assiette par exemple tu peux chercher le geste juste en essayant d'utiliser le moins d'eau possible et en essayant d'avoir un geste qui soit réellement efficace en faisant la vaisselle. C'est-à-dire qu'il y a un moment donné tout ce que tu peux faire et je dis pas que c'est quelque chose de facile à faire, mais c'est quelque chose qui est même compliqué à faire au quotidien, mais tout ce que tu peux faire tu peux le faire ce qu'on appelle en confiance. Quand on parle du geste juste, c'est à un moment donné en fait c'est d'avoir le bon geste au bon moment. Ni trop ni pas assez.

D'accord. Je te propose de passer à une autre thématique. On va parler de la violence, au sens large. D'abord dans le cadre du jeu vidéo. Est-ce que tu as déjà vécu ou observé certaines formes de violences ou d'agressivités dans ce milieu ?

Oui bien sûr tout à fait.

Est-ce que tu peux me les présenter et me dire ce que tu en penses ?

Ben les mêmes que dans la vie de tous les jours pour de vrai ou quand il y a confrontation entre des personnes, euh il y a ce qu'on appelle basiquement le trash talk, donc c'est-à-dire le fait de mal parler à l'adversaire pour prendre l'ascendant, ça c'est un truc qui est même presque de l'ordre du folklore que tu vas retrouver par exemple je sais pas si tu vois, oui forcément tu vois, quand tu vois des présentations entre... je pense notamment on le voit beaucoup en boxe euh au-delà même du MMA, c'est quand tu vois un match qui va arriver, tu vois les deux boxeurs se parler mal avant, même si c'est des gens qui s'apprécient euh dans la vie de tous les jours, il y a un moment donné c'est voilà on essaie de pas parler des mamans, enfin on se parle quand même très très mal. C'est la manière dont je vais t'exploser la gueule pendant le match qui va avoir lieu demain, après-demain, la semaine prochaine, dans un mois euh l'idée c'est de faire monter la hype. Euh moi je suis pas un super fan de ça, bon voilà ça fait partie du folklore, c'est pas un truc dans lequel je me retrouve, moi comme je te l'ai dit euh je suis pas quelqu'un de violent euh donc le... c'est pas... tout le folklore de je vais mal te

parler m'intéresse pas, moi je suis plutôt le genre de gars en fait à serrer la main de mon adversaire quand je vais le combattre euh avant sous-entendu écoute je vais pas te faire de cadeau, je sais que tu m'en feras pas non plus parce que tu me respectes et euh on va donner le meilleur de nous-même, donc c'est clair qu'on va se faire mal mais on est tous les deux là pour la même chose et j'ai aucune animosité envers toi. C'est pas voilà... moi c'est pas le regard que j'ai et c'est peut-être d'ailleurs si ça se trouve quelque chose qui me manque dans ma pratique d'art martial, peut-être que je suis passé à côté de quelque chose euh et peut-être que si j'utilisais un petit peu plus si tu me passes l'analogie le côté obscur de la force je serais un meilleur combattant c'est possible, peut-être que la colère est un moteur ultra efficace et que je passe à côté de l'essentiel. Mais en tout cas je l'ai jamais perçu et c'est pas la vision que j'ai de l'art martial. Après il y a toute la violence que tu peux avoir euh de manière plus globale, donc le fait d'avoir perdu, de balancer son stick euh à travers la salle ça je l'ai déjà vu au risque de faire réellement mal à un autre joueur ou quelqu'un dans le public, des gens qui en viennent aux mains, euh le sexisme qui... et ça je sais que je me suis déjà mis à dos beaucoup de gens dans la communauté parce que très souvent on m'a dit c'est n'importe quoi ce que tu dis, c'est des choses qui sont très très rares, moi c'est des choses que j'ai pu constater pas de manière rare, donc quand c'est pas un truc qui est là de manière exceptionnelle on peut concevoir que c'est là qui est souvent, enfin que c'est là souvent tu vois, par exemple on a fait de la compétition en équipe et dans notre équipe on avait une joueuse et parmi les commentaires qui ont été fait pendant qu'elle était en train de jouer, ben il y a des commentaires qu'on nous a jamais fait. Ah tiens elle connaît les coups spéciaux, ah elle sait faire les supers attaques, je veux dire si jamais tu en viens à faire de la compétition, évidemment que tu fais des coups spéciaux c'est débile. Et le rapport au corps donc très souvent on va mal parler du corps de l'autre quand c'est une femme que tu vois très peu, euh vis-à-vis d'autres hommes à moins qu'ils soient gros. C'est toujours rigolo de se moquer des gros. La grossophobie en fait c'est un truc qui est là également. Donc oui il y a de la violence verbale, beaucoup euh et forcément du sexisme dans notre domaine en tout cas, beaucoup trop pour moi, même si tout doucement c'est un truc qui s'amenuise mais c'est vraiment vraiment très très long.

C'est intéressant. J'imagine que les commentateurs sportifs sont issus de ce milieu, du moins ils le connaissent... Ils font partie de cette communauté. Pourtant ils participent régulièrement à ce type de déviances ?

Bien sûr. Des blagues homophobes, des blagues sexistes et toujours avec le truc non mais on

rigole. Euh voilà et l'humour entre guillemets c'est le cache-misère de on peut se permettre de rire. Moi je suis pas en train de dire qu'on peut pas rire de la gente féminine ou des homosexuels ou des noirs ou des gros, moi j'ai pas de problème avec l'humour, ce qui m'ennuie avec l'humour oppressif, c'est que c'est toujours la communauté la plus forte qui rigole des autres communautés. Moi c'est ça qui me pose problème, c'est que ce soit toujours en fait dans le même sens et que au bout d'un moment, c'est pas parce que tu as certains euh certains noirs qui acceptent ce type d'humour euh là par exemple je sais pas combien de joueurs noirs ont déjà entendu alors on se fait un KFC avant de jouer, sous-entendu les noirs ne mangent que du poulet, voire même tu as des noirs qui en rigolent. Je prends Will 2 Pac qui est un joueur noir très connu dans la communauté de jeux de combat, il en rigole et ça le fait rire. Mais c'est pas parce que lui ça le fait rire et c'est pas parce qu'il en rigole que ça fait pas de la peine à certains joueurs. C'est pas parce que tu as des femmes qui sont assez fortes pour prendre au second degré cet humour là qu'on est toujours obligé de jouer sur le même registre. Par exemple ça me pose problème que quand tu as une joueuse, avant de parler de ses qualités de joueuse, on dit "ouh" je sais pas si tu as vu mais là tu as le string qui dépasse de son pantalon, pantalon d'ailleurs qui épouse magnifiquement son joli cul, moi je serais pas contre aller voir... enfin d'aller prendre un verre avec cette joueuse, clairement on est dans de l'humour qui touche à la sexualité et qui touche à des codes qui sont hétéronormés et c'est relou parce que personne ne se permettrait de faire la même remarque sur un joueur. Euh ah tu as vu il est pas bien rasé, euh ça lui donne un petit charme bien sympa euh j'irais bien boire un verre avec lui. Ben non ça c'est euh voire même le commentateur qui va se permettre ce genre de blague à moins que ce soit Mister MV ou MrQuaRaté qui ont assez de charisme pour pouvoir asseoir euh une notoriété trop forte pour pouvoir être écrasés, euh ils vont se prendre les autres dans la gueule un... en disant « ah mais quoi tu es PD ou euh » et c'est là qu'on voit dans notre communauté il y a encore un gros gros problème euh vis-à-vis de certains joueurs que ce soit dans leur rapport à la sexualité, dans leur... je sais pas c'est des gens qui ont peut-être besoin d'être rassurés dans leur code hétérosexuel et mâle blanc. Je sais pas en fait ce qui pose problème encore dans notre culture. Moi ça me pose problème clairement parce que je pensais que comme on était une nouvelle génération et qu'on s'était tapés euh tout le racisme anti vidéoludique euh ben forcément on était composés de gens qui étaient plus intelligents que les autres. Ben en fait non. On est composés d'êtres humains, donc dans les êtres humains ben tu as des gens bien et puis tu as des connards. Euh c'est comme ça. Et euh donc forcément la violence elle épouse plein d'aspects différents et il suffit tout simplement de regarder les commentaires qui peuvent être présents sur un chat, ce qui est ultra difficile à modder, euh

quand tu as une joueuse c'est le pire de tout parce que je parlais tout à l'heure de la couleur de peau, mais hormis quelques blagues racistes, le mec noir est quand même mieux accepté parce que déjà c'est un homme à la base. Mais euh mais la femme ça reste encore très problématique, en plus pas de bol pour elle, si elle est noire, qu'elle est grosse et qu'en plus elle est née homme, alors là euh là la pauvre elle va manger. Elle va manger même grave et ça lui demande vraiment vraiment d'être super solide sur ses appuis et dans sa tête pour pouvoir affronter ça. Je loue les qualités de ces personnes-là, moi j'ai dans mon entourage très proche euh plusieurs joueurs euh à un niveau plus ou moins grand, ben d'ailleurs je suis copain avec DamDam qui est née homme, euh et elle a cette faculté euh et cette répartie qui me bluffent et en tant que joueuse elle est extraordinaire. C'est-à-dire que c'est une joueuse notamment dans le domaine du shoot'em up ou du jeu musical, moi qui suis nul en jeu de rythme, euh forcément j'ai un profond respect là-dessus mais quand tu la vois répondre à ses détracteurs, euh là on parlait de courage tout à l'heure, oui pour moi ces gens-là sont courageux euh là une joueuse comme DamDam elle est courageuse pour moi, être capable d'affronter des crétins pareils et de continuer à se mettre en lumière, euh ben elle a tout mon respect franchement je dis chapeau, moi je sais pas si au bout d'un moment justement je craquerais pas en me disant j'en ai marre je coupe quoi. Là oui j'appelle ça du courage.

Je reviens sur la question de la violence...

Oui pardon je suis parti un peu loin.

Au contraire c'est très intéressant. On parlait d'images négatives associées au jeu vidéo de combat et au MMA... Est-ce que tu penses que le MMA est plus traumatisant, risqué que d'autres disciplines de combat ?

Ben alors tout en gardant à l'esprit je le répète je n'ai jamais pratiqué le MMA et encore moins du coup en compétition, vraiment j'insiste dessus, euh je pense qu'il est illusoire de croire que tu ne prends pas plus de risques en faisant du MMA qu'en pratiquant le tai-chi parce que de manière purement fonctionnelle, tu es dans une mise en danger qui est évidemment plus importante. Mais au même titre que si jamais tu te mets à comparer faire une balade en vélo et euh pratiquer le biking en montagne ou au contraire le motocross acrobatique en compétition, ben forcément ta mise en danger euh elle est forcément différente euh parce que quand tu fais un saut tu dois faire 3 retournés sur toi euh et atterrir sur tes deux roues sans te casser le dos et sans tomber, ben oui la prise de risque elle est là, donc forcément la violence en cas de chute ben elle est forcément différente. Mais tu peux très bien faire de la compétition toute ta vie et jamais te faire mal et chuter en faisant une balade en vélo, tomber

malheureusement sur un trottoir et te tuer. Ça c'est un truc la mise en danger de toute façon, je veux dire tu peux mourir d'une rupture d'anévrisme dans ton lit. Donc la vie de toute façon, le premier truc qu'on t'offre c'est la mort. Donc à partir de là euh il y a un degré de violence qui est évidemment variable mais tu es toujours en train de te mettre en danger pour de vrai. Et il faudrait pas que la mise en danger soit une excuse pour pas faire quelque chose que tu as envie de pratiquer si tu as envie de le pratiquer. Mais oui, clairement la mise en danger euh dans le MMA elle est forcément euh plus j'ai envie de dire... le terme que je cherche exact euh c'est que tu dois t'investir plus dans ton corps que dans d'autres disciplines et si tu veux pas te blesser tu es obligé de faire euh... d'être mieux entraîné, d'être un athlète, on parlait tout à l'heure des catcheurs, d'être un athlète accompli si tu veux pouvoir jouir en toute sérénité un long moment de ton corps. Et puis après il y a des disciplines qui laissent des séquelles à vie et tu t'en rends pas compte. Euh tu prends la boxe par exemple euh quand tu vois les boxeurs à haut niveau et les chocs que peut prendre le cerveau euh là c'est pas à un degré de qu'est-ce que tu en penses, je veux dire c'est pas moi qui parle c'est la médecine, c'est les médecins qui expliquent en fait qu'à chaque coup reçu, je veux dire tu as des coups de poing des fois qui t'arrivent à 120 km heure, à 120 km heure dans la boîte crânienne euh tu as beau être ultra musclé de tes abdos, de tes pectoraux, quand le cerveau prend un coup ben il prend un coup, ça tu y peux rien c'est comme ça. Et oui forcément tu te mets en danger et tu t'abîmes et euh et si jamais on a envie de dire ouais mais c'est un peu plus subtil que ça, c'est essayer de ne pas le voir et ben là non c'est... Le corps évidemment prend des coups et il prend des chocs qui peuvent le marquer à vie, c'est illusoire de ne pas le croire. Euh par contre euh quand tu parles de violence, le problème du mot violence c'est que c'est un mot qui englobe beaucoup de choses, évidemment qu'il y a de la violence dans le MMA, maintenant est-ce que le MMA est violent ? Euh ce serait compliqué de répondre à ça parce que je pense que le MMA n'est pas violent, c'est comme si tout d'un coup en fait le MMA était... enfin tu cherchais dans le dictionnaire violence et que tu dis définition de violence euh voir MMA. Euh ben non, ben non le MMA c'est euh c'est euh le melting pot de plein de trucs. Mais oui clairement c'est un art qui euh qui euh où il y a de la violence euh où la mise en danger elle est évidente.

D'accord. En parlant mise en danger, est-ce que le jeu vidéo peu justement être soumis à risques de blessures ?

Bien sûr.

Est-ce que tu peux développer ce point ?

Bien sûr. Il y a même des joueurs aujourd'hui qui à haut niveau ne peuvent plus jouer parce que euh parce qu'en fait il y a des euh il y a des euh il y a des articulations euh ou des tendinites qui ont jamais été guéri correctement et qui aujourd'hui malheureusement à force

d'avoir trop tirer sur la corde euh ont fait que. Ce qui est d'autant plus compliqué c'est que quand tu pratiques le MMA ou n'importe quel art martial d'ailleurs à haut niveau, euh en général tu es quand même coaché. C'est-à-dire que tu as des gens pour te dire attention là, on va faire gaffe au genou c'est sensible, le coup que tu as pris la dernière fois ou au contraire l'entraînement que tu as fait en fait tu es fragilisé, euh donc c'est important à continuer à te muscler parce qu'il faut pas relâcher, c'est ça mais par contre on va y aller cool euh parce que sinon tu vas te blesser. Ça on peut le dire, on t'explique et tu es suivi et euh et d'ailleurs très souvent les gens qui savent te donnent des conseils qui peuvent paraître bateau mais en fait des conseils que tu aurais pas forcément pensé euh à te donner toi-même et tu dis euh ah ouais c'est pas con comme remarque. Euh mais dans le jeu vidéo tu as pas ça. On te dit pas ça. Et euh et ben oui il y a des gens qui ont fini ben comme certains pianistes euh à ne plus pouvoir pratiquer leur art parce que ben malheureusement euh ils ont pas fait attention quand c'était euh le moment de le faire. Donc oui il y a des gens qui se blessent.

D'accord. Je te propose de passer à une autre catégorie. Est-ce que tu peux me parler des différents évènements et manifestations liés aux jeux vidéo de combat qui existent en France ?

Alors ben aujourd'hui on est dans une situation un peu particulière parce que on est en situation de Covid, ça n'aura échappé à personne, ce qui fait que il y a beaucoup de compétitions qui ou sont réellement en train de décéder ou sont en standby à plus ou moins long terme, euh ou sont en train de se réinventer. Euh je sais pas si ce serait très intéressant de te faire une liste comme ça de lieux euh, par contre ce que je trouverais plus intéressant c'est peut-être de parler des différences de ces rencontres parce que je pense qu'il y a un lien évident là aussi avec la pratique martiale. Quand tu prends des grandes compétitions internationales comme l'Evo par exemple qui est certainement la compétition la plus connue euh et qui est celle qui perdure aujourd'hui parce que pendant longtemps on a eu euh le Tougeki et l'Evo et puis un jour le Tougeki a vraiment arrêté et c'était vraiment l'Evo, enfin c'était the place to be, c'était vraiment l'endroit où il fallait être si jamais tu voulais vraiment rencontrer tout le monde. Et euh des compétitions comme l'Evo euh il y a quelque chose de géant parce que déjà ça se passe aux États-Unis, parce que tu as des joueurs qui viennent vraiment des quatre coins du monde, tu as l'impression que c'est le grand tournoi, c'est blind sport, c'est euh là tu vas voir les plus grands et d'une année à l'autre euh tu te dis... enfin c'est comme si tu étais au cinéma tu te dis euh ah ouais mais euh du coup c'est qui le plus fort entre Iron Man et Captain America et tout d'un coup on te dit ah il va y avoir Civil War au cinéma, oh ça va être trop

bien il va y avoir un combat réel entre les deux, c'est voilà, l'Evo c'est ça en fait en tant que viewer, en tant que participant... enfin tu regardes la compétition et euh et puis en tant que pratiquant c'est te mettre en danger parce que tu vas rencontrer ben vraiment des joueurs aguerris. Mais aujourd'hui il y a quelque chose qui a changé au-delà même du Covid, c'est que avant les compétitions étaient forcément irréels dans le sens anglais du terme, c'est-à-dire in real life, on était vraiment obligés de se rencontrer pour pouvoir jouer et ce qui fait qu'il y avait plusieurs niveaux de compétition, tu avais des compétitions je le disais comme l'Evo et puis moi ma première compétition par exemple dans le jeu de combat, c'est un truc qui se fait euh je sais plus combien on était de joueurs au total mais le niveau de compétition a commencé réellement à 16 joueurs j'étais dans un magasin de jeux vidéo qui était à Saint-Maur-des-Fossés, donc c'était vraiment le petit truc euh au milieu de nulle part, on est en 94 ou en 95 je ne sais plus, euh donc c'est vraiment les petits trucs de l'époque et c'est vrai que c'est difficile d'en voir euh de pouvoir voir le truc et c'était pareil dans les arts martiaux et puisqu'on parle de MMA, tout à l'heure je disais moi j'ai vu des compétitions de MMA c'était des trucs régionaux. Même si de temps en temps tu avais un mec qui euh tu ne sais pas pourquoi qui venait de l'autre bout de la France ou d'Allemagne ou d'Espagne, c'était un truc où j'avais vu il y avait un allemand et un espagnol qui parlaient pas un broc de français et qui étaient quand même là et là tu fais putain waouh c'est quand même quelque chose mais il y a... c'est le côté euh underground dans le sens où c'est le côté vraiment toi tu fais partie des vrais parce qu'il y a que toi qui sait en fait, c'est le truc ben comme au cinéma euh on n'arrête pas de te dire qu'il faudra pas que tu en parles à l'extérieur, moi j'étais encore jeune adulte à l'époque, enfin j'avais vraiment l'impression de voir un truc extraordinaire mais aujourd'hui le MMA euh ben c'est légal, donc tout le monde peut participer à ça et tu peux le voir sur Internet et euh et je rattache les wagons en disant que aujourd'hui la compétition dans le jeu vidéo euh ben ça peut être fait complètement online. Donc vraiment tu peux faire de la compétition de chez toi. Et ça c'est un truc que tu ne peux vivre que dans le jeu vidéo. Je disais tout à l'heure il faut avoir les couilles de monter sur un tatami ou sur un ring, ben pour moi c'est la même chose dans le jeu vidéo. Il y a un moment donné euh faut avoir les couilles de se mettre en scène dans le jeu vidéo et c'est pas pareil que d'être dans son canapé. Il y a des joueurs qui sont très très bons chez eux et qui feront vraiment moins bons quand ils vont se retrouver sur la grande scène et pour te donner un exemple, il y a une compétition que j'ai fait au Stunfest, je crois que c'est en 2013 ou en 2014 je ne sais plus et euh on est arrivés jusqu'en quart de finale à Street Fighter 3.3, on était une équipe de 3 et notre niveau par rapport à un niveau mondial était vraiment pas très bon, c'est-à-dire qu'on a un niveau euh je

sais pas, je vais dire qu'on devait avoir un peu de victoire à 3, autour de allez peut-être euh 50-55 % donc on n'a pas un niveau qui est dégueulasse mais par rapport à des joueurs aguerris, on fait pâle figure et on va jusqu'en quart de finale, on était très contents... et là en quart de finale on nous dit « euh ben c'est filmé et ça va être enregistré vous êtes sur la grande scène ». Et là on se met à baliser parce que depuis tout à l'heure on jouait sur des petites tables euh et là tout d'un coup tu vas être filmé, il va y avoir un commentaire, tous les gens du Stunfest vont regarder euh et ben là du coup c'est plus du tout le même investissement et on s'est fait striker par l'équipe en face. Alors on va être très clair, l'équipe en face dans tous les cas de figure nous aurait battu. Je sais pas si elle nous aurait striké mais les joueurs qui étaient en face de nous étaient dans tous les cas de figure bien meilleurs que nous. Mais la prestation que j'ai fait en tant que joueur et surtout que ça a été filmé donc moi je peux la revoir, je sais qu'elle est pas du tout au niveau de ce que je suis capable d'offrir, je suis bien meilleur que ce que j'ai fait et en fait je me suis laissé dépasser par le stress et le fait d'être filmé et le fait qu'il y a un commentaire et que tout le monde voit ce que j'étais en train de faire. J'avais l'impression que tout le monde voyait mes erreurs. Et euh et je n'ai enchaîné que des erreurs ou que des conneries et il y a plein de moments où... au moment où je faisais le truc... je me suis dit « mais pourquoi j'ai fait ça ? », « mais pourquoi j'ai ouvert ma garde ? », « mais pourquoi j'ai sauté ? ». Et à chaque fois il y avait... on le voit à mon visage parce que mon visage est filmé aussi, ça se voit que je suis dépité de ma prestation au fur et à mesure et ça me dérange pas d'avoir été battu, moi j'ai pas du tout d'égo par rapport à ça, euh perdre me pose aucun problème, mais par contre ne pas donner le meilleur de moi-même je déteste ça. C'est un truc le... je préfère perdre en ayant donné le meilleur de moi-même que gagner parce que l'autre était pas à fond ou parce que j'ai gagné sur une erreur ou parce que ma manette déconnait, qu'il y a un coup qui est parti que j'ai pas fait, mais heureusement c'est le truc qu'il fallait faire à ce moment-là et tout le monde dit « putain le mec il a vu le coup à la frame il est génial ». Ben ça me fait chier d'avoir gagné dans ces conditions là parce que c'est une victoire que j'ai volé à ce moment-là. J'ai besoin de gagner ou de perdre avec mes propres capacités, c'est quelque chose qui est important pour moi.

Le beau jeu.

Voilà c'est ça, le bon jeu c'est euh... et donc pour essayer là aussi de rattacher les wagons par rapport à ce qu'on était en train de se dire, euh ce qui est différent dans la pratique réelle et dans la pratique vidéoludique, c'est que aujourd'hui maintenant il peut y avoir des compétitions et il y en aura de plus en plus où tout ça peut être fait à distance et euh et ben c'est une mise en danger de moins et je trouve

que tu perds quelque chose. Tu vois c'est un petit peu comme quand on dit euh ben là aujourd'hui le Bac euh c'est comme si le Bac en fait il comptait complètement tout au long de l'année et euh je trouve ça toujours intéressant à un moment donné la mise en danger. Il faut pas que tout soit mis dessus, c'est-à-dire que c'est dégueulasse si quelqu'un n'a pas son Bac alors que c'est un bon élément et que pas de bol, euh lui au contraire ça le stresse tellement d'être mis en danger que il en perd tous ses moyens, je pense qu'en fait il faudrait vraiment nuancer la note sur ce type de pratique sur un 50 par exemple de manière à ce que tu fais tout au long de l'année soit aussi important que ce que tu vas donner au moment où tu vas le donner avec la mise en danger que tu fais, mais quand tu fais de la compétition comme ça, je pense que ça serait important de ne pas perdre le fait que ben oui la mise en danger c'est important.

On va aborder un des derniers points. On va parler du sport, au sens large. Qu'est-ce que le sport pour toi ? Comment tu le définirais ?

Quelle est exactement ta question ? Qu'est-ce que j'attends d'une pratique sportive en englobant tout ce qui peut être sport donc y compris les arts martiaux de jeux vidéo ?

Oui. Le sport en lui-même. Comment tu définirais le sport ?

Alors pour moi le sport c'est une hygiène de vie, un dépassement et une reconnexion à soi-même.

Est-ce que le MMA et le jeu vidéo de combat sont des sports selon toi ?

Oui. Pas du tout le même type de sport. Pas du tout le même investissement corporel mais oui.

Dans certaines représentations, le jeu vidéo est associé à passivité physique, c'est ce que montre Nicolas dans son travail. Il met d'ailleurs en lumière la manière dont le jeu vidéo, à l'inverse, stimule et engage le joueur...

Oui. Mais de toute façon je vais être très clair, Nicolas puisqu'on parle de lui, c'est quelqu'un qui sur le plan purement humain que j'apprécie énormément et à chaque fois qu'on se voit on a toujours l'occasion de euh d'échanger euh et on a un point de vue sur le monde qui est assez proche. Euh mais c'est quelqu'un que quand je le lis, euh quand tu as des aspects auxquels moi je n'ai pas pensé, je me dis mais oui euh clairement là-dessus cet homme a raison je vais complètement dans son sens. Et puis bon tu as pu l'entendre dans mon discours, euh j'ai un discours que en tout cas je souhaite être progressiste dans le sens où c'est pour moi important de faire bouger les barrières de manière à ce que tous les êtres humains puissent trouver leur place de manière bienveillante et euh et c'est quelque chose que je retrouve totalement euh chez Nicolas. Et donc pour rattacher les wagons à ce que tu es en train de dire, je le rejoins complètement. L'investissement du corps il est différent mais il est très

présent. La manière de se tenir quand on joue, la manière dont le cerveau euh épilogue, je veux dire aujourd'hui il y a des études qui commencent à être faites, donc c'est même pas un point de vue euh où on doit me mouiller en se disant non mais moi je crois que c'est ça pensez comme moi, non non là je veux dire on peut commencer à s'appuyer sur des choses qui sont concrètes aujourd'hui euh il y a un moment donné, surtout quand tu arrives à un certain niveau, l'investissement que tu mets dans ta pratique elle est similaire, que ce soit dans le domaine vidéoludique ou physique. L'investissement que tu es en train de faire, l'adrénaline, la peur que tu peux ressentir, la joie que tu peux ressentir elle est totalement équivalente à une pratique ludique.

D'accord. De mon côté je m'intéresse à la pratique, aux sensorialités.

C'est pas mal ça.

La pratique sur le terrain...

J'ai vraiment hâte qu'on se croise dans un autre cadre pour pouvoir échanger d'un être humain à l'autre en dehors des micros, ce serait avec grand plaisir.

Avec plaisir. J'ai pas mal échangé avec Marc par exemple. C'est enrichissant de discuter avec lui.

Ah c'est un mec super intéressant Marc et puis c'est une crème donc.

Comme toutes les personnes de ce milieu que j'ai croisées. Même lors du Stunfest.

Ben écoute je sais pas quels seront les rôles prochains au Stunfest, mais sans du tout cracher sur l'organisation ni quoi ou qu'est-ce, parce que après ça c'est des questions internes mais il y a eu un changement de direction dont je suis pas fan en fait euh au niveau des conférences, donc il est tout à fait possible que je mette de l'espace avec les conférences dans ces années à venir, ce qui sera pas forcément un mal parce que ça me permettra de pouvoir aussi euh profiter du Stunfest autrement. Ça fait quand même pas loin de 10 ans en fait que je ne fais plus le Stunfest que comme un intervenant et du coup c'est vrai qu'il y a plein de choses que je loupe et ça me manque de pouvoir le voir que comme un spectateur.

C'est sûr.

Donc ce sera certainement aussi l'occasion si jamais on s'y retrouve là-bas de pouvoir se voir physiquement, si tant est que le Covid ne fasse pas disparaître le Stunfest.

Espérons. On va pouvoir conclure. Pourquoi selon toi le MMA et le jeu vidéo de combat, et

même le jeu vidéo tout court, se développent de plus en plus ?

À mon avis pour deux raisons différentes euh tout en précisant je l'ai dit tout à l'heure, mais n'étant pas pratiquant de MMA peut-être que mon regard est biaisé là-dessus, je pense que j'aurais un regard peut-être plus neutre euh sur le jeu vidéo. Euh pour le MMA à mon avis c'est surtout que ben c'est une pratique qui existe de plus en plus euh dans divers pays et que euh la France vis-à-vis d'autres pays peut pas non plus être continuellement la cinquième roue du carrosse et c'est comme ça qu'on fait très souvent toutes les pratiques pour de vrai. On dit non on dit non on dit non et puis on voit que ça existe partout ailleurs, au bout d'un moment on passe pour des cons à continuer à dire non, donc comme le français a pas mal d'égo on finit par arriver à convaincre euh les gens qui ont les cordons de la direction pour pouvoir leur dire enfin vous avez vu merde euh aux États-Unis en Allemagne c'est là machin, en Angleterre, vous voulez pas ouvrir un petit peu les vannes ? Bon ben je sais pas c'est quoi le MMA faites voir. Ah oui venez voir pour rencontrer des gens et puis au bout d'un moment ça finit par s'ouvrir. Je pense que ça a été vraiment de la part des dirigeants du MMA un combat de longue haleine pour arriver à ouvrir les vannes et montrer en fait que c'était pas des bêtes féroces les pratiquants, que c'était des êtres humains en fait qui avaient une pratique euh sportive euh engageante mais sportive, je veux dire il y a pas d'armes à feu, les gens sont pas là pour se tirer dessus, il y a très peu d'accidents très graves, il y a pas de morts la plupart du temps, enfin je veux dire on n'est pas dans voilà... c'est pas les gladiateurs justement on n'est pas... et encore je dis on n'est pas les gladiateurs mais quand tu sais euh aujourd'hui le regard qu'on peut avoir sur les gladiateurs, on en sait beaucoup plus qu'avant et c'est pareil les gladiateurs il y avait pas des morts tout le temps non plus, le but du jeu c'était pas non plus à chaque fois de les perdre parce que ben mine de rien entraîner un gladiateur ça coûtait super cher et que si on pouvait les garder le plus possible et aussi pas mal de chorégraphie, on a beaucoup fantasmé ce que pouvaient être les gladiateurs qui sont finalement différents de ce qu'on pouvait imaginer jusqu'à présent. Je ferme cette parenthèse historique. Le jeu vidéo clairement pour moi c'est une question de pognon. C'est-à-dire que là il y a des compagnies qui se sont rendues compte qu'il y avait du pognon à se faire, donc il fallait euh il fallait euh gérer le truc et au fur et à mesure il y a des gens qui se sont dit dis donc il y a du pognon à se faire ça serait aussi pas mal qu'on encadre parce que sinon ça va nous échapper et voilà pourquoi ça s'est développé. Vraiment je voudrais te dire que c'est pour des bonnes raisons mais pour moi c'est uniquement des raisons pécuniaires pour être bien après.

Au risque que les joueurs se voient perdre leur objet, dont ils organisent les compétitions de manière informelle depuis plusieurs années ?

Complètement.

Tu vois ça comme un risque ?

Complètement. Ben pour prendre un exemple très concret, on parlait de MMA tout à l'heure, euh moi si jamais je vais acheter mes gants euh chez tel magasin ou tel autre, à tel fabricant ou à l'autre, euh pour de vrai la plupart des gens s'en foutent. Alors après je peux peut-être gagner un sponsor et grâce à ce sponsor j'aurais peut-être des gants gratuits et je vais montrer à quel point ces gants sont bien et me font gagner très bien. Là le problème c'est que le jeu vidéo nous appartient pas, si tout d'un coup Nintendo nous dit non je veux pas que vous fassiez de compétitions sur Smash Bros, si Capcom nous dit non Street Fighter V ne sera plus diffusé, on est dans la merde.

Comment tu caractériserais la situation du jeu vidéo compétitif en France ?

Ah ben elle est meilleure qu'avant euh, maintenant par rapport à d'autres pays euh, c'est un truc qui s'est un peu internationalisé assez vite mais on a longtemps quand même fait pâle figure par rapport aux japonais ou aux Américains. Là maintenant on commence à avoir un niveau qui est pas dégueu, je rappelle quand même qu'on a été champion du monde sur Street 4 euh merci Luffy, euh qui grâce à lui d'ailleurs parce qu'il jouait, il jouait au pad, moi je suis un joueur de pad depuis le début et euh on disait toi tu es pas un vrai joueur parce que tu joues pas au stick et quand même notre champion du monde est arrivé il jouait à la manette PlayStation comme moi, j'ai fait merci Luffy, grâce à toi on a arrêté de me faire chier avec ça euh, donc non non on a un niveau qui est quand même bien meilleur qu'avant mais euh mais on continue à voir une image euh les joueurs en France sont des gens un peu chelou, enfin en tout cas on part de ce principe-là, donc forcément nos joueurs français ont pas toujours autant de temps euh à mettre dans le jeu vidéo contrairement à d'autres joueurs. Les sponsors sont quand même plus facilement décrochables au Japon ou aux États-Unis pour ne citer qu'eux par rapport à la France. C'est difficile d'être un joueur de haut niveau sans sponsor.

D'accord. Est-ce que tu veux revenir sur certains points ? Ou aborder une thématique qu'on n'aurait pas développée ?

Euh non peut-être ponctuer en disant parce que tout à l'heure peut-être l'image que j'ai donné de notre communauté était quand même sexiste, raciste et j'en passe et des meilleurs. Ça ne résume pas notre communauté bien évidemment. On a une communauté qui est très riche avec beaucoup de gens de qualité d'ailleurs, tu as cité Marc par exemple, mais je pourrais te citer... je vais pas te faire de name dropping parce que ce serait pas très intéressant mais je peux te citer des centaines de personnes que j'ai rencontrés dans ce domaine-là qui sont des gens à qui je donnerais ma chemise et qui m'ont fait avancer humainement, sur le plan humain donc non non il y a vraiment de très très belles personnes dans cette communauté. Donc je veux pas noircir le tableau. Mais par contre il est clair que notre communauté ne vaut pas mieux que d'autres communautés et que malheureusement et ça c'est vraiment quelque chose que je regrette, il y a encore un énorme boulot à faire pour assainir le terrain et euh et j'ai hâte, j'ai hâte qu'on se pose plus la question de savoir si la personne que j'ai en face de moi

c'est un joueur ou une joueuse, euh ça vraiment c'est un truc que j'ai hâte. Euh j'ai hâte qu'on arrête de poser des questions débiles, tu vois sur le chat j'ai encore vu il y a pas longtemps justement une joueuse euh qui était née homme et euh et la première question qu'on lui a posé, c'est mais du coup tu as toujours un pénis ou pas ? Mais on s'en bat les couilles en fait. Quel est le rapport ? Entre ce que cette personne peut avoir dans son slip ou dans son boxer et dans sa qualité de joueur ou de joueuse, enfin ça c'est un truc qui me laisse perplexe et euh et j'ai vraiment hâte de plus lire du tout ce genre de commentaires et qu'on s'excuse derrière en disant oh non vous avez pas d'humour c'était une blague. Non faut arrêter. Là ça par contre vraiment aujourd'hui en 2021 faut arrêter.

Il me semble que DamDam recevait régulièrement des commentaires, des photos etc.

Oui, oui oui. Mais DamDam c'est un bon exemple parce que c'est une joueuse qui est vraiment une joueuse qui a aujourd'hui n'a plus rien à prouver parce que tu pourrais... Alors c'est pas que les autres ont des choses à prouver mais tu pourrais te dire malheureusement dans le monde dans lequel on vit, dans la culture dans laquelle on vit, quand tu arrives de nulle part euh ben les gens ils te testent, mais là je veux dire en 2021 DamDam c'est quand même quelqu'un qui jouit d'une certaine notoriété, moi j'arrive pas à comprendre aujourd'hui effectivement qu'elle continue de temps à autre de recevoir ce type de commentaires, je ne le comprends pas. Ça sort de mon cadre de pensées.

Ok. Est-ce que tu as d'autres observations ?

Ben euh oui. Comme je nuançais mon propos tout à l'heure, euh je suis quelqu'un qui a un regard assez sombre dans le... sur certains aspects et je suis quelqu'un qui est très optimiste paradoxalement et euh et même si je pense qu'on ne verra pas de notre vivant une communauté complètement assainie et qu'on ait dépassé ces questions-là, euh j'ai bon espoir que si on ne se fout pas en l'air avec le réchauffement climatique, l'être humain finira par devenir quelqu'un de bien.

C'est une belle fin.

J'y crois sérieusement, c'est pas une posture là encore, c'est quelque chose auquel je crois profondément.

C'est peut-être un peu hors cadre mais ayant travaillé plusieurs années en tant que surveillant dans un lycée...

On a ça en commun. J'ai fait pion aussi. Un jour je t'expliquerai pourquoi je me suis fait virer.

D'accord (rire). Je reste assez confiant quand je vois les nouvelles générations. Même en prenant compte de certaines limites et dérives, j'ai l'impression qu'il y a une prise de conscience... du

fait qu'on soit dans une situation un peu... charnière, compliquée, tu parlais notamment de l'environnement. Je les trouve concernés et investis dans ce genre de domaines. Ce n'est peut-être pas représentatif, mais je suis optimiste.

Je suis complètement de ton avis. C'est euh et j'en reviens à ce qu'on disait tout à l'heure, je pense que imaginer que les jeunes sont des cons qui ne pensent qu'à leur smartphone, c'est ne pas comprendre sur ce qui est en train de se jouer en fait. On a juste pas les mêmes codes mais au même titre que nous n'avons pas les mêmes codes que nos parents, qui avaient déjà pas les mêmes codes que leurs parents et effectivement la fracture est peut-être plus nette aujourd'hui comme elle a certainement été très nette entre nos arrière grands-parents et nos grands-parents, voire entre nos parents et euh et nos arrière grands-parents parce qu'il y avait eu la seconde guerre mondiale et que forcément ben les gens ils vivaient pas la même chose. Mais euh mais je trouve ça très présomptueux en fait quand on commence à s'ériger en tant que nous on sait et euh et commencer à juger les gens parce qu'ils ont pas le même âge, je trouve ça très triste et très pauvre.

Ok. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose ?

Je crois que j'ai fait le tour là. Je disais idem si tu me laisses le micro, c'est comme la bouffe moi en fait je mange très peu, mais quand tu me mets de la bouffe je commence à manger et c'est rare que mon estomac me dise ce serait bien que tu arrêtes. Je peux manger jusqu'à ce que il y ait plus rien. Donc moi parler c'est un truc que j'aime bien faire, donc au bout d'un moment faut me dire ben ce serait bien que tu arrêtes là par contre.

En tout cas au plaisir de rediscuter...

Mais carrément. Et puis me tenir au courant sur ce que tu vas faire de tout ça, je serais très content, voire même de le relayer parce que ça c'est un truc que j'aime bien faire.

Avec plaisir. Même de se croiser ultérieurement.

Et idem là tu parlais d'enregistrement, euh si c'est ok pour toi moi j'ai une émission qui s'appelle Tipi, ben c'est une émission qui est fait comme son nom l'indique pour les Tippeurs, les gens qui m'aident à mettre du pognon je mets beaucoup de trucs qui sont informels, des extraits des fois des trucs auxquels j'ai participé, si c'est ok pour toi que je mette des extraits de ce qu'on s'est dit toi et moi là-dessus sans que ça vienne perturber ton travail, si tu me dis non je préférerais que tu attendes, je veux bien que tu le fasses mais plus tard parce que je vais d'abord me servir de ça, pareil tu hésites pas à me dire mais si c'est ok pour toi je le partagerais avec grand plaisir.

Oui bien sûr. Il faudra respecter l'anonymat, comme plusieurs noms ont été cités, mais il n'y a

pas de soucis.

Oui oui. De toute façon ça c'est un truc moi je... qui est très important pour moi et c'est pour ça que je demande toujours avant de diffuser quelque chose, on sait jamais quand tu dis juste quelque chose, s'il y a une personne qui est pas au courant que tu sois pas en train de scier la branche sur laquelle elle est assise. Donc non ça c'est quelque chose que je fais très attention. Personne ne sera cité si ce n'est toi évidemment parce que là pour le coup...

Oui bien sûr.

Sauf si tu me dis oui tu peux diffuser mais par contre tu me cites pas, ce que je pourrais comprendre aussi.

Non il y a aucun problème, on pourra voir ça ensemble.

Oui tu hésites pas tu me briefes. Toi même si tu le souhaites avec grand plaisir, t'envoyer une version bêta avant de ce que je vais diffuser et euh et euh et comme ça tu valides ou pas le truc.

Très bien.

On fait comme ça.

Ok. En tout cas merci pour m'avoir consacré ce temps.

Ben merci à toi j'ai passé un très très bon moment. C'est très intéressant.

C'était très intéressant. Je reviendrai vers toi.

Avec vraiment grand plaisir. Mais même d'ailleurs si tu as des trucs à diffuser parallèle à ce qu'on s'est dit je suis preneur moi. Je continue à aimer apprendre de l'autre, donc je trouve toujours sain de gratter les trucs comme ça, surtout s'il y a des gens qui ont déjà bossé un sujet je suis preneur.

Ok. Encore merci.

Je t'en prie merci à toi. Merci de l'accueil, merci de la bienveillance, au plaisir de se croiser comme on disait et de se tenir au courant des projets.

Ça marche. Je te remercie Hugo.

Annexe 20. Entretien 14 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Paul)

Salut

Salut Paul

Ça va ?

Ça va et toi ?

Ouais ça va, ça va.

Alors je teste mon matériel je suis désolé, mon installation est un peu dépassée, tu m'entends bien là ça va ?

Oui oui nickel.

Ok. Et tu as pas d'écho ça te gêne pas ?

Non non ça va.

Ok impec. Plusieurs petites choses, déjà je te remercie d'avoir accepté cette proposition, c'est super pour mon travail.

Pas de souci.

Je voulais savoir si ça te dérangeait que l'entretien soit enregistré ?

Non.

Sachant que bien évidemment ça sera rendu anonyme. C'est surtout pour faciliter la retranscription. Donc je m'appelle Robin Delory, on s'est croisés lors de quelques ranking. Je fais une étude en sociologie du sport et je travaille sur les sports de combat et le jeu vidéo de combat

Excellent.

Et du coup dans le cadre de cette étude, je suis amené à interviewer des pratiquants des deux milieux.

Moi je fais un peu des deux.

C'est intéressant. L'entretien est semi-directif, je vais aborder des thématiques, auxquelles tu pourras répondre de manière un peu libre, je te réorienterai si besoin. Si tu as des anecdotes, des observations personnelles etc., n'hésite surtout pas. L'entretien

a pour objectif d'analyser la pratique du MMA et du jeu vidéo de combat. Je travaille notamment les sens et sensations, sur la diffusion, les représentations sur les notions de combat et de sport. Le premier point qu'on va aborder va être l'identité du pratiquant. Je te laisse te présenter en quelques mots.

Eh ben je m'appelle Paul, j'ai 31 ans, euh je suis masseur kinésithérapeute euh j'ai fait mes études à Rennes, que ce soit les 2 ans de prépa ou les 3 ans d'école derrière. Euh j'ai un cabinet à moi à Locquirec dans le Finistère, que j'ai créé il y a 2 ans. Ça fait 8 ans que je travaille et 2 ans et demi que j'ai créé mon propre cabinet. Euh pour ce qui est professionnel voilà. Et tu veux sur le jeu vidéo aussi ou... ?

Quelles sont tes passions en dehors du jeu vidéo ?

Euh ben beaucoup de sport, euh le jeu vidéo ouais notamment mais beaucoup de sport. Le sport que j'ai pratiqué le plus c'est le basket. J'en ai fait pendant 13 14 ans un truc comme ça, depuis également jusqu'à ce que j'ai mon diplôme quoi euh à différents niveaux. Et j'ai fait après pas mal de... enfin quelques sports de combat, boxe française, boxe thaïlandaise euh à Maisons-Alfort pendant les études de ma compagne on a vécu un peu à Paris enfin à Maisons-Alfort et je faisais de la boxe française avec la gendarmerie là-bas et après de la boxe thaïlandaise une fois qu'on a construit à Morlaix. Et puis euh depuis là récemment, je me suis lancé dans un nouveau sport qui cumule plusieurs de mes passions, c'est les AMHE, je sais pas si tu connais un peu ?

Ah non je ne connais pas.

C'est arts martiaux historiques européens. En fait c'est du sport de combat euh médiéval quoi.

D'accord.

Des combats à l'épée longue, à la lance, à la dague, à la hache, enfin selon les, selon les domaines qu'on étudie, moi je fais plutôt de l'épée longue selon l'école allemande du 14^e siècle et euh je fais un peu de lance aussi selon l'école italienne du 15^e. Donc on étudie des traités d'armes, il y a un côté historique et euh qui sont traduits en français heureusement hein parce que je parle ni italien ni allemand, et après on met en pratique et on essaie de voir par essai-erreur comment ça se passe. Et c'est vachement intéressant. Et il y a beaucoup de points

communs que ce soit avec les sports de combat classique plus modernes ou même avec les sports de combat en jeu vidéo, ben SoulCalibur par exemple les combats à l'arme blanche et ben on retrouve des points communs forcément puisque là c'est du combat arme blanche aussi. Mais ben là je sais pas si tu vois (*montre ses accessoires d'AMHE*).

Ok. Effectivement tu as du matériel.

En gros c'est des casques d'escrime avec des gants pour se protéger. Euh je fabriquais des lances qui sont pas dangereuses, des lances d'entraînement pour éviter de se blesser et euh et j'ai des épées longues et une épée une main qui se pratique avec le bouclier qui est là euh je sais pas si tu vois bien le bouclier.

Oui je vois bien.

Ouais. Et en gros ben ça réunit un peu euh les sports de combat et le fait que j'adore l'univers médiéval, médiéval fantastique notamment, Le Seigneur des Anneaux, Game of Thrones, The Witcher, ça fait partie de mes jeux préférés et de mes films et bouquins préférés. Donc ça réunit le fait d'aimer l'univers médiéval et le fait d'aimer les sports de combat. La discipline fait les deux. C'est vachement intéressant. Donc en ce moment c'est plutôt ça mon sport, même si je pratique tout. J'ai, je fais du kayak euh j'ai la chance d'habiter pas loin de la mer, je vais nager et euh je fais un peu de vélo, de par mon métier j'essaie d'être crédible auprès de mes patients tu vois, parce que je me dis si je leur demande de courir et de tenir l'équilibre sur un pied et d'avoir un bon cardio, d'être assez solide au niveau gainage etc., si je suis pas capable de le faire moi-même je serai un peu moins crédible pour leur demander de le faire. Du coup euh voilà. Et je fais de la course à pied, de la muscu, mais plutôt pour être plus performant dans un autre sport, j'étais pas fan de course à pied mais c'était nécessaire pour être bon au basket et euh la muscu pour moi n'est pas une fin en soi par contre ça m'a permis d'être meilleur à la boxe, ça m'a permis d'être meilleur voilà. Donc la muscu la course à pied pour moi c'est un peu le même combat, c'est utile mais c'est surtout utile pour être bon dans un autre sport. Enfin c'est comme ça que moi je les pratique en tout cas.

D'accord. Ce qui est bien justement c'est qu'il y a plusieurs sujets que tu as déjà abordé sur lesquels on reviendra après plus en détails. Comment tu es arrivé dans le jeu vidéo de combat, jusqu'aux rankings, cette logique de compétition ?

Euh au départ je jouais à des jeux vidéo depuis gamin, Super Nintendo après Megadrive, je

pense que le premier jeu de baston auquel j'ai joué ça devait être Mortal Kombat 2 sur Megadrive. J'avais la fierté d'avoir fini avec Jax à l'époque et euh après j'ai eu une Playstation 1, une Playstation 2, j'ai joué à Street Fighter EX Plus Alpha 3 à l'époque je crois, Alpha 3 plutôt, pas EX Plus alpha, celui qui est pas en 3D celui qui est en 2D. Je crois que c'est Alpha. À m'en faire saigner les pouces, j'adorais ce jeu-là lorsque je savais pas faire des coups à charge, je jouais que des shoto parce que ça me paraissait plus facile à exécuter, euh après j'ai joué comme ça vraiment en solo quoi, parce que je trouvais ça amusant comme jeu, quand je me suis mis vraiment à faire du versus c'est à la sortie de Street Fighter 4, c'est le jeu qui m'a fait vraiment me mettre à jouer euh de manière plus réfléchi on va dire et à jouer avec des potes. On a débuté ensemble à Morlaix on était trois potes euh à ne jamais avoir joué sérieusement en jeux de baston, donc on s'est mis ensemble ce qui était super intéressant parce que je trouve que les jeux de baston sont des jeux géniaux à partir du moment où les deux types ont à peu près le même niveau, que les deux soient nuls ou que les deux soient super forts ça va être super amusant. Par contre s'il y a un niveau d'écart incroyable, ça risque d'être un peu moins fun sauf si celui qui est moins bon a vraiment condition pour bosser et que celui qui est meilleur est assez pédagogue, ben ça peut être intéressant, mais euh sinon je trouve que même en étant tous les trois nuls c'était génial quoi parce qu'on a vu vraiment une marge de progression intéressante. Je regardais beaucoup les vidéos de Ken Bogard à l'époque, avant de le connaître, j'avais eu l'occasion de regarder toutes ses vidéos et je pense c'est notamment ça qui m'a fait euh rester longtemps dans le euh le fait que j'appréciais Street 4 c'est parce que j'en avais sous un autre media quoi, j'y jouais tout seul j'y jouais avec des potes mais aussi je pouvais le regarder sur Youtube et aussi je pouvais voir des vidéos de gens professionnels, chose qui n'était pas le cas sur les plus vieux jeux on n'avait pas autant de possibilités de voir les méthodes, que ce soit d'entraînement ou les résultats sur des compétitions des gens professionnels, et ça, ça m'a franchement motivé à continuer à jouer parce que on voyait la marge de progression immense qui nous restait. Chose dont on se rend pas forcément compte dans les anciens jeux. Et petit à petit on s'est mis à jouer avec d'autres gars de Morlaix, et après euh on nous a proposé de venir à Rennes pour les ranking de 3 Hit Combo... euh nous, ben moi à Morlaix j'étais assez dominant sur Street 4 notamment je gagnais à peu près tout. Et arrivé à Rennes ben c'était impressionnant de voir qu'il y avait d'autres gars aussi fort que moi, parfois même meilleurs, euh et aussi d'autres gars aussi forts que moi mais sur d'autres jeux auxquels moi j'avais jamais touché et j'étais super nul, donc j'ai trouvé ça génial de voir des mecs qui avaient dosé des années sur des vieux jeux auxquels j'accordais au départ pas beaucoup d'importance. Et finalement euh ben ça s'est révélé par la

suite être mes jeux préférés. Je sais pas si... là tu veux juste l'intro savoir comment je m'y suis mis quoi ?

Oui voilà comment tu t'y es mis. Justement j'allais revenir sur le jeu vidéo en lui-même. Peux-tu me présenter le jeu vidéo de combat, même si il se décline en nombreux jeux. Comment tu le définirais ?

Euh ben un jeu de combat pour moi c'est un jeu d'opposition euh en un contre un c'est ben après moi je jouais beaucoup aux jeux de combat 2D au départ, j'ai joué à SoulCalibur après mais surtout aux 2d, c'est plus Street Fighter que j'ai... enfin Street Fighter 2 précisément que j'ai eu les meilleurs niveaux, 2X et à Breaker's, et euh donc je vois ça comme un jeu assez mathématique. C'est géométrique, en gros tu as un espace horizontal à contrôler et un espace vertical à contrôler, si tu arrives à contrôler ton adversaire, soit le forcer à faire certaines choses, soit à anticiper ses actions, et ben théoriquement tu gagnes, euh avec la même notion que la boxe classique, essayer de toucher sans se faire toucher, et ben c'est un peu ça le principe. Mais je vois ça de manière assez, ouais assez mathématique. Des bons réflexes mais de la connaissance et voilà. Garder le sang-froid aussi c'est important, chose qui n'est pas facile au départ notamment en compétition. En gros.

Ok. J'imagine que tu t'entraînes pour devenir performant dans le jeu vidéo de combat, est-ce que tu peux m'expliquer déjà comment, où ? Et aussi, pour quelle raison tu pratiques, notamment en compétition ?

Je pense qu'on peut parler de tout ça au passé parce qu'à mon avis ma carrière est un peu derrière moi je pense. Maintenant que j'ai un fils j'ai un peu moins de temps et l'année du Covid là, malheureusement avec le confinement a fait que j'ai beaucoup moins pratiqué cette année. Donc je pense que je referai des Stem test et voilà mais je m'entraîne moins qu'avant. Euh au départ quand je m'entraînais je faisais beaucoup de gaming Street 4 c'était quand même assez exigeant d'un point de vue des combos, pas mal de just frame du coup euh fallait regarder des vidéos, des tutos de combat et puis essayer de reproduire tout seul quoi. Passer quelques heures à s'entraîner tout seul mais euh en général en regardant un film à côté, des vidéos sur Youtube, voilà je faisais du training en faisant autre chose en même temps, ce qui fait que tu progresses sans que ça paraisse trop répétitif mais euh mine de rien la mémoire musculaire fait que ben tu engranges de l'expérience et après ben des combats avec des potes de même niveau, on s'entraînait vraiment pour le fun euh sans, vraiment en étant pote, sans

aucune compétition entre nous. J'ai toujours eu du mal avec les joueurs qui dénigrent leur adversaire, qui se moquent d'eux, ça m'énerve. Euh là au contraire c'était vraiment on se faisait un défi first to 100 et c'est parti quoi, moi à l'époque je prenais Ryu et l'autre prenait Sagat et on faisait premier à 100, et on s'en foutait de qui gagnait qui perdait, par contre on voulait jouer au jeu, on voulait les trucs spectaculaires, on voulait être fier de placer des combos qu'on avait vu en vidéo et plus ce genre de trucs euh ou alors on pouvait faire même des défis euh random où on appuie sur aléatoire et on joue le perso que le jeu a décidé de nous donner, comme ça, ça nous faisait progresser globalement sur le jeu à maîtriser différents match up et différents... euh moi je suis pas du tout un joueur d'Internet, j'aime pas m'entraîner sur Internet, parce que j'ai une connexion pourrie déjà, chez mes parents à l'époque c'était encore pire, et même maintenant dans ma maison j'ai pas la fibre ni rien. Donc la connexion est merdique, donc forcément ça met pas dans de bonnes conditions. Et même j'ai remarqué qu'en jouant sur Internet j'étais beaucoup plus nerveux euh ça m'agaçait, je passais beaucoup moins un bon moment, j'appréciais beaucoup moins la défaite, alors que en vrai face à quelqu'un tu peux en discuter, le type peut t'expliquer les erreurs que t'as fait, il peut te donner des conseils euh il peut... enfin voilà c'est beaucoup plus constructif et intéressant et en plus le jeu concrètement où j'ai monté mon niveau sérieusement c'est à Street Fighter 2X où tu peux pas jouer sur Internet correctement, ça ressemble à rien sur PC, enfin selon moi, et puis je déteste les PC, je joue que sur console et sur borne d'arcade parce que j'ai la chance d'avoir un pote Quentin à Morlaix là, qui a la plus grosse salle d'arcade de Bretagne à Morlaix il a je sais pas une dizaine, une quinzaine de bornes peut-être dans son sous-sol c'est incroyable, donc j'ai ce luxe-là parce que on parlait de mes débuts en fait, tu sais de mes débuts sur Street 4 où j'étais bon mais juste de quoi gagner des ranking à Rennes, pas du tout de quoi gagner des Stunfest j'étais très loin du niveau parisien qui était très très au-dessus de nous, ils s'entraînaient entre joueurs super forts et ils progressaient très vite sur le jeu, beaucoup plus vite que nous, euh par contre à 2X en fait j'ai eu la chance d'avoir ce type-là qui arrivait à Morlaix et qui avait un magasin de jeux vidéo à Grenoble au départ, et il avait une passion pour les jeux vidéo, notamment les jeux vidéo rétro et les bornes d'arcade. Et il est arrivé à Morlaix avec ses bornes en nous disant ben est-ce que vous jouez un peu sur combat, au départ sur le forum de 3 Hit et on lui a dit ouais nous on habite Morlaix, on joue, par contre on joue à Street 4 les autres jeux on y connaît rien quoi. Et il nous a dit venez tester, venez jouer, vous verrez c'est pas mal. Lui était déjà dans très bon niveau à 2X et c'est un des, c'était le deuxième meilleur Fei Long français je pense et il nous a fait découvrir ce jeu auquel moi j'avais vu des vidéos vite fait quoi, là aussi des vidéos de Ken Bogard avec

des défis japonais j'avais trouvé génial. Et euh le personnage de Dee Jay notamment j'avais trouvé excellent, plutôt un gros Dee Jay, qui arrive à casser des bouches même à des match up compliqués pour Dee Jay et je me suis dit vas-y j'ai envie de tester ce perso-là, il me plaît bien, c'est un perso à charge, en fait jme suis dit c'est intéressant les perso à charge, j'aime bien les perso avec des gros normaux, un gros zoning euh j'ai pas besoin de combo interminable, de dégâts incroyables, mais j'ai besoin de ce qui contrôle l'espace, je pense que ça convient à la vision que j'ai du jeu. J'aime beaucoup Guile, après euh Boxer, Chun-Li enfin voilà des perso à charge qui vont compenser le fait que leur manip soit à charge et donc un peu moins intuitive et qu'ils peuvent pas les faire en avançant, et ben en échange ils ont des meilleurs normaux, moyenne dans les jeux Street Fighter.

Tu parlais de personnages et de leurs spécificités. En tant que joueur, quelles sont tes points forts et tes faiblesses ?

Euh mes points forts euh ben à 2X je pense que c'est les exécutions quand même, en tant que perso que je joue Dee Jay il est très fort parce qu'il a ce qu'on appelle du touch of death, je sais pas si tu vois ce que c'est ?

Non je ne sais pas ce que c'est.

En fait c'est que si je t'ouvre la garde, et ben en mode combo tu es stun et après en mode combo tu es mort. Si tu rates ta garde une fois le round est fini. Euh c'est une glitch au sol Dee Jay il peut te mettre un saut très ambigu qui sera cross-up ou pas, ben si tu te trompes de garde ben le round est fini. Et on a perdu. C'est un perso très cruel, qui par contre a des match-up défavorable contre tous les top tier du jeu, les top tier du jeu c'est Sagat il est fait pour battre Dee Jay, Dhalsim est fait pour battre Dee Jay terriblement, Clo La Griffes enfin c'est Vega il est fait pour battre Dee Jay, Chun-Li est fait pour battre Dee Jay, Boxer est fait pour battre Dee Jay, en gros les 5 meilleurs du jeu le tuent, par contre, Dee Jay il bat tous les autres avec des match-up parfois très très crades. C'est ça qui m'a fait progresser à 2X d'ailleurs, c'est que mon pote Quentin qui joue Fei Long, un des meilleurs joueurs français de Fei Long, et ben le match up Dee Jay Fei long, c'est 8 : 2 pour Dee Jay, c'est horrible pour Fei Long, c'est injouable et du coup le fait que je sois très nul comparé à lui au départ, mais que le match up soit tellement dégueulasse a fait que assez vite on a pu faire des combats équilibrés parce que euh parce que le match up équilibre nos performance même s'il était bien meilleur. C'est ce qui a fait par la suite que je jouais beaucoup avec Balcork qui est le

meilleur joueur de Fei Long français et sans doute un des meilleurs joueurs français tout court sur 2X, on a joué beaucoup ensemble à Paris, et en fait sur des match up, je sais pas sur 50 match 60 match j'avais l'avantage alors qu'objectivement c'est un meilleur joueur que moi, mais le match up est tellement dégueulasse que... Du coup mes points forts je pense qu'il y a l'exécution dans ce jeu-là en tout cas parce que le coup principal qui va mettre stun avec Dee Jay, et tuer par la suite, c'est le machinegun upper, c'est un coup à charge haut bas comme un flash kick mais avec les poings, sauf que c'est aussi un coup à piano, tu as une charge haut bas plus piano un peu comme les milles main de Honda tu sais ou les mille pieds de Chun-Li ce qui est assez chaud, surtout en 2X les timing sont quand même plus sévères que les jeux dans l'ensemble, ce qui fait que ce combo là pour réussir à le faire tout le temps et de remettre stun à chaque fois et tuer à chaque fois c'est quand même pas mal de boulot. Donc ça, ça m'a aidé. Je pense que mon premier point fort dans tous les jeux et dans la, et dans les sports en général c'est que j'apprends vite. J'ai la chance d'apprendre vite, j'ai une bonne faculté de concentration, et en fait si je suis motivé par un truc j'apprends très vite et ça m'a permis un peu de vite apprendre grâce à des mecs plus forts que moi. J'ai eu la chance de rencontrer aussi des bons joueurs qui ont pu m'apprendre, notamment Quentin à 2X et d'autres gens après Zagi Balcork etc. Zarghatt aussi. Et euh et le fait d'apprendre vite ben ça m'a fait gagner beaucoup de temps parce que forcément tu joues vite à un jeu. Et je suis voilà assez sérieux, assez discipliné, mes points faibles dans le jeu de baston je dirais défense, je suis pas très fort pour défendre quand je suis trop pressé quoi. Tant qu'on reste de loin, le genou tout ça, tenir quelqu'un j'arrive bien, par contre si je suis pressé dans le coin c'est la panique. Dans tous les jeux je suis pas très doué pour ça, c'est des phases que j'ai sans doute pas assez travaillées euh et du coup ça, ça m'a pas aidé. Euh je suis impatient, que ce soit dans la vie ou dans les jeux c'est un défaut, et clairement dans les jeux ça me dessert. Je jouais Guile ou Dee Jay de manière très offensive alors que c'est censé être des personnes... alors Dee Jay a des armes offensives mais c'est quand même des perso à charge défensive qui doivent te zoner, te tenir et j'aime pas ça, je me fais chier, je suis incapable de rester à l'autre bout du terrain pendant 90 secondes, ça m'emmerde, donc je vais attaquer même si j'ai un perso à charge, clairement j'aime bien attaquer avec des personnes à charge, je trouve ça vachement intéressant, et donc dans certains match up c'est clairement un défaut, je devrais rester à faire des boules et tout ça mais comme ça m'ennuie et ben je préfère m'amuser, tant pis si ça me fait perdre le match mais voilà. Je pense que l'impatience est une mauvaise défense quand je suis pressé. C'est les 2 plus gros défauts. Et les points forts plutôt une bonne exé et surtout le fait d'apprendre vite et d'avoir une bonne concentration je dirais.

Ok. Un bon joueur doit avoir de la technique et du mental ?

Euh un bon joueur il est très motivé, du coup ben forcément il travaille pour atteindre ses objectifs parce que même si malheureusement on n'est pas tous égaux dans toutes les disciplines, je pense qu'on a soit des capacités innées, soit des capacités d'apprentissage et euh et d'environnement comme les gamins d'acquis qui sont différentes, euh même un gars ultra doué qui est un génie de naissance ou dans le sens parce qu'il a eu les bons apprentissages très tôt, je pense que si dans des domaines comme ça pour être au niveau si il travaille pas dur il arrivera à rien. Malheureusement je pense que c'est... et c'est le cas dans les études supérieures aussi, même des gens très doués qui ont le niveau vraiment et ben ça suffit plus en fait, t'es obligé de bosser, moi j'ai vu ça en prépa, même des élèves très bons au lycée si ils bossent pas derrière ça marche pas. À l'inverse je trouve que c'est très cruel, j'ai l'impression, en tout cas je sais pas si c'est le cas dans tous les domaines, mais en prépa c'était le cas et dans certains jeux de baston j'ai l'impression que c'est le cas aussi, euh des gens qui peut-être ont pas les mêmes capacités au départ, et ben parfois ils ont beau travaillé très dur, ils ont beau donné tout ce qu'ils ont, j'ai l'impression que parfois ça suffit pas, j'ai l'impression qu'il y a des domaines où il faut les deux, il faut malheureusement des très bonnes bases euh soit innées soit acquises très tôt dans notre enfance jusqu'à jusqu'au collège. Euh plus du travail acharné. Et j'ai l'impression qu'à haut niveau il faut les deux. Et après ben voilà des joueurs assez disciplinés euh justement plus patients que moi, je pense qu'à très haut niveau les joueurs sont patients et donc plus intelligent dans le fond. Et euh et sans doute parfois prêt à sacrifier le fun, quand tu veux vraiment jouer à très très très haut niveau, probablement et ben au fond il faut accepter que tu vas peut-être moins t'amuser pour être plus performant, mais si ton objectif premier est pas de t'amuser mais de gagner, et ben parfois ça vaut le coup, ça dépend de la vision qu'on a du jeu quoi. Il y a des jeux sur lesquels euh j'imagine que j'accepterais de laisser tomber un peu le fun parce que je veux vraiment gagner, d'autres au contraire ou non j'ai surtout envie de m'amuser, donc peu importe comment, si je gagne au moins c'est pas grave je veux juste m'amuser. Mais je pense qu'il y a ça pour être vraiment bon.

Ok. On va aborder une des parties centrale de l'entretien, les sens et les sensations, les ressentis dans la pratique. La question est peut-être un peu large donc on peut peut-être d'abord aborder cette thématique au travers les 5 sens. N'hésite pas à développer, ce qui pourra permettre d'aller plus loin. On va commencer par la vue. Donc à la fois par rapport à l'écran, l'environnement, les pratiquants adverses, le public, etc. Comment tu appréhendes et penses le jeu au niveau de la vue ?

Ok. Euh pour ce qui est du jeu, des écrans tout ça, déjà j'ai un problème quand je vois que je passe beaucoup trop de temps à jouer et surtout quand il y a du bruit en plus, c'est vue plus ouïe, je fais des migraines ophtalmiques parfois. Ça m'est arrivé d'être vraiment très mal en

fin de ranking des fois c'est rare mais ça m'est arrivé. Un des derniers ranking que je faisais à Rennes, je pense même le dernier, quand SoulCalibur 6, je crois que c'est le 6 en ce moment, le dernier était sorti, j'ai beaucoup joué donc j'étais assez motivé, j'y étais allé et j'ai fini le ranking très mal, mal au bide terrible, à aller gerber, paralysé enfin une grosse migraine ophtalmique bien méchante. Donc euh (*tousse*) pour ce qui est de la vue ben je trouve que quand il y a un excès, chez moi ça me fait pas un super truc, mais j'ai l'impression que c'est aussi dû au bruit et au monde parce que ça me l'a jamais fait chez moi, même en passant des journées à jouer et en plus petit comité ça me le fait pas. Je pense qu'il y a à la fois le bruit et la vue. Euh sinon sur l'écran euh je me suis longtemps posé la question et je m'en rends compte finalement que c'est instinctif, que c'est inné, mais un moment on réfléchit c'est ce qu'on était censé regarder, on n'a pas une vision qui est parfaite au niveau périphérique, l'œil humain est imparfait et quand tu vois loin tout est petit etc. et quand on était sur l'écran on se demandait si en fait on était plutôt censé regarder notre perso ou regarder notre adversaire ou est-ce qu'il fallait regarder entre les deux, trouver un juste milieu, euh c'est assez intéressant et en fait quand on y joue on y réfléchit pas, on le fait euh on le fait sans y penser mais euh voilà c'est marrant que le sens de la vue soit euh, puisse ben prêter à question et tu saches finalement que si tu veux jouer de manière optimale, tu sais même pas ce que tu es censé regarder. Et euh a priori j'imagine qu'il faut regarder entre les deux parce que tu dois voir les deux, les deux euh conscient, conscient des deux personnages et de ce qu'ils vont faire. Mais c'est intéressant ouais de réfléchir là-dessus, j'ai même pas la vraie solution, j'ai même pas la réponse de qu'est-ce qu'il faut précisément regarder. Euh après c'est marrant de voir qu'à certains moments il y a des joueurs professionnels qui mesurent euh on voit Tokido qui mesure la distance entre lui et l'écran avec un mètre entre ton bras... après ça fait partie du personnage hein, il essaye de, justement de montrer à quel point il travaille, à quel point il se donne pour sa passion, mais euh c'est drôle d'en arriver là et dans la vue euh de ce qui est autour euh ben j'ai plaisir de voir des salles d'arcade, ben le fait que ce soit 2X mon jeu préféré et Breakers forcément ça se joue sur borne et j'adore ça, euh les consoles sont un univers qui me plaît bien donc ça me plaît aussi, voir des PC allumés ça me plaît beaucoup moins, beaucoup moins mais c'est parce que c'est pas mon truc quoi tout simplement. Et le public euh je trouve ça génial, j'ai eu la chance de disputer pas mal de finales sur scène au Stunfest, d'en gagner quelques-unes aussi, (*montre ses trophées*) voilà j'ai regroupé je sais pas si tu vois quelques trophées euh que j'ai gagné au Stunfest, des titres gagnés sur Breakers, sur 2X, ça c'est des ranking gagnés sur 2X et des ranking gagnés sur Street 4. Par contre là c'est des titres de champion de Breakers et 2X de différentes années, euh j'ai gagné que

(bruit), j'ai gagné que en équipe pardon. Donc je suis un peu un escroc hein parce que... enfin à Breakers j'ai fait mon boulot et c'est notamment grâce à moi, encore que une année j'étais avec un italien et c'est lui qui nous a fait gagner. Mais à 2X j'étais avec Zagi chaque année et c'est le meilleur joueur d'Europe, ça m'a beaucoup aidé. Même si j'ai fait mon boulot dans le tournoi en finale c'est quand même lui qui portait l'équipe largement et à 2X ben comme je te disais je fais juste une petite parenthèse, c'est un jeu très cruel elle où les gens disent que ça joue dès la character select screen, c'est-à-dire que si tu joues un perso low tier tu vas avoir beaucoup de mal à gagner, ce qui n'est pas forcément vrai quand tu vois le haut niveau jump qu'ils arrivent à retourner des match up, mais quand même c'est vrai qu'il y a des match up très très marqués dans le jeu mais quasiment indéfaisables et moi je disais que ça va encore plus loin, ça se passe avant la character select screen, ça se passe surtout dans la constitution des équipes avant même le début du tournoi, et si tu as la chance d'être avec des joueurs équipiers ben la preuve moi j'ai plein de trophées grâce à eux parce que j'ai pas gagné de tournoi en solo, enfin si, mais j'ai pas gagné le Stunfest en solo. Par contre en team j'en ai gagné plusieurs, Breakers et à 2X. Et donc euh ben j'ai eu la chance de jouer sur scène, c'est vrai que c'est spectaculaire de voir tout le public immense, moi ça m'a plutôt desservi, autant euh à bas niveau entre guillemets, enfin au début j'ai eu du mal à gérer mon stress comme tout le monde, et après les Ranking 3 Hit je les faisais vraiment les mains dans les poches parce que j'étais conscient que quand tu gagnes des Stunfest un Ranking 3 Hit c'est pas grand-chose, et du coup tu es beaucoup plus sûr de toi et c'est plus facile de gérer ta pression, euh autant pendant les tournois c'est pareil, le fait d'être en équipe j'adore ça, je préfère largement jouer en équipe aux jeux de baston qu'en solo d'ailleurs, je trouve ça beaucoup plus cool sans doute parce que j'ai plus pratiqué des sports d'équipe que des sports solo d'ailleurs. Donc c'est plus ludique. Et l'entraide je trouve ça hyper important et hyper intéressant et le soutien de tes coéquipiers euh donc merde je me suis perdu euh donc et oui pendant les tournois, tant qu'on est dans les phases de poules etc., qu'on est pas sur la grande scène et ben tout va bien je suis pas très stressé, je fais mon taf et je joue bien, mais peut-être parce que je joue aussi avec des joueurs je sais qu'ils sont de mon niveau, soit moins bons, par contre arrivé sur scène le fait de me rendre compte que les joueurs en face de moi sont probablement meilleurs en tout cas sur 2X, quand je jouais avec les joueurs ben américains, on a eu déjà des européens quoi et euh et même français hein, les très hauts niveaux français à 2X c'est bien au-dessus du mien, moi je suis peut-être le deuxième meilleur Dee Jay ou le troisième enfin ça se discute mais il y a des joueurs beaucoup plus forts que moi, par exemple Zagi, Balcork, Bazooka etc. il y en a plein Zarghatt, et du coup entre savoir que l'adversaire d'en face est meilleur et voir

tout le public autour de moi en général ça me faisait pas mal perdre mes moyens, j'étais assez mauvais sur scène faut admettre parce que à mon avis le stress, l'impatience c'est pas bon dans ces conditions-là et gérer du stress en ranking ou sur des bornes quand on est tranquille entre nous, entre que joueurs de 2X c'est facile, mais sur la grande scène devant tout le monde mentalement j'étais peut-être pas assez fort. Le mental pour les meilleurs joueurs il faut rajouter ça. Le mental de gérer la pression et de garder son niveau peu importe les conditions, c'est pas évident. Et donc ouais la vue du public c'est spectaculaire mais moi je trouve ça génial j'ai adoré, j'ai été sur scène aussi en tant que commentateur ou soutien de collègues, j'ai adoré ça, par contre en tant que joueur sur scène, la vue du public je trouve ça génial mais ça me faisait plutôt perdre mes moyens. C'était plutôt... ça me desservait plus qu'autre chose. Donc voilà pour la vue.

Ok. On peut passer au toucher. Par exemple le stick, la manette, les pressions, les poignées de mains, tout ce qui est lié au toucher.

Euh ben le toucher est un sens qui me parle beaucoup, moi je suis masseur kinésithérapeute donc c'est un peu mon métier de toucher les gens, euh d'ailleurs c'était marrant juste petite parenthèse, pendant le Covid là on nous a proposé de faire de la télé kiné, donc du télétravail, très drôle, j'ai évidemment refusé parce que je trouvais ça pourri, certes on peut donner des conseils, des conseils d'hygiène de vie, en visio je peux montrer des exos, des étirements, de la muscu. C'est intéressant mais c'est très très limité comparé à ce que je peux faire avec les gens au contact. Donc j'ai refusé d'en faire mais voilà. Même la kiné on nous propose du télétravail c'est assez marrant. Mais je peux pas faire de kiné à distance comme ça je suis pas magicien. J'aurais aimé être magicien j'aurais adoré. Euh donc le toucher dans les sports de combat, moi j'ai très longtemps joué à la manette, au départ je suis un joueur manette, j'ai joué sur PS4 non sur... ouais sur PS4, non 360 je pense, 360 au départ je jouais ouais c'est ça. C'était la génération d'avant. Ça fait longtemps. C'était ouais 2009, 360 pour moi. Euh la manette de base au départ pendant longtemps parce que j'avais que ça et que tant que tu t'investis pas euh avec des velléités compétitives, tu t'en fous tu joues avec le support que tu as eu avec la console. Assez vite je suis passé au pad euh Mad Catz, je sais pas si tu vois il y avait un pad fait pour les jeux de baston qui était fait par Mad Catz, j'en avais gagné en tournoi et du coup je m'étais dit ben tiens je vais essayer et euh j'ai trouvé ça génial. J'ai trouvé ça beaucoup mieux, la croix était super bien pensée, il y avait pas de stick mais parce que a Street 4 je jouais avec un stick pas adapté c'était de la merde, c'était pas du tout précis

surtout pour des perso à charge, c'est confortable pour des perso à charge d'avoir des crans sur une croix précise, pas un joystick où tu sais pas si tu es en bas, si tu es en arrière, tu es en bas arrière. Tu as pas de, tu as pas d'arrêt, tu as pas de blocage donc c'est très gênant. Euh j'ai joué à la manette Mad Catz à très haut niveau, j'ai gagné des ranking à 3 Hit à la manette, euh contre des gens en stick, la plupart des mecs au départ étaient plus vieux que moi, quand j'ai démarré justement j'étais plutôt jeune dans la communauté, maintenant je suis plutôt vieux mais au départ plutôt jeune et je jouais à la manette contre des mecs en stick, il y avait un peu ce préjugé au départ avant Street 4 hein, les anciens jouaient sur stick et trouvaient qu'à la manette tu pouvais pas être performant, Street 4 a commencé et encore plus par la suite Street V c'est flagrant, il y a des personnes qui sont plus faciles à jouer à la manette et tu es même plus je pense avantaagé à Street V à la manette en tout cas avec certains perso, chose qui été... à 2X c'est totalement l'inverse, tu peux jouer à la manette à 2X mais c'est très dur et en fait je me suis mis à jouer au stick euh pour être performant à 2X parce que mon pote qui est venu avec ses bornes à Morlaix, quand tu joues sur borne tu joues au stick tu as pas le choix, et j'ai trouvé que c'était un tel plaisir de jouer sur borne que je me dis merde il faut que je joue à haut niveau sur borne, je vais être frustré si je continue de jouer de mon côté à la manette à Street 4 et quand je viens sur borne je trouve ça génial parce que c'est hyper confortable, justement tu peux appuyer comme une brute sur les boutons, euh tu es bien posé, tu as de la place euh tu as les avant-bras et les poignets qui peuvent être posés donc c'est bien mieux pour les épaules, pour les tendinites aux épaules par exemple. Et euh et du coup jouer sur la manette à côté et donc garder un niveau faible au stick ça a été très frustrant sauf qu'à ce moment-là j'avais vraiment l'ambition de devenir un joueur performant, donc je me suis dit allez il faut que je passe à la transition, à la, au stick absolument pour profiter du jeu sur borne et euh j'ai mis des mois et des mois, Il y avait des perso à un moment je les jouais au stick d'autres à la manette, j'ai mis des mois à changer vraiment, ça m'arrivait même en tournoi de commencer au stick et si j'étais pas content des résultats de repasser à la manette pour me venger et gagner le match suivant, euh enfin voilà la transition a été un peu longue et finalement je joue au stick maintenant sur à peu près tous les jeux et euh je trouve ça très confortable, j'adore jouer au stick, je trouve que les sensations sont meilleures, plus agréables même si j'ai conscience que sur Street V certains perso je les jouais mieux si j'étais à la manette, mais c'est pas grave j'ai plaisir de jouer au stick euh seule condition que je repasse à la manette maintenant ben on repasse sur le bruit, on revient sur le bruit vite fait même si on en reparlera après c'est que ben quand je joue au stick ça fait du bruit et quand mon fils dort c'est pas terrible. Donc quand mon fils dort je joue à la manette. Mais sinon en jeux de

combat maintenant joystick en général et pour les perso à charge le stick c'est génial, tu as vraiment un arrêt, c'est vraiment tu es vraiment bloqué euh quand je joue des shoto à Street V je pense vraiment que les dragons sortent plus vite euh à la manette un shoryu ça s'envoie vraiment vite avec le pouce, le pouce est vraiment très très rapide pour ça euh au stick c'est toute la main qui bouge et ben objectivement ton pouce va plus vite que ton poignet ou ton coude ou ton épaule. Donc je reste persuadé que sur Street V en tout cas les shotos et même plus globalement je pense dans les jeux de combat peut-être que les perso en quart de cercle se jouent plus facilement à la manette et les personnes à charge plus facilement au stick. Les perso à piano c'est incontestable au stick c'est la rage à la manette c'est de la merde et je jouais Dee Jay je jouais Chun-Li et donc voilà les 1000 pieds les 1000 poings à la manette c'était infaisable, au stock j'y arrivais à chaque, enfin à chaque fois, ça m'arrive de me rater évidemment mais j'y arrivais souvent et ben et du coup euh le gain de performance m'a poussé à passer au stick, et le plaisir que ce soit avec un stick chez moi de mon atelier je trouve ça mieux que une manette et sur borne n'en parlons pas, là pour moi... c'est pour ça que d'ailleurs je joue de moins en moins c'est parce que j'ai des goûts capricieux et je ne joue quasiment que sur borne parce que j'ai un tel plaisir à jouer même à des jeux que j'aime moins genre Street 3 je suis pas un joueur de 3.3 j'y joue pour le plaisir et je joue Chun-Li pétée donc j'arrive à gagner plein de match et j'ai même fait des finales de tournoi en arnaquant parce que le perso est divin et parce qu'avec des bonnes bases dans ce jeu-là et ben tu arrives à tuer des gens qui jouent... pourtant qu'ils s'investissent dans le jeu mais qu'ils ont un moins bon niveau global sur les jeux de baston, donc avec un bon niveau général et un perso pété à charge et des gros normaux, elle a peut-être les meilleurs normaux de l'histoire de jeux de baston Chun-Li dans le 3.3. Donc ça m'a aidé mais voilà j'ai plaisir à jouer à ce jeu-là sur borne avec des potes IRL plus que de jouer sur Internet chez moi à 2X alors que j'adore 2X mais jouer sur borne avec des potes euh éventuellement une bière à côté c'est tellement plus sympa que tout seul dans ton salon et face à un mec que tu connais pas et qui est à l'autre bout du continent, c'est des conditions qui me plaisent pas donc ouais je trouve que le toucher pour ça la borne d'arcade ça retranscrit vraiment le plaisir de jeu et ça change tout quoi. Il y a des jeux Breakers j'ai jamais joué de ma vie autrement que sur borne. Il y a des émulateurs hein pour jouer sur PC, même si j'adore le jeu et j'ai gagné des Stunfest, c'est peut-être mon jeu préféré et peut-être devant 2X maintenant parce que plus accessible et du coup plus fun euh non je joue que sur borne à ça parce que voilà ça fait partie de mon plaisir de jouer à ce jeu-là, c'est de jouer sur borne avec des potes et des gens en vrai quoi. Voilà. Et pour ce qui est de la vue, juste une parenthèse pour la vue, je pense que le fait de jouer IRL

comparé à jouer sur Internet c'est aussi ça quoi, c'est le fait de voir les gens, voir leur réaction, échanger. C'est bon pour le toucher en gros c'est ça.

Ok. On peut basculer sur l'ouïe, tu en as déjà un peu parlé. Le bruit des sticks, les bruits ambiants dans la salle, etc. Je te laisse aller plus loin.

Et ben en gros ouais donc dans les points négatifs ben ouais ce que je disais les migraines ophtalmiques, le bruit euh j'ai du mal euh, enfin les ça me, ça me, ça m'agace mais je suis quelqu'un de poli donc je le dis très poliment, mais les gens qui jouent sur un poste à côté et qui mettent le son à fond assez égoïstement, ben comme tous les comportements égoïstes dans la vie ça m'énerve. Donc en général je leur demande juste de baisser le son pour que chacun puisse jouer tranquille, sans déranger les autres mais ouais l'excès de bruit me dérange dans les jeux de baston. J'aime pas, y'a des... ben justement à 3.3 euh le niveau d'Elena je sais pas si tu vois c'est un niveau dans la jungle avec une musique très entêtante, très très soûlante et des Chun-Li qui font arrière gros poing et qui font « hey hey hey hey » ça plus la musique ça me rend fou quoi. Euh quand je vois Chun-Li dans ce niveau-là je zappe j'ai mal à la tête et je pense que je suis assez sensible aux maux de tête sur ce genre de bruits répétitifs et stridents euh et aigus. Donc ça c'est pour le côté négatif. Pour les côtés positifs euh ouais le bruit du stick, le bruit des boutons ça j'aime bien sur les bornes je trouve ça très sympa. Euh les voix des perso, les coups des perso et notamment les francisations des coups des perso de quand on était gamin et même de maintenant euh j'adore ça. Quand j'étais petit ouais voilà quoi les « pocket pocket » à la place de « Tatsumaki Senpukyaku », les « aryuken » à la place des « shoryuken », les « you my friend » de Dhalsim à la place de « yoga fire » euh enfin ça va super loin, par exemple Honda dans Street 4, il dit un truc en jap que j'ai jamais su ce que c'était, mais si on écoute bien en français il dit « super petit déj' ». « Super petit déj' » sur un gros coup de tête comme ça euh ben quand j'ai joué avec Zarghatt souvent euh c'est une idée qui vient de lui il appelle presque toutes ses team comme ça, il appelle souvent ses team « ta gueule Robocop », c'est le « tiger uppercut » de Sagat dans 2X « ta gueule » il dit « tiger uppercut » mais vraiment on entend « ta gueule Robocop », donc le son des jeux me plait beaucoup plus euh plus ces bruits-là et leur traduction dans différentes langues, je trouve ça vachement cool. Et le bruit du public euh je trouve ça cool, ça me plaît, il y a des joueurs qui jouent avec des casques, à haut niveau on en voit beaucoup avec des casques pour s'isoler et ben non moi j'ai jamais joué avec des casques, j'adore entendre la foule qui gueule, mes potes qui disent des conneries ça me fait rire, même si probablement d'un point de vue performance

il faudrait jouer avec un casque et je pense que t'isoler pour être dans ta bulle, rester concentrer euh tu es meilleur avec un casque mais euh mais non moi j'adore... même si tant pis je serais peut-être moins bon, mais entendre le public, entendre le commentateur, euh moi j'étais un gros fan comme je t'ai dit de Ken Bogard, quand j'étais plus jeune quand j'ai commencé à Street 4 c'est lui qui m'a fait à mon avis me passionner pour le jeu à haut niveau au départ, et quand je l'ai rencontré en vrai au départ j'étais un vrai fan boy quoi, je lui serrais la main j'étais à deux doigts de lui demander un autographe tellement, tellement j'adorais ce qu'il faisait, euh et du coup lui il comprenait pas il trouvait ça ridicule qu'on puisse être fan de lui. Il est assez sympa il est assez cool. Après on s'est beaucoup mieux connus puisque il habitait Maisons-Alfort ou Alfortville à la limite de la frontière moi j'habite à Maisons-Alfort donc on habitait près l'un de l'autre, j'allais de temps en temps chez lui à vélo et lui venait à l'appart, c'est Marc qui me l'avait présenté au départ, Marc un mec de 3 Hit, un de mes meilleurs potes que j'adore qui est un amour et après on a eu l'occasion de se revoir en tête à tête, notamment parce que c'est un gros passionné de Pokémon et moi aussi je suis un... j'adore Pokémon, c'est j'ai commencé bon parenthèse mais voilà quand j'étais au CM2 les versions rouges et bleues sont sorties en CM2, c'est devenu très vite un jeu génial pour moi, dans la cour de récré et tout et j'ai complètement... j'ai joué or et argent après, après j'ai complètement arrêté et je m'y suis remis pour X et Y quand j'étais euh quand j'étais déjà kiné donc depuis le début de mon collège jusqu'à être diplômé en kiné j'ai jamais touché aux Pokémon. Et en ayant rejoué à la version X Y qui est sortie en France, je trouvais ça génial parce que c'est Kalos, la map en gros d'habitude c'est la jungle du Japon qui fait chaque jeu Pokémon et là pour une fois ils ont pris la carte de la France. Euh donc il y a Paris, il y a Carnac, il y a la Bretagne. Je m'y suis remis pour ça et j'ai tellement, je suis retombé dedans à fond et j'ai refait tous les jeux que j'avais loupé depuis et j'y ai joué aussi en compétition. Et c'est aussi grâce au fighting Pokémon à haut niveau c'est super intéressant, par contre c'est du tour instantané, c'est pas du tour par tour ni du direct, mais c'est du tour instantané, c'est-à-dire que chacun prend sa décision et après selon le Pokémon le plus rapide, il y en a un qui attaque avant l'autre. Mais on prend sa décision en même temps et on a le temps de prendre sa décision, c'est posé il y a aucun réflexe, par contre c'est connaissance du meta game à fond et mindgame quoi anticipation et là il y a du combat du jeu de baston mindgame. Pour Pokémon c'est génial c'est un jeu de chifoumi au départ hein, c'est pierre feuille ciseau, moi j'adore le chifoumi et les gens qui prétendent que le chifoumi c'est aléatoire je trouve que c'est un scandale. Chifoumi c'est du mindgame pur avec peu de variable. Les gens qui utilisent le puits sont évidemment à bannir c'est un scandale le puits. (Rire) s'il y a le puit et ben la

feuille gagne 2 fois. Ce qui fait que ça fausse tout. L'intérêt du chifoumi c'est que toutes les solutions sont l'égalité. Euh voilà et donc Ken Bogard j'ai eu l'occasion de passer du temps avec lui notamment pour Pokémon, parce qu'on s'échangeait les Pokémon, on faisait un peu de combat mais surtout les échanges, lui il est pas trop strat, il est nul en strat c'est pas son truc alors que moi j'ai joué à Pokémon, j'ai adoré explorer tous les spectres aussi bien la collection du Pokédex que la stratégie, j'ai fait des tournois à Paris où je suis sorti des poules où je commençais à avoir un bon niveau mais j'ai jamais gagné hein, je finissais par me faire battre par des mecs qui jouaient depuis plus longtemps, plus expérimentés, plus forts que moi. Mais voilà je m'en suis un peu sorti dans les tournois parisiens ce qui n'est pas mal il y a une grosse communauté. Euh donc par ce biais on a passé du temps à jouer à 2X hein ça, ça reste je pense son jeu préféré 2X, c'est un gros joueur de T.Hawk, il est bon quand même à 2X, il est pas top slotter mais c'est un bon joueur de T.Hawk français quand même, euh bon Dee Jay euh ben T.Hawk à moyen niveau le pauvre je le faisais souffrir mais ce qui fait que quand je suis sur scène et que j'ai la chance d'être commenté par Ken Bogard entouré de fanboys je vais pas mettre mes écouteurs hein. J'ai trop envie de savoir ce qu'il va dire, sur ce que fait mon adversaire. Ça fait partie des trucs que non j'ai pas d'écouteurs, que j'ai envie d'entendre mes potes, j'ai envie d'entendre le public, j'ai envie d'entendre le commentateur et euh et j'entends quand même les digits du jeu, les ta gueule Robocop les pocket pocket donc ça me dérange pas de ne pas avoir d'écouteurs. Donc ça pour le son et euh pour le toucher l'autre jour avant tout à l'heure tu as parlé des poignées de mains euh que ce soit dans la vie ou dans les jeux de baston euh j'aime bien des poignées de mains franches et honnêtes, mais j'aime pas des mecs qui font leurs brutes à essayer de casser la main de l'adversaire, je trouve ça ridicule et faussement viril, et à l'inverse des mains toutes molles qui savent pas dire bonjour j'aime pas ça non plus euh donc j'aime bien une vraie poignée de main mais amicale, une poignée de main franche comme pourraient faire Hercule et Iolas voilà, une poignée de main amicale mais euh virile mais pas méchante et brutalisante. Et euh de toute façon en ce moment avec le Covid il n'y a plus de poignées de main, ce qui n'est pas si grave en soi, je vois quand j'en parle avec mes patients d'ailleurs pour revenir vite fait sur le toucher, j'ai plein de patients et de patientes surtout qui sont supers contentes que grâce au Covid elles ont plus besoin de faire la bise à des gens qu'elle ne connaissent pas trop et euh et je pense que c'est des bonnes habitudes à garder, faut arrêter de faire la bise à des gens qu'on connaît pas, faut arrêter peut-être de serrer la main même à des gens qu'on connaît pas on peut très bien saluer de la tête de manière très polie, très respectueuse et ça se passe très bien donc euh il y a peut-être des bonnes choses à garder de ça malgré toute la merde que ça nous apporte, mais

ouais juste pour revenir aux poignées de main j'en ai pas parlé avec le toucher, mais c'est vrai que c'est quelque chose de vachement intéressant quoi mais par contre avec les potes ouais, enfin les accolades les félicitations les mains dans le dos pour t'encourager je trouve ça vachement bien quoi. Moi j'essaye en tout cas au mieux d'aider mes coéquipiers comme ça.

C'est quelque chose qui est présent dans les jeux vidéo de combat ? Le fait d'encourager les partenaires ?

Ah carrément. Carrément je... enfin je trouve que c'est hyper important, j'adore les tournois en équipe notamment pour ça euh je suis plus content de faire gagner mes potes que de me faire gagner moi quoi. Si j'arrive à aider mes collègues je suis trop fier je suis trop content. Euh ça m'est arrivé de... enfin voilà de jouer avec des mecs plus forts que moi à 2X voilà j'ai fait des X-mania avec Balcork et Zagi c'était peut-être les 2 meilleurs joueurs français à ce moment-là, on a perdu en finale et on a fini deuxième c'est un scandale parce qu'il y a un joueur de Zangief japonais là qui a battu Zagi alors que en freeplay il lui a mis 20-0 mais bon tant pis c'est le jeu on a perdu en finale, euh mais voilà quand j'avais la fierté de striker des teams, euh en fait avant d'arriver en finale, on n'avait pas perdu un match, chacun notre tour on s'était assis et on était 3.0 /3.0/ 3.0. Moi j'ai striké deux teams, Balcork aussi, Zagi lui aussi. On était fiers parce que euh voilà on strikait. On a fait certains tournois où Zagi n'avait pas besoin de jouer avant la finale tellement nous on faisait notre taf et lui ne jouait qu'en finale parce que c'était le meilleur joueur qu'on gardait pour la fin. Et si on faisait notre boulot il avait même pas besoin de jouer. Par contre en finale c'est lui qui massacrait tout le monde en général. Et je repense à ça la relation avec les coéquipiers parce que euh ce tournoi là au X- mania euh Zagi s'était un peu embrouillé avec jeune joueur de la communauté qui s'appelle Mycophobie qui en fait est un joueur sympa sans doute hein, mais qui voilà c'est un gamin marseillais prétentieux ambitieux, il joue Boxer euh et à ce moment-là il s'était embrouillé pour des conneries sur Internet parce que euh parce que Zagi était fort et Zagi est ultra patient contrairement à moi, s'il faut passer sa vie à l'autre bout du ring et ben il va le faire, quitte à gagner au temps tous ses matchs il en a rien à branler, il maîtrise Chun-Li de manière parfaite c'est incroyable il apprend des trucs aux jap, ce mec-là a atteint un niveau extraordinaire, c'est le meilleur joueur d'Europe et même il a vécu au Japon parce qu'il est... il parle japonais il est traducteur. En fait en gros quand il va au Japon il est prof de français et en France il est prof de japonais. Il a habité au Japon longtemps, il a fait des tournois là-bas, il a battu en symétrique les meilleurs joueurs japonais de Chun-Li, il a un niveau vraiment incroyable, j'ai beaucoup appris grâce à lui et c'est peut-être le meilleur joueur tous jeux confondus avec qui j'ai eu l'occasion de jouer vraiment des longues parties et des longues sessions. Et donc il était en team avec moi, il s'était embrouillé il y a quelques semaines avec Mycophobie qui est un jeune joueur euh dynamique et on sentait bien qu'il y avait une tension sévère entre eux quoi. Ils se sont, on s'est rencontrés en tournoi, Zagi a dit tout de suite si c'est Mycophobie qui va en premier je vais en premier. Il avait envie de le

battre vraiment, il y est allé, il l'a battu euh d'ailleurs Zagi a été propre voilà, ce qui fait que Myco l'avait très très très mauvaise mais bon au moins c'était réglé et le lendemain ils se sont rencontrés en solo à nouveau parce que forcément c'est deux joueurs très très doués, Myco joue Boxer qui est un perso tellement pété mais tellement fort que jeune je le jouais aussi hein, et que je conseille pour les débutants qui est très vite casse-couilles et même si tu es pas très doué, et qui a haut niveau est évident. Et euh ils sont entrés en solo et là c'était très très tendu et donc ça m'est arrivé de jouer carrément les gardes du corps pour Zagi.

Ah ouais ?

Ouais ouais, Myco était assez « vénère » suite à sa défaite de la veille et on sentait que c'était chaud. Zagi c'est un mec super cool, hyper posé, c'est pas du tout un bagarreur contrairement à l'autre, euh Myco on sentait que voilà il avait envie d'y aller quoi et euh. Du coup j'ai dû m'interposer carrément entre les deux. Myco est beaucoup plus jeune, plus impulsif, plus nerveux plus voilà, et puis envie de prouver, besoin de prouver alors que Zagi a plus rien à prouver.

Je me permets de revenir là-dessus. C'est un point sur lequel je voulais revenir plus tard mais on peut l'aborder maintenant. Tu parles justement d'une forme d'agressivité qui peut exister chez certains pratiquants, est-ce tu peux aller plus loin ? Est-ce qu'il y'en a d'autres, par exemple liées au matériel, à la borne ou à d'autres joueurs ?

Ouais bien sûr. Ah ben oui j'ai été témoin de ça très très très souvent. Euh dans le physique ben juste pour finir là-dessus voilà euh ben moi j'ai... je suis assez enfin... je suis relativement grand je fais 1. 83 je fais 90 kg donc je peux m'interposer je fais beaucoup de sport et j'ai fait des sports de combat aussi boxe, boxe thaï voilà donc je j'ai confiance, je me suis jamais, jamais battu je crois à part enfant par contre. Enfin si sur un ring quoi, avec des boxes, avec des gants et voilà je me suis battu, évidemment j'ai fait des sparring, j'ai jamais fait de compétition par contre, je suis jamais monté sur un ring avec la volonté de détruire mon adversaire, j'ai fait du sparring sérieux et franc mais dans des entraînements avec des potes, donc ce qui change tout pour moi c'est pour le mental que tu as parce que euh tu prends une méchante patate, ça m'est arrivé de prendre des méchants coup à la mâchoire, de taper là et c'est là que ça fait mal quoi, ton cerveau a touché la boîte et voilà, sauf que quand c'est un pote qui te la met, bon il l'a met franchement, de toute façon c'était le contrat entre les deux, on s'était dit qu'on faisait un vrai combat et on y va, par contre quand il la met et qu'il voit qu'il t'a touché il s'excuse. Il est désolé il te prend dans ses bras et voilà. Quand c'est un adversaire sur un ring qui te la met en compétition, son seul objectif c'est de t'en remettre une

pareil voire plus forte et plus dangereuse, et ça j'ai jamais franchi le cap mental de me dire je vais monter sur un ring avec la volonté de faire mal à quelqu'un vraiment quoi. Ça m'est arrivé hein de mettre des méchants coups parce que c'était le contrat on boxait vraiment et je tapais... en fait j'ai jamais eu d'ailleurs je crois réussi à passer le cap de frapper fort à la tête, j'ai mis des vrais coups de poing mais quand j'étais sûr que ça allait pas voilà retourner la mâchoire, la nuque. J'ai toujours eu un peu eu peur de ça. Par contre ça m'est arrivé de mettre des méchants coups à l'abdomen, au foie aux reins et donc ça m'est arrivé d'avoir des adversaires obligés de sortir pour aller vomir, enfin surtout quand tu es très essoufflé un méchant coup dans le bide à la boxe tu finis vite par revenir. Euh je venais m'excuser évidemment j'en étais désolé, et du coup voilà j'ai jamais franchi ce cap de compétition dans l'idée que je pense que si tu es performant à un sport de combat il faut être méchant au moins le temps de combat, ça empêche pas après de se faire un câlin quand le combat est fini, mais rien que le temps de quelques rounds à être méchant avec son adversaire et vouloir lui faire du mal j'ai jamais réussi. Euh pour ce qui est des sports de combat à ce niveau-là j'ai eu à m'interposer parfois entre des mecs, cette fois-là notamment, juste pour être sûr qu'il ne se passe rien en fait. Je m'interpose pas pour taper sur Mycophobie à ce moment-là, je m'interpose juste pour lui dire écoute c'est pas le lieu calme-toi euh je protège mon pote mais lui je veux pas lui faire du mal, et je veux juste lui dire voilà stop. Voilà calme-toi et d'autres joueurs plus âgés aussi évidemment euh ont emmené Myco pour qu'il se calme et moi je suis resté avec Zagi pour le protéger mais aussi pour, parce que je voyais que lui niveau stress niveau anxiété il était monté d'un cran forcément, t'as l'adrénaline dans ces cas-là surtout que lui c'est pas du tout un bagarreur donc gérer ces situations-là c'est pas son truc, donc j'étais là pour l'aider pour le soutenir. Euh est-ce qu'il y avait d'autres cas euh des joueurs trop nerveux au point d'en venir aux poings, je crois pas avoir été témoin de ça euh les premières performances que j'ai eu à haut niveau en solo, avant Street 2, c'était sur Street Fighter x Tekken, je sais pas si tu as connu un peu ce jeu-là, c'est un jeu de Capcom, il mélangeait les versions de Tekken et les versions de Street Fighter.

Ah oui je m'en souviens.

J'ai adoré, un jeu qui m'a passionné alors qu'il s'est fait bâché, il a pas du tout marché, il a été critiqué pour un système économique qui était merdeux, faut admettre c'était dégueulasse, des perso qui étaient déjà sur la galette en DLC mais qui étaient payant alors qu'ils existaient déjà, euh des runes que tu pouvais acheter avec du vrai argent, en fait c'est quelque chose qui s'est développé par la suite et qu'on voit partout maintenant et qui m'énerve toujours autant hein, moi un perso en DLC que tu dois

acheter 5 € je trouve ça dégueulasse, il y a beaucoup de jeux récents auxquels j'arrête de jouer parce que ben une fois il y a 10 perso en DLC que je refuse d'acheter ça m'énerve, alors que Street V les gens critiquent son modèle économique mais moi au début j'ai joué comme un acharné hein, j'ai joué beaucoup à Street V au début, j'avais un très bon niveau jusqu'à ce que je parte vivre à La Réunion et que j'ai mis tout ça de côté pendant 1 an, mais si tu jouais beaucoup au jeu tu pouvais tout débloquent gratuitement. Donc une fois que tu as fini ton jeu je comprends pas pourquoi tu dois payer derrière et certes fallait jouer beaucoup, mais en jouant beaucoup tu pouvais tout avoir gratos. Donc j'ai trouvé ça génial. Il y a plein de jeux maintenant c'est plus du tout le cas, si tu payes pas 5 € par perso tu les as pas. Je trouve que c'est pas mal, donc cross Tekken a été bâché pour ça mais le gameplay en soi moi je trouvais génial, le jeu était bien foutu et j'ai été à très haut niveau à ce jeu-là euh, dans les ranking et tout il y avait vraiment pas de joueurs de mon niveau dans le coin et au Stunfest euh à ce moment-là tu vois qui c'est Cuongster ou pas du tout ?

Non.

C'était un très bon joueur de Street 4, euh de Honda à l'époque, c'était un des meilleurs joueurs français, euh maintenant il est coach sportif, il fait beaucoup de bruit sur les réseaux sociaux, c'est devenu un coach sportif. Donc il est super intéressant pour ton domaine, c'est un coach sportif dont c'est le métier et qui a joué à très haut niveau, plus haut niveau que moi aux jeux de baston. Euh bon je trouve qu'il est moins sympa mais je le connais pas assez donc peut-être que je suis mauvaise langue, toujours est-il qu'il était suivi par un journaliste pendant tout le tournoi euh qui l'interviewait avant ses match après ses match, c'était le gros favori du tournoi et il était censé rouler sur tout le monde, il avait le jeu très en avance, il s'était beaucoup entraîné euh et toujours est-il qu'il avait été sorti par un jeune joueur euh en winner et je me retrouve en loser contre lui, j'avais déjà battu des mecs qui étaient soi-disant sérieux et soi-disant connus, j'étais déjà très content de mon parcours, j'arrive contre lui avec toute la communauté parisienne derrière le dos, moi petit morlaisien qui joue à la manette, il me prenait vraiment pour un con franchement, euh et du coup j'ai joué ce match là contre lui, je jouais Hugo, je sais pas si tu vois, un personnage immense qui est un perso 3 contre 3 qui a été construit selon le l'image de André le géant qui est un catcheur des années je sais plus combien, qui est un catcheur gigantesque ben voilà ben Hugo c'est ça, c'est Zangief et Hugo est deux fois plus grand, c'est n'importe quoi, beaucoup plus grand et beaucoup plus balaise que Zangief, ça en est caricatural. Et j'adorais ce perso en cross Tekken, il faisait des dégâts énormes et surtout il y avait un mécanique casse-couilles défensive de cross Tekken qui était des roulades à la relevée, il promettait de te sortir de n'importe quel pressing, c'est n'importe

quoi c'était un des gros défauts du jeu, euh si tu mettais un mec au sol moi j'adore les pressing à la relevée, je mettais set up à la relevée, à 2X c'est ça qui me fait gagner, euh à 2X tiens juste j'en parle, le set-up que je fais de cross up à cross up, ce qui est intéressant comparé à d'autres jeux c'est pas un set up de distance c'est un set up de timing. La plupart des jeux quand tu veux faire un coup devant tu vas sauter d'un peu plus loin, quand tu veux taper dans le dos du mec tu vas sauter d'un peu plus près, ce qui fait que tu vas atterrir... c'est plus une distance qui... et ben avec Dee Jay la hitbox de son médium kick est tellement large qu'en fait tu sautes toujours à la même distance, c'est ce que j'essaie de faire moi, et si j'appuie tôt sur le bouton dans le saut je vais taper devant, si j'appuie tard sur le bouton dans mon saut je vais taper derrière. Ce qui est invisible parce que en fait je vais toujours sauter à la même distance, moi-même je sais pas où je vais toucher et c'est ça les mouvements de set up. C'est que quand tu sais pas toi-même, c'est que pour garder pour l'adversaire c'est l'horreur. Et là c'est ça, c'est juste le timing j'essaie d'appuyer à un moment hyper ambigu en plein milieu de mon saut, ce qui fait qu'on sait vraiment pas où je suis, mais pas à cause de la distance mais à cause du timing. Donc voilà parenthèse. Toujours est-il que Hugo dans ce jeu-là avait une arme qui est géniale, il a une chope aérienne, il saute il va se rattraper en diagonale. C'est un anti-air en chope. Sauf la roulade à la relevée qui te permet de t'échapper, si une fois que tu as mis le mec au sol tu fais ta chope aérienne en l'air dans le vide, et ben en fait le type au lieu de rouler pour s'éloigner, toi tu es là, ton adversaire est là, il va rouler en arrière pour s'éloigner sauf que si en attendant je fais ma chope aérienne dans le vide sa roulade elle va la ramener dans mes bras, ce qui fait que c'est un des rares perso du jeu qui pouvait t'empêcher de t'échapper et donc il faut maintenir la pression en permanence, il avait combo sur un low, dans les jambes il avait combo, il avait combo sur un over-head, il avait un over-head qui faisait combo et il a des chopes spéciales parce que c'est un chopeur, ce qui fait que la défense c'était l'enfer, et quand tu as un peu de mindgame avec ce perso là c'était un massacre. Donc Cuongster il s'était peut-être plus entraîné mais j'avais tellement travaillé j'étais tellement motivé, et tellement travaillé ce perso, et ce perso faut admettre était ultra fort notamment parce qu'il contrait, c'était un des seuls à contrer cette mécanique défensive pourrie du jeu que j'ai fini par le battre malgré voilà toute la communauté des Parisiens, euh Will2pac, Luffy etc., les 2 joueurs qui ont disparu depuis, euh qui surtout Will2pac et d'autres, pas du tout Luffy c'est un joueur beaucoup plus cool, euh qui m'insultaient, qui parlaient mal, qui disaient que je savais pas jouer que j'étais à la manette, que mais vas-y tue-le il est 0 mais regarde il sait pas jouer, je jouais Guile et Hugo, je jouais Guile parce que c'était mon perso à Street 4 et après je me suis mis à Cammy qui était un perso beaucoup plus

rapide et qui permettait d'ouvrir sur Hugo, je démarrais avec Cammy qui envoyait vers Hugo puisque c'était un format où tu changeais de perso, là aussi un jeu en équipe c'est ça qui me plaisait et euh et j'étais beaucoup plus fort après quand j'ai joué Cammy, c'est venu des mois plus tard, le tournoi au Stunfest avait eu lieu très peu de temps après la sortie donc j'avais pas encore d'équipe optimisée, par contre Hugo est resté et il était très fort. Et donc ça parlait mal dans mon dos et c'est vrai que forcément une fois que tu remportes un match contre un mec qui est favori avec un journaliste qui le suit, qui l'interviewait, ses potes derrière qui te parlent mal et qui sont très prétentieux et méprisants envers la communauté provinciale, pour eux j'étais un paysan quoi, j'étais un clodo, Morlaix ils savaient pas où c'était Morlaix bon ben voilà euh forcément quand je l'ai battu j'étais moi-même très fier, très content donc je tapais du poing sur la table forcément un peu gueulé et me lever mais tout seul finalement pour mon propre plaisir et ma propre fierté, évidemment ça m'a pas empêché de lui serrer la main, de m'incliner pour le féliciter, euh j'ai toujours je suis toujours resté très poli envers mes adversaires, même si dans ce genre de match je peux moi-même taper sur la table pour montrer que je suis content quoi. Par contre évidemment j'abîme pas le matériel, je respecte mon adversaire je respecte les arbitres que ce soit dans le sport en général ou dans le sport de combat. Par contre à 3 Hit on a eu un mec à un moment qui jouait à 2X Dhalsim et qui euh était très très nerveux beaucoup, ça lui gâchait son plaisir d'ailleurs il s'en rendait compte et du coup c'était un problème pour lui, c'est arrivé qu'il balance un stick à travers un écran de 3 Hit euh ben les écrans ça coûte cher, c'est une asso bénévoles qui n'a pas forcément beaucoup de moyens donc forcément ça se passe pas bien un type qui réagit comme ça euh et ben il a été... on lui a conseillé d'arrêter le ranking pour aujourd'hui quoi et il a arrêté pendant un moment avant de revenir plus calmement mais c'est un truc très fréquent, on voit des gens très nerveux, pas tous évidemment, mais des gens qui jouent un peu trop leur vie euh je trouve ça dommage c'est avant tout un amusement, ça reste un loisir même à très haut niveau et je pense que même quand tu joues à très haut niveau, tu peux respecter le matériel de tes adversaires donc euh je trouve ça dommage ben déjà de se pourrir la vie, parce que c'est des gens qui s'amuse plus en fait, qui gâchent leur plaisir et je trouve ça encore plus ridicule à bas niveau euh il y a des joueurs qui s'améliorent un peu là maintenant mais on a certains joueurs à qui je pense, c'est dommage parce qu'ils ont un niveau qui est objectivement pas très développé euh du coup surtout à ce niveau-là je pense que ça ne devrait être qu'un amusement, qu'un loisir, et même si tu veux progresser tu peux pas t'énerver à chaque fois que tu perds, puisque de toute façon tu vas perdre souvent et c'est pas grave c'est par là que ça passe, on apprend sans doute probablement plus dans ses défaites que dans ses victoires,

c'est un avis vérifié dans beaucoup de domaines et du coup je trouve ça dommage pour eux en fait parce que ouais il ne s'amuse plus, ils gâchent leur plaisir, ils gâchent aussi le plaisir de leurs potes ou de leurs adversaires en s'énervant alors que euh en plus quand tu joues à haut niveau contre un joueur plus fort que toi tu sais que tu vas perdre. Au contraire si tu te bats tu seras tellement content que là tu pourras fêter ça et ce sera festif un peu comme moi qui ai battu Cuongster à l'époque alors c'est un mec que je regardais en vidéo, j'étais tellement fier de me battre que voilà. Mais si j'avais perdu c'était normal. Il y a pas de raison de s'énervé quoi. Et euh et c'est dommage.

Avant de revenir sur l'ouïe, l'entretien est un petit peu plus long que prévu, ça ne me dérange pas, au contraire c'est très intéressant. Tu as du temps devant toi, c'est pas un problème de ton côté ?

Ouais si j'ai le temps. Ouais ouais pas de problème.

Ok super. On a fait un aparté sur la question de l'agressivité de certains joueurs. Soit tu peux continuer sur l'ouïe, soit partir sur l'odorat. Je te laisse continuer.

L'ouïe relie les deux sujets quoi euh autant j'aime bien, autant chez les potes sans les déranger tu vois même je leur mets une petite tape dans le dos entre les rounds et j'ose même pas les toucher pendant les rounds parce que j'ai pas envie de les déranger. On en revient au toucher. Et l'ouïe c'est pareil euh je donne des conseils à des potes entre les rounds mais pas pendant parce que j'ai peur de les déranger et les sortir de leur match et euh je déteste les mecs qui te hurlent dessus derrière dans les oreilles, à te déranger ou presque à te pousser, des fois ça se voit dans certaines communautés, assez peu à 2X, ça se voit pas on est une communauté plus âgée en moyenne et un peu plus respectueuse, euh mais dans certaines communautés je trouve ça terrible des mecs qui vont vraiment jouer sur le résultat du match en perturbant l'adversaire soit par des cris, soit par des... même presque à le pousser dans certaines commus je trouve ça désespérant, donc moi au contraire je fais très attention à ça, qu'on me dérange... on essaye si on peut en tout cas de pas déranger les joueurs pendant les matchs et par contre il y a des joueurs qui s'opposent d'ailleurs tiens au coaching et aux conseils et ça a été un débat pendant un moment, au contraire moi je trouve ça, je trouve ça très bien, je suis souvent allé à côté de la borne pour donner des conseils à des potes, j'apprécie d'avoir des joueurs plus forts que moi qui me donnent des conseils à 2X notamment hein, ça m'a beaucoup aidé et du coup je vois pas pourquoi ce serait interdit, il y a quand même qu'un joueur qui tient le stick et la manette donc ça reste entre ses mains, donner des conseils à l'oral ou des conseils sur... parce que un pote à toi a plus de connaissances je vois pas en quoi c'est injuste et illégal. Enfin c'est ma perception du truc en tout cas, donc les conseils entre les rounds entre les matchs je trouve ça super bien. Par contre pendant les rounds non. Enfin

j'évite pas parce que je trouve ça illégal mais plus pour pas déranger les joueurs. Et pour l'odorat euh ben c'est marrant le bruit l'odeur euh ben faut admettre que dans des très gros rassemblements c'est pas top, euh l'odeur forcément on est nombreux, c'est une population très masculine euh une population enfin voilà, il fait chaud, la densité au mètre carré fait que voilà. C'est pas un truc qui me dérange spécialement, je suis pas très sensible à ce niveau-là, c'est pas un truc qui va me faire quitter la salle contrairement à l'excès de bruit, lui il peut me prendre la tête et me pousser à quitter une salle. Euh l'odorat ouais on peut dire que ça sent pas super bon et que ben pendant un Stunfest, il y a des milliers d'hommes réunis et quelques femme évidemment et heureusement, il faudrait qu'il y en ait plus ce serait cool, pour elles comme pour nous à condition que les mecs soient raisonnables mais ça c'est un autre sujet à aborder, dans certaines communautés les mecs ont un comportement un peu stupide euh les filles d'ailleurs ont un comportement un peu stupide parfois aussi ça arrive, et euh mais l'odeur même si elle est pas très agréable dans un très gros rassemblement c'est pas un truc qui m'empêche de m'amuser, c'est pas un truc qui me fera quitter la salle mais euh j'ai rarement senti des bonnes odeurs euh si si les odeurs de certaines jaquettes, de certains jeux euh d'un stick neuf, ouais je pense que c'est l'odeur du... parce que ça à mon avis c'est relié aux souvenirs euh moi j'ai ça quand j'entends certaines musiques ou même certains sons, et ben en fait ça me rappelle un moment de ma vie quoi, un moment que j'ai passé à faire, pareil certaines odeurs je pense que ça me rappelle certains souvenirs que t'as plus jeune et en soi ça peut être super cool des fois mais dans des gros rassemblements l'odorat c'est plutôt négatif. Mais voilà.

Ok. Au niveau du goût? Que ça soit au niveau de l'alimentation comme dans certaines situations de pratique. Par exemple le gout de la salive, du sang lorsqu'on se mord trop fort les lèvres, tout ce qui se rapporte au goût dans la pratique

Euh non moi j'ai pas trop cette idée du sang tout ça, euh me mordre les lèvres peut-être par concentration, je pense que quand tu es focus ou alors ça peut être un peu tirer la langue, ça peut être ouvrir de manière plus ou moins grande la bouche ça dépend des gens, moi je pense que c'est plus un peu tirer la langue à mon avis quand je suis vraiment très concentré, très focus. Euh je bois beaucoup parce que je trouve ça super important, j'ai besoin de boire, que ce soit dans la vie, quand je fais du sport ou même dans ce genre de compétition, j'essaie d'avoir souvent une bouteille d'eau parce que ça évite des maux de tête, ça évite des crampes, ça évite plein de soucis et euh et donc ouais s'hydrater je trouve ça hyper important. Manger pas spécialement, euh je suis pas sensible aux hypoglycémies ce genre de truc, donc euh ça m'est arrivé de manger très tard parce que j'arbitrais un tournoi qui dure très longtemps ou parce que je jouais la finale très tard. Ça m'a jamais trop mis dedans. Je fais du jeûne intermittent de manière quotidienne depuis plus d'un an donc le jeûne et tout ça me dérange pas du tout. Euh par contre le fait de jouer très très très tard des matchs, ça m'a sorti, ça m'a saoulé ça m'est arrivé à Breakers notamment, la dernière édition que j'ai fait on a fini seulement 3^{ème} j'ai été très

mauvais sur scène mais je pense que c'est sans vouloir chercher des excuses de ça, bien sûr on aurait fini 2^{ème} parce que Abdess était meilleur que nous, c'est le meilleur joueur de Breakers français et peut-être beaucoup plus que ça à mon avis. Un joueur super doué, un niçois je crois, c'est NTC Abdess je crois c'est Nice la commu. En plus super sympa c'est un peu le Marc de là-bas, c'est un peu comme Marc un mec super sympa, super accueillant, pote avec tout le monde mais sincèrement tu vois pas un mec qui fait semblant, un faux cul avec tout le monde, non c'est vraiment des gars qui sont juste supers cools, supers gentils et c'est dans leur caractère. Donc je pense que de toute façon on l'aurait pas battu. Mais les autres on aurait pu les battre et j'ai été très mauvais parce qu'on avait fini le tournoi vers peut-être 17-18 heures, on avait bien géré au niveau timing niveau orga on avait été performants et on a joué la finale à minuit tu vois. Tu joues la finale 6 heures plus tard tu es crevé, ça, ça m'a souvent dérangé mais c'était pas tant le fait de pas avoir mangé, mais plus une fatigue générale que voilà. J'ai fait ma journée de staff j'ai arbitré des matchs toute la journée, j'ai appuyé des joueurs j'ai plus de voix etc. et jouer un match à minuit sur scène ben en fait j'en peux plus je suis fatigué et donc les performances s'en ressentent. Mais le goût non à part bien s'hydrater euh le fait de pas manger parfois parce qu'on a pas le temps, entre staff et joueurs ben ça me dérange pas. Et euh voilà.

Ok. On était sur les cinq sens. Est-ce qu'il t'est arrivé d'observer d'autres choses dans la pratique ? Par exemple des sensations de chaleur, des anticipations, des pressentiments etc.

Euh oui des autres sens euh la chaleur c'est plus concret hein, mais le fait d'avoir les mains froides les mains gelées ça m'handicape clairement euh faut que je me réchauffe les mains avant de jouer, c'est rare dans des ambiances comme ça que j'ai des problèmes mais je le vois plus à Morlaix quand je joue dans le sous-sol de mon pote, si j'ai les doigts gelés euh je suis zéro. Ça me dérange beaucoup pour l'exécution, c'est compliqué avec le... euh avec le toucher tiens on en a pas parlé avec les bornes on joue côte à côte face à un seul écran euh ça me dérange je suis pas très bon je suis assez large, j'ai des épaules à peu près assez larges qui font que côte à côte face à un joueur j'ai l'impression de déranger, et du coup je me mets de travers et pour certains combos c'est gênant, donc j'aime pas jouer en côte à côte j'aime bien jouer en face à face. Ça n'empêche pas de partager, de se parler et de parler etc., mais côte à côte c'est dérangeant. Pour les sensations autres euh ouais le froid c'est gênant, la chaleur me gêne pas trop, je sais pas trop la chaleur euh c'est sûr qu'il fait plutôt chaud dans les grands rassemblements où on est très nombreux tous côte à côte euh l'anticipation euh ben comme tout le monde dans la vie ça t'arrive d'avoir la sensation de revivre un événement, je crois que c'est dû aux neurones miroirs si j'ai bien compris euh mais bon je suis pas sûr, j'ai pas beaucoup creusé la question, c'est une question intéressante tu sais de revivre des moments et parfois ça m'arrive ça dure longtemps, ça fait une minute que je revis ou en tout cas j'ai l'impression de la revivre, alors je sais pas exactement comment ça marche, peut-être dans ton domaine plus creuser la question je sais pas trop mais c'est intéressant. Dans les jeux de combat euh l'anticipation ouais je pense c'est vraiment ça

c'est de l'anticipation, en fait parfois ça arrive vraiment que j'ai deviné à l'avance ce que va faire le type mais je prends pas ça comme un pressentiment divin que j'aurais ressenti, non c'est juste que j'ai tellement joué et j'ai tellement d'expérience que si tu arrives à conditionner un type euh tu sais que la majorité des gens dans telle situation vont avoir telle réaction et euh donc du coup je pense que c'est dû à ça. C'est l'expérience et le conditionnement de l'adversaire qui fait que ça rend ton anticipation beaucoup plus facile et beaucoup plus limpide, parce que tu as quand même bien préparé le terrain et parce que tu as déjà été confronté à la situation, donc tu sais comment la gérer et ton adversaire euh lui si il n'a pas été autant consacré euh confronté pardon, ben peut-être qu'il fera des erreurs et un joueur devient prévisible parfois par manque d'expérience et c'est important d'ailleurs de varier au maximum euh dans un jeu de baston comme tout... comme dans les euh tout comme dans les sport de combat, je pense que le fait d'être prévisible c'est un gros handicap et du coup il faut essayer de varier au maximum et j'ai des... j'ai ce problème-là récemment dans les AMHE c'est marrant le Liechtenauer le maître d'armes allemand que je lis, en fait à l'époque c'était martial les mecs faisaient des duels, soit des duels d'honneur, soit des duels judiciaires, et c'était des duels sans armure où les mecs jouaient leur vie, la justice à l'époque ça pouvait être ça, deux types sont pas d'accord bon ben prenez le bouclier battez-vous et le survivant a raison aux yeux de la justice quoi. Et ce qui fait que quand ils l'enseignait en gros ils disaient euh prenez pas de risques parce que comme vous jouez votre vie si vous êtes droitier ben mettez-vous en garde de droitier, vous amusez pas à passer en gaucher, euh si vous avez un coup favori que vous maîtrisez vraiment et ben concentrez-vous à faire celui-là et surtout celui-là, mais parce qu'il y avait une notion de survie et euh donc là dans ce contexte là ça se comprend alors qu'actuellement les AMHE que je pratique, c'est une discipline sportive, on a des casques, on a des gants, les épées euh celles que j'ai moi sont en nylon donc c'est pas du tout dangereux. Au pire tu ramasses des bleus, oui tu ramasses des bleus mais c'est pas du tout dangereux. Bon là il y a pas ce côté de survie donc je trouve ça super important de varier et d'être capable de frapper mon adversaire aussi bien à droite qu'à gauche, depuis une garde de gaucher comme une garde de droitier, pour être le moins prévisible possible et du coup ça m'arrange j'ai l'impression d'être beaucoup plus performant, parce que mon adversaire est un peu plus dérangé parce qu'il sait pas ce que je vais faire à l'avance, alors que dans les traités d'armes c'est rigolo de lire qu'un grand maître d'armes très expérimenté te dit au contraire tu pars de la droite vers la gauche et si tu sais faire ça tu fais que ça. Mais je pense que c'est parce qu'il y avait cette notion de survie, que nous on pourra pas expérimenter, on pourra jamais ressentir ce que ces types-là ressentaient, parce que même si tu essaies de te conditionner, de te préparer, tu vas à un combat même dans les sports de combat les plus violents, en fait tu vas pas mourir. J'espère que tu vas pas mourir. Ça arrive peut-être et c'est un grand malheur mais théoriquement il y a un arbitre pour arrêter avant ça, alors qu'à l'époque les types se battaient et vraiment ils savaient pas s'ils allaient survivre à cette journée quoi. Donc forcément je pense que mentalement et physiquement tu arrivais à des sensations qui même si on essaye et je pense que les sportifs du MMA notamment vu la violence de ce sport, je pense qu'ils s'en rapprochent de ces

sensations là parce que ça va quand même très loin dans les coups infligés et les coups reçus, mais je pense qu'on peut pas atteindre ce que les mecs à l'époque médiévale pouvaient ressentir. Euh et donc dans les sensations euh ouais ça m'est arrivé de trembler de stress et du coup ça fait perdre des performances parce que si tu veux faire des piano précis, ben si tu trembles forcément ça te fait rater des combos euh c'est un truc que j'ai mieux géré par la suite, ça m'arrive beaucoup moins maintenant mais je pense que ça vient à force d'expérience et que comme on dit ben si tu as gagné un tournoi de très haut niveau ça te fait relativiser sur les autres et donc forcément tu te stresses moins donc tu trembles moins. Euh je fais pas de PNL d'une heure là, euh c'est marrant euh Cuongster à un moment a lancé cette mode et il y a des joueurs qui le faisaient, genre entre les rounds ou avant les matchs ils pouvaient rester 2 minutes 3 minutes la tête dans les mains, à regarder leur portable, rester voilà concentré sans rien faire, réciter des mantras ou autre c'est pas du tout mon trip euh et j'ai pas envie de faire perdre de temps ni à l'adversaire ni au public, donc peut-être mon impatience naturelle fait que « allez hop allons-y quoi j'ai envie qu'on y aille et j'ai hâte qu'on y aille », donc je suis pas ce genre de joueur qui va faire des pauses entre les matchs, repasser dans la character select screen pour reprendre le même perso juste pour casser le rythme du jeu, juste pour... alors que peut-être d'un point de vue performance là encore ce serait productif mais ça m'énerve. J'aime bien qu'on y aille, qu'on avance et qu'on en fasse pas des caisses pour rien euh si tu as quelque chose à prouver prouve-le pendant le match et c'est pas la peine de... une heure avant le match euh soit mal parler de ton adversaire, soit en faire des caisses symboliquement par des comportements, donc non c'est pas mon truc.

Je fais un parallèle avec les sensations. Est-ce que tu penses que le jeu vidéo de combat peut engendrer des douleurs et blessures ? Peut-être que tu as même pu l'étudier et l'observer en tant que kiné ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Euh oui clairement de par l'acharnement de l'entraînement, ben moi quand j'étais gamin je jouais à Street Alpha 3 euh je crois même que c'était sur Playstation 1, à vérifier mais je crois que c'était Playstation 1, euh à en saigner quoi j'ai les pouces qui saignaient parce que tu te fais des ampoules et comme tu aimes trop le jeu tu continues à jouer quand même, et si tu estimes que ton plaisir de jeu est supérieur à la douleur que tu ressens et ben tant pis tu joues même avec tes ampoules quitte à ce que tu saignes sur ta manette. Donc tu as les doigts etc., après je mettais des pansements je jouais à travers les pansements et voilà. Donc j'étais un peu un acharné quand j'étais gamin, parce que quand un truc me passionne ben j'ai tendance à le faire à fond, c'est ce qui m'a permis d'être performant d'ailleurs euh beaucoup moins dangereux de jouer avec un stick, tu te blesses pas avec un stick ou en tout cas beaucoup moins pour ce qui est du joystick contrairement à ton pouce qui va s'user sur la croix euh là tu vas pas te faire mal au doigt quoi, tu vas être tranquille. Par contre euh je pense qu'à jouer très très longtemps euh ouais je pense qu'au niveau canal carpien, au niveau épicondylite, les tendinites des

extenseurs du coude, par extension du poignet des doigts qui s'attachent sur le coude, je pense qu'il y a des risques ouais parce que le tendon aime pas les gestes répétitifs donc c'est une activité extrêmement répétitive, les gens sont souvent tendus, sont crispés, donc la tête pointée vers les épaules alors qu'il faudrait être posé, c'est ce que je disais d'ailleurs avec le fait de jouer sur borne, c'est quand tu es sur borne, tu as des avant-bras et tes poignets qui sont posés et tu as que tes mains et tes doigts qui bossent, si tu portes ta manette ou ton stick, même si c'est un truc qui paraît anodin, tes trapèzes ils se contractent en fait, ton élévateur de la scapula il se contracte et du coup tu es pas relâché, alors que si tu es posé déjà tu es mieux quoi. Mais moi j'aime bien avoir un contact, avoir un support tranquille soit posé sur mes genoux, soit posé sur mon stick, euh donc oui je pense que tu peux avoir clairement des douleurs cervicales, au niveau des épaules mais qui sont surtout dues au stress et à la nervosité qu'à la posture. Peut-être plus au stress et à la nervosité au niveau du dos, c'est des muscles qui récupèrent beaucoup les émotions, le stress, l'anxiété. Je vois ça beaucoup chez mes patients, les gens qui en ont plein le dos ben c'est pas qu'une expression c'est assez concret. Euh ouais après j'imagine tendinite à force de répétition, moi je suis pas à ce point-là à m'acharner et j'ai la chance de bien connaître mon corps, notamment de par le sport que je pratique et par mon métier, donc dès que je sens des douleurs euh de tendon ben je fais tout de suite les étirements qui vont bien, je vais mettre de la glace, j'ai de la crème chez moi je vais en prendre soin, ça m'est arrivé de masser un peu des potes plus pour rigoler que pour réellement les aider, mais eux ça les mettait en confiance pour les détendre un peu ou de les faire craquer, ça j'ai des potes souvent qui ont des petites, des petits blocages au niveau dorsal ou thoracique il y a des manips d'ostéo toutes simples à faire debout que je leur fais pour leur faire du bien et s'ils pensent vraiment que ça va les aider ben je suis content de pouvoir les aider euh après ça m'est arrivé de faire des aprèm avec Quentin, le pote qui est arrivé sur ses bornes, avec ses bornes pardon, il fait aussi de la boxe thaï, il en a fait pendant un moment et en fait on se faisait des aprèm boxe thaï et 2X. On alternait les deux activités, on faisait du sparring enfin surtout des frappes patte d'ours ou au Pao, et euh et un peu de sparring très léger parce qu'on est vraiment bons potes et j'ai aucune envie de lui en foutre dans la tronche, donc c'était plutôt des frappes patte d'ours et Pao, par contre on y va vraiment comme des brutes, il est plus petit que moi mais il est costaud, il frappe fort notamment avec les jambes il a un sacré kick jambe arrière et moi aussi, ce qui fait que même avec des pattes d'ours et le Pao, tu prends cher quand même quand l'autre tape vraiment comme une brute pendant une demi-heure, et après il retournait jouer à 2X après avoir fait de la boxe et avoir reçu des shots dans les Pao et les pattes d'ours c'est incroyable comme tu as les mains qui tremblent comme si tu... c'est c'est... mais de cumuler les deux c'est génial. Moi j'ai adoré aussi, on a fait ça au début pendant un moment et avec Clément un autre pote, on nous faisait des défis à 2X où a 3.3 et en fait dès que tu perds tu fais 10 pompes tout le temps et euh en fait on faisait des défis muscu 2X ou muscu 3.3 et voilà le perdant faisait 10 pompes à chaque fois qu'il perdait un match, donc si on jouait à 2X pauvre Clément contre Quentin et moi il finissait la soirée avec des triceps des pecs énormes et à l'inverse si on jouait à 3.3, ben c'est moi qui finissait avec des triceps et tout des pecs énormes parce

que j'avais fait 200 pompes dans la soirée parce que je faisais que perdre puisque Clément par exemple il est plus fort que moi euh mais c'était cool. J'adore lier les deux activités je trouve ça très fun plutôt que de parier de l'argent ben je prends plaisir à parier des pompes, je trouve ça beaucoup plus... mais c'est un truc que je fais même maintenant je joue beaucoup au basket et ça arrive quand on veut faire un peu de renforcement, on fait un contre un, et dès qu'on casse un panier tu fais des pompes ou à l'inverse plus fun c'est dès que tu marques un panier tu fais des pompes. En fait tu marques, tu as l'avantage sur ton adversaire, le fait de faire des pompes tu vas te ruiner les bras et au basket après 200 pompes ton shoot il est tout pourri donc ça équilibre le match. Plus tu marques, plus tu fais des pompes, plus tu t'affaiblis, donc plus ton adversaire te rattrape et ça donne forcément un match presque équilibré à la fin, même si ton adversaire est plus fort que toi parce qu'il va tellement faire de pompes que ça va s'équilibrer et je trouve ça cool sous cette forme, que ça soit le gagnant qui fasse des pompes contrairement à ce que ce soit une sanction moi je prenais ça comme un plaisir, forcément tu les fais vite donc ça équilibre le match.

Je me permets de raccrocher et de te rappeler parce que je t'entends un peu moins bien. Il doit y avoir un petit bug je pense, je sais pas si c'est ma connexion ou la tienne. (Raccrochage et rappel). C'est bon je t'entends mieux.

Et du coup juste pour revenir au sujet que tu disais sur les blessures, il y a un joueur de 2X qui était super doué, un joueur de Boxer, il était jeune et ben ils sont deux frangins, c'est des lillois, je crois qu'ils sont Arméniens d'origine un truc comme ça, super cools vraiment des amours aussi et euh c'était les 2 meilleurs joueurs de Boxer, 2 frangins ils jouaient que Boxer à 2X tous les deux c'était marrant et lui je pense que c'est Abdel le jeune euh je pense que c'était peut-être le deuxième meilleur joueur français derrière Zagi à l'époque, en tout cas c'était le meilleur Boxer c'est sûr et il a arrêté sa carrière pour cause de canal carpien. Mais je pense que le fait de jouer Boxer à très haut niveau, en fait je sais pas si tu vois, Boxer il a, un de ses coups c'est un thunder and punch, c'est un coup tu dois maintenir deux boutons et les relâcher, sauf que dans l'idéal tu maintiens les pieds euh sur ton stick genre tu maintiens les trois boutons de pieds, et tu joues les trois boutons de poing, la plupart des gens font ça et jouent après là-dessus, ce qui est super dur et eux ils ont trouvé une méthode, et je pense que c'est eux qui l'ont trouvé à moins qu'il y ait d'autres joueurs qui fassent ça mais j'ai jamais vu d'autres joueurs faire ça, en fait ils bloquent les trois boutons comme ça avec leur pouce et leur petit doigt et ils jouent avec les 3 doigts en partie, ce qui est beaucoup plus agréable, tu peux jouer beaucoup plus précisément qu'en faisant ça là et euh et du coup ça leur a permis d'atteindre un niveau énorme avec Boxer en plus de l'acharnement de l'entraînement et puis du bon mental et voilà, mais euh mais je me demande si c'est pas ça qui apporte, qui a créé un canal carpien et jouer autant à très haut niveau avec une telle tension et une telle position contraignante parce que c'est pas... quand tu joues d'autres perso tu es tranquille le reste de ta main il est détendu, mais il était constamment à

maintenir les pieds pour jouer avec les poings et je pense que ça là pour le poignet, malheureusement sa carrière est terminée puisqu'il a été opéré et il a toujours des douleurs et il peut plus jouer. C'est désespérant. Donc je sais pas ce qu'il fait d'autre dans la vie, peut-être qu'il a un taf répétitif ou quoi, mais à mon avis vu les heures et le niveau qu'il avait, il devait forcément y passer beaucoup de temps euh en tout cas c'est pas anodin dans cette pathologie c'est clair. Et c'est vraiment dommage pour lui parce que c'était un très bon joueur et très sympa en plus. Et euh sinon juste pour revenir à ça, dans certaines, dans certains événements qui durent très longtemps, qui durent très tard, il y a des mecs qui boivent beaucoup de café et on sait que le café c'est acide et du coup c'est mauvais pour les tendons, les tendons n'aiment pas l'acidité et l'excès de café, moi je vois ça avec mes patients c'est incroyable, et c'est un truc je me suis renseigné depuis, j'essaie de progresser un peu en nutrition et en diététique parce que je trouve que dans mon boulot c'est super important pour bien conseiller mes patients de manière globale, et en fait euh je pensais pas à ça avant mais maintenant j'y fais beaucoup plus attention, et quand j'ai des patients qui commencent à présenter plusieurs tendinites à différents endroits, épaules coudes genoux, sans en plus qu'il y ait tellement de justification de par leur pratique sportive ou leur métier, et ben je les interroge sur l'alimentation et euh et les aliments acides en général et notamment le café, c'est un des trucs dont les gens abusent le plus, et ben chez quasiment tous ces patients-là en fait c'est leur gros point commun, j'ai des patients qui prennent 10 15 cafés par jour, et en fait leurs tendons n'aiment pas ça et c'est spectaculaire entre... je leur fais d'autres traitements hein, je leur fais des étirements des massages des ultrasons ou de la glace euh etc., mais le simple fait de leur demander d'arrêter le café ou de diminuer le café, c'est spectaculaire sur l'effet que ça a pour leur guérison, c'est impressionnant. Et de manière générale la diète apportée, un truc que je parle de plus en plus à des patients, euh le fait de se mettre dans de bonnes conditions générales euh pour toute pathologie, toutes douleurs où tous problèmes qu'on a, c'est hyper important dans toutes les rééducations, moi je... c'est clair que si je reçois un patient pour un problème donné à un mec qui fume qui picole euh qui dort pas de la nuit, qui est dépressif, qui mange n'importe quoi, qui fait pas de sport, qui a pas le moral, et ben j'aurais beau faire tous les meilleurs traitements du monde et même si j'étais le meilleur kiné du monde, ça va être super dur de le soigner, à l'inverse si je reçois un mec dans mon cabinet pour la même pathologie qui picole pas trop, qui fume pas, qui mange bien, qui fait du sport, qui a un bon moral, qui dort bien, qui s'hydrate bien, celui-là il guérit quasiment tout seul c'est incroyable. Je vais l'aider je vais proposer le même traitement mais ça ira 10 fois plus vite chez le mec qui a une bonne hygiène de vie, un bon moral. C'est étonnant l'impact que ça a, de plus en plus on essaye de faire prendre conscience aux gens de ça, moi je fais deux formations par an pour continuer de m'améliorer, soit combler des lacunes, des fois euh apprendre des nouvelles choses, et euh et maintenant les formateurs insistent beaucoup sur ça, c'était un peu moins le cas à l'époque quand j'ai eu mon diplôme, déjà Rennes était un peu précurseur là-dessus, il y a des écoles qui n'en parlaient pas du tout dans le fait qu'on n'est pas que de la mécanique, on est vraiment un être biopsychosocial, et si tu soignes pas les trois en fait, tu soignes pas bien les gens ou en tout cas tu les

soignes pas sur le long terme. On n'est pas que de la mécanique et euh et si tu penses pas aux composantes ben psychologiques et sociales euh tu passes à côté de la moitié du sujet, même dans un domaine aussi mécanique que l'on pourrait croire que l'on détient. Donc voilà pour ça.

D'accord. Je vais passer à une autre catégorie. On va parler du MMA, le deuxième objet de mon étude. Qu'est-ce que tu connais du MMA et qu'est-ce que tu en penses ?

Euh je suis pas expert, la seule chose que j'en connaisse c'est des vidéos de combats professionnels que j'ai vu sur Youtube, euh de McGregor de Silva, des mecs assez connus, de comment il s'appelle, j'ai oublié les noms mais j'en ai vu pas mal euh j'ai jamais pratiqué, jamais vu en vrai, donc les seuls sports de combat que j'ai fait comme je t'ai dit c'est boxe française et boxe thaïlandaise que j'ai beaucoup apprécié, mais j'avoue que le MMA j'ai du mal euh peut-être parce que je connais pas assez tout simplement, mais ça me paraît en tout cas de ce que j'en voie, ça me paraît plus violent que les deux autres sports dont je te parlais euh j'ai l'impression qu'il y a moins de règles mais peut-être parce que je connais pas assez euh le fait qu'on ait le droit de frapper l'adversaire au sol est un truc qui me déplaît, mais c'est peut-être plus pour des raisons morales ou éthiques, et c'est peut-être débile hein, mais euh par exemple à la boxe thaï tu as le droit de mettre l'adversaire au sol, tu peux faire une balayette voilà le mettre au sol, par contre tu dois le laisser se relever avant de reprendre le combat, et ça j'aime bien. Et dans les AMHE c'est pareil en fait, tu as le droit de mettre des coups dans les jambes euh les duels même à l'époque judiciaire, même si c'était euh on jouait sa vie, et ben il y avait quand même des règles et notamment frapper un adversaire au sol c'était interdit. Et ça m'a toujours plu mais peut-être juste pour des raisons d'éthique et c'est con parce que je connais pas assez la discipline, et peut-être que si je connaissais mieux ça me plairait plus. Mais a priori j'ai plutôt un a priori négatif sur le MMA. Mais peut-être par méconnaissance.

D'accord. Le MMA se développe de plus en plus, il a d'ailleurs été légalisé en France il y a quelques mois, tu en penses quoi personnellement ?

Ouais. Par contre j'irai pas jusqu'à l'interdire. En fait je... personnellement j'ai pas envie d'en faire et j'en regarde pas beaucoup parce que euh je trouve qu'on s'éloigne du noble art, on parle du noble art quand on parle de la boxe anglaise, mais du coup dans le MMA je trouve moins le côté noble bien que d'un point de vue physique ça me paraît beaucoup plus complet que la boxe anglaise qui est ben je sais pas la souplesse des jambes d'un boxeur anglais c'est pas la folie. Ils sont très toniques hein, ils sont stables mais ils sont pas très souples. Déjà j'aime bien la boxe pieds-poings parce que justement tu as le côté souplesse qui est hyper intéressant, je trouve que la boxe thaïlandaise est un sport qui est beaucoup plus complet que la boxe anglaise, notamment par le travail de la souplesse des jambes qui est important, si tu veux mettre un coup de pied dans la tête de ton adversaire, tu as intérêt à bien t'assouplir et à bien t'étirer, et donc le MMA si je reste sur ce critère-là ben c'est peut-être le sport le

plus complet parce que justement tu as du travail au sol, tu dois apprendre à te relever, tu dois apprendre à te protéger dans des conditions beaucoup plus variées, donc ça c'est d'un côté positif mais ouais le côté violent et le côté combat au sol me plaît moins, par contre non enfin pour moi en tout cas je serais pas pour l'interdire, je suis plutôt content qu'il soit légalisé, les gens sont pas obligés d'en faire ils sont pas obligés non plus d'en regarder, donc euh s'il y a des gens qui aiment ça et qui veulent en faire et qu'ils en font dans de bonnes conditions, sans mettre à mort les gens et sans... ben non c'est plutôt bien que ce soit légal du moment qu'il y a un arbitre et quand même un minimum de règles, euh non je suis pas pour l'interdire. Par contre je vois que ça a un engouement incroyable et euh les jeunes notamment, c'est un des rares sports de combat que les jeunes générations, ça fait vieux de dire ça mais ont l'air de vraiment adorer. J'ai été aussi pendant, toutes mes études j'étais animateur dans des centres aérés et des colos, euh pendant mes 5 ans d'études c'était un job que j'ai adoré, j'ai tellement aimé ça que quand j'ai eu mon diplôme de kiné j'ai failli refaire un été animateur au lieu de kiné tellement je trouvais ça cool, euh mais non je me suis ravisé kiné faut admettre que financièrement c'est quand même plus facile que animateur. Euh mais ouais les gamins ils ont l'air d'adorer ça, après je sais pas s'il y a un début très jeune euh ben après c'est bien de leur apprendre la dureté de la vie mais parfois c'est spectaculaire. Après interdire de toute façon ils arriveront à le voir donc je sais pas si c'est faisable en fait d'interdire, je sais pas si ça a un sens donc c'est pas applicable ou difficilement applicable, mais ouais voilà, je suis pas pour l'interdire non.

D'accord. Du coup tu penses que ces images de violence sont liées au fait que tu connais pas la discipline, ou est-ce que tu penses au contraire que la discipline est violente par essence ?

Ben de toute façon même un combat de boxe anglaise, il y a pas le droit aux clés il y a pas le droit aux étranglements il y a pas le droit... déjà un combat de boxe anglaise c'est violent quoi. Faut admettre les coups dans la gueule et le mec qui saigne en face, euh c'est forcément violent euh après euh à partir du moment où c'est un contrat entre les deux et les deux sont d'accord d'être là, après tout c'est leur métier et c'est parfois juste leur passion ou leur sport, je vois pas ça forcément négativement si les deux sont d'accord. Ben évidemment si un mec se fait tabasser par contre alors qu'il veut pas être là, je trouve ça terrible et horrible. Mais si les deux sont d'accord non. Après le MMA oui me paraît plus violent parce qu'il y a plus de possibilités, les étranglements euh le fait d'emmener le mec à la soumission sur des méchantes clés de bras, méchantes clés de jambes, de par mon métier j'ai mal pour eux et ça me fait peur et donc j'ai du mal à regarder ça. J'ai un peu de mal à regarder ça. Quand je vois une articulation partir dans le mauvais sens, professionnellement j'ai du mal avec ça. Et après je pense que de par mon métier j'ai beaucoup d'empathie dans la vie en général et je trouve que c'est nécessaire pour faire mon métier, et du coup j'aime vraiment pas voir les gens souffrir, euh je suis un peu une chochette pour ça, même avec les animaux quoi, si je vois un chat un chien qui souffre, « baaa » ça me met mal ça me fait mal au cœur, j'ai vraiment du mal avec ça et chez les humains c'est pareil et donc

là vu que ce sport-là va un peu plus loin, notamment au sol les étranglements les soumissions, j'ai du mal à le regarder personnellement quoi, il y a des gens que ça dérange pas mais moi je... c'est c'est intrinsèque quoi, bof j'aime pas ces trucs-là, après euh voilà c'est violent parce que c'est plus libre, enfin il y a plus de possibilités en tout cas. Donc ça me fait appeler violent pour ça et peut-être ma méconnaissance qui fait que je connais pas toutes les règles, donc j'ai l'impression que tout est permis, mais je sais qu'il y a des choses qui sont interdites quand même et heureusement. Les coups dans les parties génitales si j'ai bien compris c'est interdit, les coups dans les yeux ça doit être interdit euh il y a d'autres choses hein euh au sol ils ont pas le droit de se frapper avec les pieds je crois, quand le mec est par terre tu as pas à lui mettre un coup de pied.

Non.

Voilà c'est ça. Tu as le droit de le frapper avec les poings seulement.

Les poings et les coudes.

Ouais voilà les poings et les coudes. Mais déjà c'est bien. C'est bien que tu puisses pas lui mettre un gros coup de genou.

Ça dépend, les coups de genoux sont autorisés en MMA. Mais non il n'y a plus droit aux penalty kicks. Je sais pas si tu vois ce que c'est...

Je suis ravi que ce soit interdit quoi. Je suis ravi que ça soit interdit. Euh de toute façon je pense que d'un point de vue éthique, si c'était autorisé euh parce que j'ai pas franchi le cap d'en faire en compétition, mais si un coup me paraît déloyal je le ferai pas même s'il est autorisé, je m'interdis de faire ça au mec donc non. Et je suis content que ça soit interdit dans certaines, dans certaines organisations.

Je fais un lien avec le jeu vidéo de combat. Je parlais d'images négatives. Le jeu vidéo est encore régulièrement associé à la passivité physique, avec le stéréotype du nolife qui ne sort pas de chez lui, qui ne voit personne, etc. Qu'est-ce que tu en penses ?

Euh je trouve ça super intéressant. Ça c'est vraiment un sujet super cool, moi j'ai été beaucoup confronté à ça. Euh ben moi j'ai eu la chance de toujours adorer le sport, ce qui fait que même si j'ai joué depuis que je suis gamin, j'ai beaucoup joué à des jeux vidéo que ce soit solo ou versus, euh mais comme je faisais du sport à côté et comme j'avais des potes et comme j'avais des bons résultats à l'école, et ben j'en ai jamais euh j'en ai jamais souffert parce que mes parents ils se disaient à partir du moment où tu bosses bien, t'as des potes et tu

fais du sport, ben tu peux jouer, et mes parents ne me l'ont pas du tout interdit euh j'ai eu cette chance là, euh j'ai pu jouer comme je voulais par contre mon père était beaucoup plus réac sur deux trucs, genre on a pas eu Internet à la maison avant que j'ai mon bac, donc ce qui pour ma génération est quand même violent, j'ai 31 ans donc crois-moi qu'au lycée j'étais le seul à pas avoir Internet hein, euh mais il y tenait c'est comme ça il était arrêté là-dessus et sans doute parce qu'il connaissait pas, et souvent les gens ont peur de ce qu'ils connaissent pas, mais toujours est-il que peut-être grâce à lui, je sais pas si c'est grâce à ça, mais j'ai eu une très bonne scolarité et finalement c'était peut-être pas plus mal, euh pareil j'ai pas eu de portable avant d'être en première, ce qui pour ma génération c'est vachement tard hein, attendre le milieu du lycée pour avoir un portable voilà. Euh mais finalement je faisais sans et c'était pas si gênant, alors qu'aujourd'hui j'aurais pas Internet et j'aurais pas de téléphone, je vois pas comment je pourrais vivre sans. Je me suis rattrapé depuis. Par contre bon je me suis rattrapé parce que professionnellement j'en ai besoin mais sans doute à cause de ça je suis vraiment nul en informatique. Je sais rien faire dans le PC si ça marche pas ça m'énerve. C'est pour ça que je joue que sur console d'ailleurs, je suis très plug and play, si j'achète et je branche je veux que ça marche, là aussi je suis impatient, donc si un PC fonctionne pas ça m'énerve, je jouerai jamais sur PC c'est pas du tout mon truc. Euh après l'image négative que ça a, notamment dans les médias je trouve ça stupide, c'est beaucoup de gens qui connaissent pas le domaine qui en parlent, qui en parlent avec beaucoup de certitudes sans domaine, sans connaître c'est assez drôle euh bien que physiquement ce soit pas éprouvant hein. Si je veux dépenser des calories euh et faire du cardio et de la muscu ben j'ai beaucoup d'autres activités à faire que de jouer à la console ou... par contre d'un point de vue euh concentration d'un point de vue réflexe, d'un point de vue analyse, d'un point de vue apprentissage, euh non c'est super éprouvant, c'est super intéressant, c'est une discipline qui mérite d'être creusée euh d'un point de vue divertissement en général je trouve ça génial, après tout c'est un média comme un autre et j'allais même dire mieux qu'un autre, euh moi je lis pas de bouquins, j'aime pas lire, j'en ai lu à l'école parce que c'était scolaire, donc c'est-à-dire je lisais parce que c'était mes devoirs, mais j'ai rarement lu pour mon plaisir. Par contre j'écoute des livres audio parce que je pense en fait déjà j'ai une très bonne mémoire auditive et une très mauvaise mémoire visuelle, et du coup dans tous mes apprentissages, heureusement que je m'en suis rendu compte dans ma scolarité ça m'a permis d'être performant, c'est parce que si je lis beaucoup ou si je le réécris ça sert à rien, je peux lire une page d'un livre, arrivé en bas de la page je sais pas ce que j'ai lu, par contre si je l'entends ou si je me le répète dans ma tête, d'ailleurs c'est... faudra analyser parce que j'ai pas besoin de l'entendre, mais j'ai besoin d'entendre ma

voix dans ma tête le lire. Je sais pas si tu vois ce que je veux dire. Et ça par contre je retiens et euh il y a des films que je connais par cœur, Le Seigneur des Anneaux, des séries, la série Kaamelott je connais quasiment tous les sons par cœur parce que je l'ai souvent mis en fond en faisant autre chose, donc a priori mon cerveau était dessus quand je te dis je faisais beaucoup de training avec ce genre de film et de série en fond, l'univers médiéval fantastique que j'adore, je le mets en fond parce que c'est une ambiance qui est cool pour moi, très « chill » comme disent les jeunes maintenant. Et euh et mine de rien même si mon esprit était concentré à faire des combos, et ben je connais par cœur ces films-là et ces séries-là, donc je pense vraiment que mon cerveau a une mémoire auditive super performante et je retiens comme ça alors que comme je te dis quand je lis une page je sais même plus ce que j'ai lu et je suis pas capable de te dire ce que j'ai lu. Et c'est sans doute pour ça que le média bouquin me parle pas parce que mon cerveau a priori soit je l'ai pas développé, soit il l'est et il est pas fait pour ça et euh je retiens pas ce que je lis, donc les bouquins me parlent pas. Par contre j'adore la musique, je fais un peu de piano euh j'adore les cinémas, je regarde beaucoup de films beaucoup de séries et j'adore aller au cinéma ou en regarder, en regarder à la maison, euh donc je trouve ça débile que le jeu vidéo soit discrédité alors qu'il y a des œuvres extraordinaires, des jeux solo, The Witcher par exemple qui est un super bouquin au départ, auquel j'ai passé beaucoup d'heures, c'est des jeux qui pour moi valent largement des films. C'est un film parce qu'il y a l'image, il y a la musique, il y a des textes il y a des dialogues qui sont bossés donc c'est comme un film génial sauf que c'est un film interactif, c'est un film où toi-même tu vas influencer sur ce qui va se passer, et donc les gens disent que c'est passif mais à ce moment-là lire un livre ou regarder un film c'est encore plus passif, parce que tu es pas acteur, tu décides pas de ce qui va se passer, regarder un film ou lire un livre ça nécessite aucun réflexe contrairement à un jeu vidéo. Donc non non si parmi euh la musique, le cinéma et la lecture et le jeu vidéo, le média où t'es le moins passif en tout cas selon moi c'est le jeu vidéo. Pour moi tu es beaucoup plus actif et en plus ça cumule la lecture, la musique et le cinéma. Ça cumule les trois autres médias sauf qu'en plus tu es un peu acteur. Donc euh c'est non je trouve ça génial et je pense que c'est dénigré par méconnaissance euh par pur biais générationnel tout simplement, je pense qu'il y a une génération qui a pas connu ça et qui euh... on est sans doute tous comme ça, euh ce qu'on connaît pas et ce qui est venu après on pense que c'est nul, je suis moi-même comme ça euh Twitter, même si Twitter maintenant c'est très commun, ben je suis presque trop vieux pour ça, j'ai l'impression en tout cas d'être trop vieux pour ça, la façon dont... on en revient à ça mais voilà, Tik-Tok pareil je comprends pas, des nouveaux chanteurs des nouveaux trucs qui cartonnent je comprends pas, mais peut-

être parce que je suis déjà un vieux con pour ces choses-là et je juge ça négativement comme nos parents pouvaient juger les jeux vidéo négativement, je leur jette pas la pierre. Mais vraiment euh je trouve ça dommage que les jeux vidéo soient critiqués par ce biais là et ce manque de connaissance, mais je leur jette pas la pierre parce que je fais peut-être pareil pour des... voilà Fortnite, j'ai jamais joué à Fortnite et a priori je trouve pas ça top, mais sans doute parce que je connais pas et parce que c'est nouveau et que je suis trop vieux ou que je réagis comme un vieux.

Ok. C'est intéressant que tu sois pratiquant d'activité de combat physique, est-ce que tu peux me dire quels sont selon toi les convergences et les divergences entre le combat physique et le jeu vidéo de combat ?

Je rajoute un tout petit truc sur le truc d'avant euh je repense à un petit truc. Quand j'ai fait mes études, j'ai étudié ça et j'ai pu pratiqué après avec des patients, comparer aux zones du cerveau qui sont activées euh selon ce que tu fais en fait et il semblerait qu'il y a des zones, des zones du cerveau qui soient les mêmes à être activées, que tu pratique une activité ou que tu vois quelqu'un faire l'activité, même si tu la regardes à travers la télé, ou si tu penses à faire l'activité dans ta tête, certaines zones s'activent en commun. Et je sais que j'ai beaucoup travaillé ça quand je travaillais dans un centre de rééducation à Rennes pour des patients neuro qui avaient des hémiparésies des parapariésies, qui étaient euh hémipariésies on appelle ça, c'est quand l'hémipariésie est pas définitive et que la personne va récupérer ou a de bonnes chances de récupérer, le parapariésie alors que l'hémipariésie, si tu dis parapariésie les gens le disent par abus de langage, mais si tu le dis c'est que c'est arrêté, c'est fini, alors que parapariésie il a encore une récupération. Et en fait ces patients-là vraiment on les encourageait euh à regarder du sport, à penser à faire du sport euh à voir les gens faire du sport et vraiment ça les faisait progresser. En fait il y a des zones du cerveau qui s'activent parce que euh l'hémipariésie par exemple c'est un problème de commande, c'est dans ton cerveau qui a eu le souci, l'épanchement sanguin où euh ou le ou le manque d'oxygène pendant un certain temps si le tuyau était bouché, ou alors l'hémorragie et euh toujours est-il que tu peux pas bouger ton bras droit et ta jambe droite si tu as eu une hémipariésie gauche et inversement. Pourtant ton bras droit est très bien et en pleine forme, c'est seulement la commande qui déconne et le cerveau il a une plasticité qui est performante surtout gamin mais même à l'âge adulte, il conserve une plasticité, ça fait que si tu penses à faire une activité et si tu es concentré, en fait tu es déjà en train de te rééduquer. Donc regarder un match de tennis si tu espères refaire un jour du tennis dans ta vie, et ben tu es déjà en train de faire du tennis, tu

progresses déjà et dans les rééducations c'est important et euh je voulais juste revenir là-dessus sur le fait que en fait même par les zones du cerveau activées, et ben regarder un match de sport à la télé c'est déjà être actif cérébralement. Et donc pour les points communs entre les jeux de baston et le jeu vidéo, euh points communs ou divergences...

Là j'y pense, toute à l'heure tu m'as parlé de SoulCalibur, et de retrouver justement certaines logiques d'affrontements dans le combat médiéval.

Bien sûr. Ce serait ça ce genre de jeu que ce soit SoulCalibur qui me rapproche des AMHE et euh Street Fighter, Tekken peut-être plus parce que c'est en 3D qu'il me rapproche de la boxe thaï. Euh j'ai eu même envie quand je faisais de la boxe thaï de jouer des persos qui faisaient de la boxe thaï de jouer Sagat par exemple dans Street, euh et j'ai fait de la boxe pendant un moment j'avais envie de jouer Boxer forcément, euh parce que je faisais le parallèle moi-même en tout cas dans ma tête. Dans les points communs il y a forcément euh la gestion des distances qui est importante dans les deux médias, dans le sport de combat et dans le jeu vidéo ou pas, euh l'idée de toucher sans se faire toucher c'est un gros point commun, euh moi j'ai appris ça à la boxe, en tout cas c'est ce qu'on m'a enseigné, c'est que avant de penser à toucher l'autre, pense à ne pas te faire toucher, c'est encore plus vrai dans les AMHE, même si comme je te disais on peut pas retrouver les sensations de l'époque, mais à l'époque un coup d'épée dans la tête c'était terminé tu mourrais, c'était fini. Donc tu pensais avant tout à pas en prendre un, avant de penser à en remettre un, parce que ta vie était carrément en jeu. Et donc dans les jeux de baston ben celui qui gagne c'est celui à qui il reste des points de vie à la fin quoi. Donc là aussi il y a cette notion de pas se faire toucher, le moins possible euh de commun avec les sports de combat. Il y a la notion de réflexe évidemment même si le réflexe dans un sport de combat va être plus global parce que c'est tout ton corps qui est amené à bouger alors que là il y a seulement tes pouces et tes avant-bras et tes poignets, mais y'a la notion de réagir vite quoi quand tu vois la chose arriver, donc la connexion œil muscle quoi, il faut que, il faut que les connexions se fassent vite et d'ailleurs ce serait marrant à analyser, je pense qu'on est pas tous à égalité là-dessus sur les perceptions qu'on a... le temps passé entre je vois l'information, j'intègre l'information et mon corps réagit musculairement pour réagir et pour répondre à cette information, je pense vraiment qu'on est pas à égalité, euh est-ce que c'est inné ou est-ce que c'est acquis, est-ce que c'est les deux, c'est probablement les deux. Il faut s'entraîner, il faut se stimuler mais il faut aussi peut-être un potentiel de départ euh musculairement c'est le cas hein, pour les muscles on sait très bien tu as dû voir ça on a des

muscles plutôt des fibres endurantes, plutôt des fibres puissantes et rapides et des fibres qui vont se différencier selon l'activité que tu vas faire. Et c'est un domaine qu'on a bien exploré, qu'on connaît bien mais c'est peut-être la même chose même si on connaît moins au niveau neuro, en tout cas comme moi je connais moins, c'est peut-être déjà exploré mais je suis pas au courant, mais c'est intéressant de voir ça, donc le temps de réaction est important dans les deux domaines. Euh la gestion du stress, le mental, la gestion de la pression, de l'impatience, c'est voilà ne pas vouloir rester au bout du ring parce que ça m'ennuie pour vouloir aller jouer et ben c'était pas bon pour mes performances, je pense dans le sport de combat c'est pareil. Si tu te jettes comme une brute, ben tu vas te faire contrer et tu vas perdre, donc la patience et la gestion mentale est importante dans les deux cas, euh le respect évidemment de l'adversaire, des arbitres, des règles, me paraît indispensable dans les deux disciplines, donc c'est un gros point commun entre les deux sports, euh le fait de ben en fait le... le profil du joueur dans le sens un mec qui veut s'amuser ou un mec qui veut gagner, ça existe évidemment dans les deux disciplines, des mecs qui vont combattre à la boxe, qui vont vouloir gagner et qui même à l'entraînement avec des potes ont envie de cogner, même si c'est une fille en face, même si c'est un mec moins fort, même si c'est euh je trouve ça débile, je trouve qu'il faut essayer de se mettre au niveau de son adversaire pas par manque de respect mais parce que ça va être plus utile et plus... les deux vont apprendre plus. Si le mec est plus fort fait un effort et dans les sports de combat c'est pareil, comme je te disais on s'amuse surtout quand on est du même niveau, qu'on soit fort ou pas, ou alors il faut que le meilleur accepte de s'adapter. Dans les sports de combat c'est pareil. Moi si je fais des AMHE contre quelqu'un qui a jamais tenu une épée, ben si j'envoie tout ce que j'ai c'est nul on va pas s'amuser, alors que si je prends le temps de lui montrer telle garde, telle attaque, telle contre-attaque et qu'au départ j'y vais doucement, et ben très vite il va pouvoir progresser et du coup moi il va me permettre de m'améliorer aussi puisque il va me permettre de tester des choses, il va me permettre... donc ça c'est important que ce soit en sport de combat ou en jeu vidéo. Moi ça m'est arrivé de faire des... de jouer au jeu de Street contre un mec qui connaissait moins en me disant volontairement ben là je vais travailler que mes normaux ou je vais travailler que mes coups spéciaux. Ça me met un handicap, si ça se trouve lui va même pas s'en rendre compte parce qu'il fait pas gaffe, mais le combat va être équilibré et moi je vais m'amuser et je vais progresser, je vais progresser grâce à lui parce que je vais me mettre dans des conditions de jeux particulières, et lui évidemment va progresser parce que je vais pouvoir le conseiller et dans les sports de combat c'est un peu pareil. Je peux faire de la boxe contre ma compagne, on fait 30 kg d'écart donc ce sera pas pareil, sauf qu'on va pouvoir quand même travailler,

quand même progresser et il faut juste que la personne s'adapte. Et dans les divergences ben les jeux de combat tu peux pas avoir mal, enfin mal physiquement j'entends, tu peux être triste, tu peux être dégoûté, tu peux t'en vouloir, tu peux culpabiliser comme moi, par contre tu vas pas sortir avec a priori un bleu ou un cocard ou un trauma plus grave. Donc ça, ça change quand même beaucoup parce que c'est quand même un... et tu vas non plus pas faire mal à l'autre et ça, ça change tout parce que je sais que quand j'ai démarré la boxe, j'avais pas tellement peur de m'en prendre, je savais que j'étais pas tellement en sucre et que voilà si je prenais des coups c'était pas grave, par contre j'avais vraiment peur de frapper au départ comme je disais, notamment au visage, euh et même encore ça va mieux je maîtrise mieux, donc voilà, mais quand même ça m'a toujours fait un peu peur de frapper fort quelqu'un au visage alors qu'aux jeux vidéo tu sais que tu lui feras pas de mal, si tu mets un bon combo tu sais que les deux vont passer un bon moment et tu as pas la notion d'avoir peur, de faire mal peur d'avoir mal. C'est quand même la plus grosse différence et aussi euh dans les points communs et les différences, le fait que pour être performant il faut s'entraîner c'est vrai dans les deux cas, mais dans un sport de combat je pense que en vrai quoi ben l'entraînement va être plus complet quoi. Il va falloir s'entraîner de manière cardio, il va falloir s'entraîner de... il va falloir faire de la muscu, il va falloir... dans les deux cas il va falloir se renseigner sur la théorie euh et après il va falloir transmettre en faisant de la pratique ça c'est un point commun mais euh dans les sports de combat il y a la notion de diététique ben ouais si tu, si t'es, voilà si tu fais pas attention à ton corps et ben tu vas être moins performant alors qu'en jeux vidéo a priori non. Il y a des gens obèses qui sont très très bons, euh peut-être que enfin ça joue évidemment moins que dans un vrai sport de combat. Voilà les différences.

D'accord ok. On va basculer sur le sport et le numérique. Tu m'as dit que tu regardais des vidéos avec Bogart, ça t'arrive donc de regarder des vidéos de jeux de combat en plus de le pratiquer ? Pour quelles raisons ?

Ouais, j'en avais beaucoup regardé euh il y avait la raison compétitive d'abord quand vraiment je veux m'investir dans un jeu je vais regarder beaucoup de vidéos de joueurs professionnels, euh notamment du perso que je joue, là quand j'ai essayé de jouer à Granblue un peu quand il est sorti bon ça a pas duré longtemps parce que la politique du DLC m'a saoulé et finalement c'était pas un jeu fait pour moi, mais voilà je me suis mis à... j'ai trouvé un perso qui me plaisait et je me suis mis à regarder des vidéos des frères Jap qui jouaient ce perso-là vraiment dans un but de performance où je vais faire pause dans la vidéo, je vais remettre en arrière, je vais regarder des fois 5 fois 6 fois le même passage parce que j'ai pas

bien vu ce qu'il a fait ou que j'ai pas bien compris dans quelles conditions il l'a fait, j'ai envie de voir le combo, quel coup il a fait mais après je reviens encore en arrière pour voir dans quelles conditions ça s'est déclenché, est-ce qu'il avait forcé le mec à sauter, est-ce qu'il avait forcé le mec à... est-ce qu'il l'avait emmené au coin. Vraiment je peux regarder les vidéos de manière très méthodique dans un but de m'améliorer et dans ce cas-là des joueurs professionnels. Je peux aussi tout à fait regarder... il y a des jeux par exemple c'est marrant ça que j'adore regarder que j'aime pas jouer et inversement, euh 2X j'adore jouer, à regarder franchement je trouve que c'est pas du tout le meilleur jeu à regarder pourtant j'adore le jouer, je trouve vraiment que c'est un jeu mieux à jouer qu'à regarder. À l'inverse euh Marvel versus Capcom 3 j'ai jamais aimé jouer, je trouve ça très brouillon, les jeux avec les air dash les jeux très mobiles en l'air ça m'énerve euh moi j'aime bien les jeux punitifs euh ben on en revient aux jeux de mathématiques, à Street Fighter tu sautes, tu prends un anti-air, ça t'apprendra tu avais qu'à pas sauter. Euh les jeux où tu sautes et où tu peux mettre de la garde en l'air ça m'énerve, parce que moi j'avais fait mon anti-air mais le mec s'est protégé de mon anti-air alors que il avait sauté donc c'est moi qui avait raison ça m'énerve. Il y a des jeux où il y a trop de possibilités et moi je vois ça comme un défaut. J'aime bien parfois les jeux avec moins de possibilités et parce que c'est plus carré et c'est plus punitif, et donc plus facile à intégrer pour mon, pour ma pensée psychorigide euh et donc Marvel Capcom j'adore regarder c'est très spectaculaire, les ricains sont super doués, il y a une hype pas possible, une ambiance de fou, par contre à jouer ça m'intéresse pas. Euh et après il y a des... beaucoup de tournois ben euh je regardais Lego tous les ans, quasiment tous les jeux, c'est arrivé qu'on regarde avec des potes à Morlaix en se réunissant en regardant toute la nuit ensemble, vraiment sympa. Et des compétitions ben euh quand c'est commenté en français ça me plaît encore plus parce que pour participer au truc, euh le Stunfest j'adorais, quand t'es orga tu taffes toute la journée même si c'est un plaisir de te retrouver avec les gens de la commu, mais le soir te poser sur ton transat et regarder les phases finales avec le commentateur, les joueurs qui se relaient le haut niveau, à regarder mais en tant que spectateur, je trouve que c'est génial en vrai quoi. C'est encore mieux en vrai que à travers l'écran. Et même à travers l'écran c'est cool hein, j'en ai beaucoup regardé, ça me plaît, surtout si je m'intéresse aux jeux mais comme je t'ai dit parfois il y a des jeux auxquels je joue pas. Et ça m'a énervé d'ailleurs un lien entre les deux, le dernier Stunfest, on a passé des fois des dizaines de minutes à perdre notre temps parce qu'on était retranscrit Capcom retour et du coup il y avait des pubs qui passaient sur Internet, pour voir la retranscription en direct et pour que les gens sur Internet soient dans les bonnes conditions, et ben nous qui étions là à vivre le moment réel, et ben on

était pénalisés et on devait attendre comme des cons, les joueurs s'emmerdaient, le commentateur essayait de meubler péniblement, le public se faisait chier et ça a gâché l'événement réel pour favoriser l'événement virtuel. Et ça par contre ça me plaît pas du tout je trouve ça débile. Je trouve que laisser la possibilité aux gens de regarder à distance c'est génial et il faut le faire, et c'est top pour faire connaître le jeu, pour faire connaître, pour faire grandir la communauté c'est super bien, par contre que ce soit au détriment des gens qui se sont déplacés, au détriment des joueurs, au détriment des orga, au détriment des arbitres, ça, ça m'énerve. Je trouve ça débile pour des pubs, en général c'est pour des sous, c'est pour ça que la communauté du bassin a du mal à se développer, c'est que quand on joue sur console on a rien à vendre aux gens, une fois qu'ils ont leur stick, leur console, leur télé c'est fini. C'est pour ça que les communautés PC sont beaucoup plus riches et beaucoup plus sponsorisées, c'est parce qu'on peut toujours vendre une carte graphique, on peut vendre un écran, on peut vendre un clavier, le PC étant démontable c'est beaucoup plus mercantile et les sponsors sont pas bêtes ils investissent là où il peut se vendre et c'est un peu des problèmes des jeux de baston c'est que ben il y a pas grand-chose à vendre, donc à développer c'est plus compliqué. Mais euh j'aime bien le... regarder sur les écrans c'est très cool euh c'est encore mieux en vrai, c'est génial quand tu es en plein dedans, et voilà il faut pas que ce soit au détriment de la réalité. La retransmission sur Internet c'est bien mais pas au détriment de la réalité en gros.

D'accord. Je reviens sur la notion de sport, comment tu le définirais personnellement ?

C'est super dur. J'ai jamais jamais creusé la question. Qu'est-ce qu'un sport ? Ça, ça mériterait d'avoir un bac de philo des années 80. Euh ben je sais pas. J'aurais tendance au départ quand même à voir l'activité physique, à voir ce côté où tu as voilà course muscu cardio sport co, moi j'adore les sports co parce que c'est plus ludique et je trouve ça amusant, euh par exemple j'ai longtemps pratiqué la boxe et le basket, et ben quand la fin de l'année de boxe on faisait un entraînement de basket, je me suis rendu compte que c'était mon entraînement préféré de l'année parce que la boxe c'est bien, il y a une notion de performance, de dépassement de soi, mais en soi en fait c'est pas amusant. Je trouve que c'est intéressant, c'est enrichissant mais c'est pas ludique c'est pas drôle alors que le basket ça c'est ludique ça c'est drôle, parce qu'il y a un ballon, parce que t'as des potes et parce que tu joues euh du coup je me suis rendu que je préférais le basket parce que c'était plus amusant mais la boxe c'est intéressant pour le dépassement de soi et les performances physiques, l'amélioration etc. et du coup je pense que je garde ça quand même dans l'idée de la définition du sport, euh c'est pour ça que c'est bien qu'on précise e-sport quand on parle dans le jeu vidéo, naturellement je dirais pas que les jeux vidéo c'est un sport, je dirais que c'est un e-sport, voilà je garde la différence, la distinction entre les

deux, euh c'est un sport virtuel euh parce que il y a un côté de travail, de performance, d'entraînement. C'est des athlètes aussi bien parce qu'ils ont un gros mental, on voit bien maintenant ils ont des coach euh ben Tokido qui pousse le truc très loin, il y a une notion de nutrition, il y a une notion de se mettre dans les bonnes conditions, bien dormir, bien manger euh donc il y a plein de points communs avec le sport mais je sais pas, je garde cette distinction de discipline e-sportive et discipline sportive, je suis assez admiratif des joueurs de jeux vidéo très performants mais je reste beaucoup plus admiratif d'un vrai athlète sportif, un vrai euh parce que je me rends compte du travail que c'est des sacrifices, que c'est au niveau physique euh un mec qui devient champion du monde de boxe c'est un mec qui a bossé comme un malade et encore plus qu'un champion du monde de jeux vidéo quoi. Et je trouve que le travail fourni est quand même pas le même et je reste plus admiratif des sportifs que des e- sportifs, même si je suis content qu'on appelle ça e-sport et qu'il y ait le mot sport dedans, mais je garde la distinction quand même.

D'accord. Dernier point. Selon toi pourquoi le MMA et le jeu vidéo se développent de plus en plus aujourd'hui, notamment dans le cadre compétitif ?

Euh ben je pense que ces dernières années les choses ont pu évoluer grâce à Internet hein, ça a permis à beaucoup de gens déjà de connaître, d'apprendre à connaître certaines disciplines, que ce soit sportives encore plus jeux vidéo parce que c'est un public qui va sur Internet plus facilement. Euh ouais à l'époque si tu voulais aller... les premiers joueurs qui jouaient à 2X déjà pour savoir comment faire un Hadouken ben c'était compliqué quoi, tu apprenais avec des potes et par miracle en faisant n'importe quoi t'en sortais un, tu passais des heures à essayer de comprendre comment on faisait, il y avait pas de mode training, il y avait pas de mode voilà alors que maintenant ben en fait tu vas sur Internet, tu tapes combos Dee Jay euh Street V, Street 4 en l'occurrence pour Dee Jay, moi j'ai joué beaucoup à SoulCalibur enfin voilà, tu marques n'importe quel jeu, n'importe quel perso, tu tapes combos, tu vas voir 5 minutes avec tous les combos du perso, optimisés, dans telle ou telle condition, c'est devenu tellement plus facile plus accessible euh qu'avant grâce à Internet, avant tu pouvais trouver des team dans des magazines que tu devais acheter, c'était un autre monde quoi, ça a tellement évolué et le fait que maintenant ce soit accessible gratuitement à tout le monde, forcément ça aide à développer énormément et ça explose parce que c'est accessible et parce que c'est gratuit grâce à Internet. Et c'est pour ça d'ailleurs que ça m'énerve de voir des trucs payants, soit du contenu payant euh ou sur certains youtubeurs, soit du contenu payant dans les jeux en plus de payer ton jeu, c'est parce que ça limite l'accessibilité et je pense que pour nourrir le truc il faut que ça reste gratuit où il faut que ça reste peu cher parce que sinon on ferme la porte à une partie de la population qui aurait pas les moyens et je trouve que c'est dommage, et le sport c'est pareil, là je suis en train de voir à essayer de créer une asso d'AMHE à Guibeck, le bled où j'habite, c'est un sport qui est peu connu, la fédération d' AMHE elle date de 2011, pour dire à quel point c'est récent comparé à d'autres

fédération. Euh les gros clubs ici c'est Guingamp et Brest et à part ça il y a rien. Donc moi je dois faire trois quart d'heure une heure de route que ce soit dans un sens ou dans l'autre, donc j'en ai fait à Guingamp, j'ai fait une heure et demie de route pour 1h30 d'entraînement pendant un moment mais c'est chiant surtout avec un gamin. Donc là je vais essayer de créer un club ici à côté et un des trucs que je trouve génial, c'est qu'il y a un foyer rural qui existe déjà avec plein d'activités, j'y vais pour faire du ping-pong, du badminton, pour le plaisir mais il y a plein d'autres disciplines. Et en fait c'est 10 € l'adhésion à l'année. J'ai trouvé ça génial tu payes 10€ et du coup tu as accès à toutes les disciplines que tu viens faire et les gens te prêtent une raquette et c'est parti tu joues. Euh le club de Guingamp, le club d'escrime des AMHE c'était moins cher, le club d'escrime c'était 240 balles à l'année et cette année avec le Covid les gens en ont fait pendant 2 mois 3 mois et ils en feront pas jusqu'à juin, ou s'ils en refont, en tout ils en feront 6 mois dans l'année pour 240 balles. Je trouve ça terrible et je trouve que ça empêche les gens de faire du sport, ça empêche des gens de s'y mettre et euh la question financière m'embête dans plein de sujets d'ailleurs, dans l'économie en général. Mais euh ouais je trouve que c'est... ça a explosé parce que c'est accessible et parce que c'est gratuit et j'espère que ça va le rester. Et le MMA ben je sais pas pourquoi ça explose à ce point-là, parce que c'est spectaculaire et parce que, parce que du coup ben ça ouais c'est visuellement euh il se passe quelque chose quoi. Il y a une ambiance il y a tout un truc c'est violent et il faut croire que j'imagine que les gens aiment ça, euh peut-être que je sais pas si ça joue pour beaucoup de gens euh moi ça a joué dans ma pratique, je pense que le fait de me mettre au sport de combat c'est aussi pour savoir me défendre et défendre mes proches ou des gens de ma famille, euh le monde étant... même si là moi dans un petit village en Bretagne c'est ultra peinarde, mais malheureusement dans certaines grandes villes c'est plus violent qu'avant euh que ce soit faire des incivilités comme ils disent de citoyens normaux ou par la police ou par... enfin voilà je suis affligé de voir que en 2019 en France il y a 27 personnes qui se sont fait crever un œil pour être aller manifester. Plus de 400 personnes qui se sont fait fracturer le crâne à coups de matraque, là 5 personnes qui ont eu des mains arrachées, bon ils ont ramassé une grenade c'est un peu con mais quand même c'est moche, mais voilà enfin les 27 éborgnés enfin énuclées précisément parce qu'un flash-ball ça crève pas l'œil ça l'enlève de l'orbite alors que c'était des manifestants tranquilles hein, c'était pas des black blocs qu'on nous présente ou quoi, je trouve ça (*souffle*) tellement horrible et du coup je trouve que ça devient utile de faire des sports de combat, ne serait-ce que pour protéger ses proches, je trouve que c'est utile. Alors peut-être que le MMA plaît aussi pour ça, peut-être que les gens ont envie de voir pour savoir se défendre, même si évidemment pour savoir se défendre il suffit pas de voir il faut faire, il faut pratiquer, mais peut-être que ça participe à l'essor, le fait que le monde soit de plus en plus violent peut-être que ça leur donne envie d'en voir, mais peut-être que ça leur donne envie d'apprendre au cas où de savoir se défendre. Après si c'est bien utilisé je trouve ça bien hein. Si les gens apprennent à se battre mais qu'ils s'en servent de manière éthique, de manière juste, après tout est relatif mais je vois ça plutôt d'un bon œil que les gens apprennent à se défendre.

Tu disais que tu avais l'impression que le monde était de plus en plus violent ? Pour quelles raisons selon toi ?

Euh avant tout je pense que c'est des inégalités sociales, je pense que les gens sont de plus en plus nerveux, de plus en plus à cran parce que, parce que le gouvernement font pas leur boulot euh parce que la vie peut nous paraître injuste, euh on voit... j'ai plus les chiffres exacts en tête mais en gros il y a quelques années c'était une centaine de personnes qui détenait la moitié, autant que la moitié initiale du globe, enfin que la moitié la plus pauvre évidemment et maintenant ils sont cinq je crois à détenir la moitié la plus pauvre et du coup je pense que dans un monde comme ça les violences peuvent que augmenter parce que les gens plutôt que de rester crever dans leur merde ben si pour en avoir plus il faut se battre ben ils se battront. C'est sûr qu'on devrait pas avoir à se battre physiquement pour vivre dignement, euh on devrait pouvoir à partir du moment où on travaille et ben gagner assez d'argent pour avoir une vie correcte euh je trouve d'ailleurs que les millionnaires ou les milliardaires je vois pas ce qu'ils en font je comprends pas à quoi ça sert, euh je serai probablement beaucoup plus distributif, alors évidemment personne ne peut gagner exactement la même chose et certains ont beaucoup de chance, mais ça devrait être encadré quoi, ça devrait être encadré, il y a des amendements qui ont été proposé de un écart de 1 à 20 par exemple des entreprises j'ai trouvé ça génial, c'est que si ton plus petit salarié gagne 1000 €, le patron a pas le droit de gagner plus de 20 000 € et je pense qu'il s'en sortirait très bien. J'ai jamais essayé mais à mon avis à 20 000 par mois tu vis bien. Et si tu veux gagner 40 000 par mois, ben le plus petit doit gagner 2000 et je trouve que les salariés de toute façon devraient avoir un intéressement, un salarié d'une boîte devrait être propriétaire même si c'est que de 0,1 % il devrait être propriétaire en partie de sa boîte et si la boîte fait des bénéfices, le salarié ça doit se voir directement sur son salaire il doit y avoir en retour par rapport au travail que tu as donné, parce que c'est à dire que si le patron il a des soucis, il a investi, il a de la gestion, mais son salarié tout pourri et ben comme lui le voit tout pourri, évidemment j'ai pas ce regard-là, et ben lui aussi il se lève tous les matins il travaille peut-être plus dur encore, en tout cas physiquement plus dur c'est certain que son patron, et de par les dommages et les blessures que ça occasionne, moi je vois bien par mon boulot, euh dans mes patients j'ai beaucoup euh d'aides-soignants, d'infirmiers, d'agriculteurs, de maçons, de mecs qui bossent dans le bâtiment, des métiers qui blessent, euh j'ai pas de grands cadres, j'ai pas de grands patrons parce que c'est des métiers qui blessent pas en tout cas physiquement, ça blesse moralement et psychologiquement probablement mais pas physiquement, et je pense que ça devrait être mieux reconnu. Euh le monde est plus violent parce qu'il est injuste et que il est parfois volontairement injuste. On a bien vu dans la crise des gilets jaunes c'était un choix politique de laisser pourrir le truc. Ça a été une stratégie politique pendant plus d'un an, plutôt que d'apporter une réponse politique, ce qui était faisable hein, où les gens avaient surtout une demande de citoyenneté et ils demandaient à donner leur avis plus souvent, ils demandaient un peu plus de justice sociale, il y avait des réponses politiques à apporter à ça, ça a été caricaturé, ils ont été vite insulté d'homophobes, de

fascistes, alors c'était n'importe quoi, évidemment dans une grande foule tu as aussi des fachos, tu as aussi des homophobes mais comme partout, mais les sens du mouvement c'était pas du tout ça, il y avait des choses beaucoup plus intéressantes mais voilà, ça a été un choix politique de laisser dégénérer et de laisser pourrir, de laisser des gens casser parfois volontairement pour les filmer et montrer ça à la télé pour retourner l'opinion publique, pour faire en sorte que l'opinion publique se mette à détester les manifestants avec une propagande outrancière, regardez comme c'est tous des casseurs, regardez comme ils sont méchants, surtout pas montrer les violences policières, enfin si sur Internet on peut les voir mais à la télé surtout jamais, là aussi pour l'opinion publique et euh et voilà alors que le monde aurait pu être, en tout cas la France de 2019 aurait été beaucoup moins violente si le gouvernement avait choisi une solution politique plutôt qu'une solution de pourrissement et du diviser pour mieux régner, euh parce que les flics ont tapé mais je pense que si moi-même j'étais flic ben à force de recevoir des pavés et de me faire insulter au moment où on dit chargez j'ai probablement envie de cogner c'est assez humain, euh dans les flics y'a des gens aussi géniaux, y'a pas que des connards. Il y a quelques chiens fous qu'il faudrait enlever, à qui il faudrait enlever l'uniforme et il y a surtout des donneurs d'ordre qu'il faudrait sanctionner, parce que les ordres sont volontairement nocifs parfois, il y a un préfet de police qui est dangereux, qui devrait être suspendu depuis longtemps, euh et parmi les manifestants voilà c'est pas tout rose non plus, il y a aussi les cons évidemment, euh mais voilà c'est souvent ça diviser pour mieux régner, on laisse pourrir le truc jusqu'à ce que de toute façon la population tourne son avis contre ça parce qu'elle en a marre, parce que pendant un an quand tout est bloqué il y a des gens qui perdent patience. Mais c'est plus de la faute des gouvernants qui ont choisi de ne pas agir que de la faute des manifestants qui essaient de... pour avoir une vie un peu meilleure et qui réclament pas des choses extraordinaires, ils réclament pas non plus de devenir millionnaires donc le monde est plus violent parce qu'il est injuste et parce que nos dirigeants à mon avis en tout cas servent avant tout leur propre intérêt, l'intérêt de leurs proches et par petits groupes avant de réellement penser à leur peuple, que ce soit les gens en place ou les autres qui se présentent hein, moi je suis désespéré de voir 4 candidats d'extrême gauche à chaque élection alors qu'ils pourraient s'entendre sur les trois quarts du programme et ils y vont à 4 pour des raisons d'égo sans doute, parce que ils veulent pas se mettre derrière un autre alors que s'ils aimaient réellement leur pays et leur peuple je pense qu'ils accepteraient de mettre leur égo dans la poche et euh au lieu de diviser les voix par quatre ils auraient une chance de gagner quoi. Donc par égoïsme et par... c'est dommage et c'est ça qui rend le monde plus violent à mon avis.

Ok. Par rapport à tous les sujets énoncés, est-ce que tu veux revenir sur quelque chose ? Ou aborder un point qu'on n'aurait pas développé ?

Ouais non je pense qu'on a parlé de beaucoup de choses hein. J'ai eu l'occasion de dire à peu près tout ce que j'avais, je suis suffisamment parti loin ou à côté de la question des fois a priori, a priori on a

abordé à peu près tous les sujets.

Ok. Par rapport à cet entretien, est-ce que tu penses que je devrais contacter certaines personnes ? Une personne pratiquant lors des rankings par exemple, sachant que j'ai déjà interviewé Marc, Osu, et que je comptais faire un entretien avec Effy aussi.

Ouais. Hectoril est sympa il est fort. Ben après euh ben je le connais pas du tout et je le trouve pas spécialement sympa, mais c'est vrai qu'un mec comme Cuongster c'est intéressant qui est coach sportif et qui a joué à très haut niveau, c'est intéressant mais je le connais pas. Mais voilà c'est un mec à mon avis en plus qui fier comme il est, serait fier de participer à un truc comme ça.

Comment il s'appelle ?

Comgster c.o.m.g.s.t.e.r (*épelle le nom*) (*le joueur cité semble être Cuongster*) j'imagine, sur Facebook, sur Facebook tu es sûr de pouvoir trouver, c'est un mec de la commu parisienne mais s'il te prend pas de haut et qu'il accepte de se prêter au jeu je pense qu'il aurait des jeux, des choses intéressantes à te dire. Euh et puis bon il est assez calé j'imagine hein, en tant que coach sportif et puis il va être assez calé dans le domaine et les jeux vidéo il a joué à niveau presque professionnel hein. Donc c'est, c'est un joueur intéressant de ce point de vue-là. Parmi les nôtres, euh ben éventuellement Quentin, franchement mon pote Quentin là qui a fait de la boxe thaï et qui est un très bon joueur de 2X, qui est très sympa, après lui il est vraiment retro gaming, il te parlera plus des jeux à l'ancienne que des jeux récents. Après de son expérience ben il a une salle d'arcade chez lui, il a eu un magasin de jeux vidéo, il fait du sport encore maintenant, là il fait de la boxe française mais il a fait de la boxe thaï comme je t'ai dit il fait pas mal de sport, euh lui c'est vraiment un mec sym... et en plus super cool vraiment qui a le cœur sur la main, et en plus c'est un théoricien, c'est un mec qui cogite beaucoup et qui aime bien trouver les points communs entre ben vraiment les points communs entre les sports de combat et les sports de euh virtuels. Lui c'est un truc qu'il a théorisé souvent, on en parle souvent et je pense que lui il aurait plein de trucs intéressants à te dire. Et je peux te filer, lui je peux te filer son numéro de portable.

Oui je veux bien.

Mais lui il sera intéressant c'est sûr. Et puis euh il risque de partir loin par contre parce que des fois... mais je pense que si tu arrives à faire le tri tu pourras trouver des trucs vachement intéressants. Et c'est un hyper bon joueur et un pratiquant de sport de combat donc ça peut mêler les deux trucs. Et en tant que ben il est propriétaire de l'asso First Attack, à Morlaix ils ont créé une asso lui et sa compagne, et ils ont une salle d'arcade qui est quand même étoffée, donc ouais il est bien calé quand même un peu et un gars très sympa en plus qui lui se prêtera au jeu avec plaisir et à mon avis il aura plein de choses

intéressantes à te dire. Je t'enverrai son numéro de portable si tu veux ou son Facebook comme tu veux.

Ok. Ouais c'est très bien. En tout cas je te remercie de m'avoir consacré ce temps. Ça a duré beaucoup plus longtemps que prévu finalement, je suis désolé. En tous cas c'était très intéressant, encore merci.

Merci à toi c'était un plaisir. J'avoue que j'aime bien partager un peu des idées dans ce domaine-là, donc c'est vraiment cool. Et le sujet de l'étude en soi déjà est intéressant. Après le mode interview assez ouverte comme ça, c'est cool hein, moi je regarde beaucoup, je sais pas si tu vois ce que c'est la chaîne Thinkerview ?

Non ça ne me dit rien.

C'est une chaîne Youtube, ça parle surtout de, d'économie de politique enfin ça parle de d'autres sujets mais surtout sur ce truc-là euh et c'est comme ça, c'est des interviews vachement ouvertes, contrairement aux médias classiques où on te pose une question tu as deux minutes pour répondre et après tu passes le temps de parole à l'autre et tu te fais couper la parole etc. c'est insupportable. Euh là ils ont un mec en face d'eux pendant 2 heures, ils lui posent une question de temps en temps, ils lui laissent développer, si vraiment il part loin et ben ils remettent un peu sur le droit chemin comme toi tu faisais, mais c'est un peu le même mode d' interview très ouvert et du coup le temps, le mec a le temps de développer ses idées et résultat à regarder c'est beaucoup plus agréable, les gens vont souvent beaucoup plus loin, beaucoup plus en profondeur dans le sujet et euh et résultat c'est beaucoup plus productif qu'un débat entre deux mecs qui se coupent la parole et ça mène souvent à pas grand-chose, ce genre d'interview assez ouverte et pas des questions trop précises mais qu'il laissent développer, ben Thinkerview essaie de regarder vraiment c'est génial et c'est un peu le mode d'interviews que tu pratiques. Ça m'a fait penser à ça dès le début.

C'est intéressant comme format, ça permet de faire ressortir certaines choses, qui renvoient à des lectures, d'autres idées etc., c'est toujours enrichissant.

Ouais c'est cool. Mais c'est vraiment sympa ouais. Mais ouais ouais ben là Quentin je pense que ça va vraiment être intéressant que tu fasses avec lui, c'est Pijo, Pijo son pseudo mais Quentin, enfin son prénom c'est Quentin, euh ça va être vraiment intéressant et lui je suis sûr qu'il va être ravi de le faire et Cuongster, si ça se trouve là aussi je l'aime pas trop parce que je le connais peu hein, si ça se trouve c'est un gars très sympa vu que je le connais pas du tout personnellement, mais lui je pense qu'il sera intéressant à interroger même s'il a pas forcément bonne réputation mais peut-être par méconnaissance parce que les gens jugent au premier, au premier contact avec la personne, c'est un biais énorme mais

c'est humain. On se base beaucoup sur la première impression, c'est peut-être dommage mais c'est comme ça. Euh mais je pense qu'il est compétent malgré tout et il aura peut-être des choses intéressantes à dire. Mais Quentin en tout cas tu peux aller les yeux fermés lui c'est sûr. Et il va à mon avis t'apporter des choses variées parce qu'il est, il est... il part un peu loin des fois mais il est intéressant. Bon courage pour retranscrire tout ça parce que là c'est facile de parler mais derrière l'analyse et faire quelque chose de concret avec un truc aussi éparpillé c'est pas évident.

En tout cas merci. Et puis au plaisir de se recroiser quand ce sera possible.

Ouais quand on aura le droit de bouger.

C'est ça oui. Bonne continuation et bon courage.

Je t'envoie les coordonnées et puis on se tient au courant. J'ai oublié de préciser certaines choses. Je repense à un truc concernant le regard des gens sur le jeu vidéo. Quand j'étais à l'école de kiné à Rennes, les gens me voyaient surtout comme un bon élève et bon sportif mais ils étaient très étonnés d'entendre que je participais à des compétitions de jeux vidéo. Ça les étonnait et les faisait rire même si on était de la même génération. Même si ils n'étaient pas moqueurs, plutôt curieux et bienveillants. Et autre chose. J'ai réussi à passer des concours très difficiles d'entrée aux écoles de kinés. Entre 3500 et 4000 candidats, pour 50 à 80 places. J'ai fait 2 ans de prépa pour réussir 9 concours sur 13. Juste pour dire qu'on peut à la fois passer des concours très exigeant scolairement, et jouer à des jeux de manière compétitive, et faire du sport, et avoir une copine. Pour changer de l'image classique, fausse et exagérée du geek. Je pense parce qu'à l'école de kiné, y'a quand même beaucoup de mecs dont les principaux centres d'intérêt sont l'école, le sport, les soirées et les filles. Donc là ça sortait de l'ordinaire et du schéma classique. Et je précise juste que j'ai atteint vraiment le haut niveau (à ma petite échelle, tout est relatif) que à l'école de kiné ou après quand je bossais comme kiné. Faut admettre que en prépa, difficile d'être performant en compétition étant donné la charge de travail quotidienne scolaire. L'école après le concours, et le travail après le diplôme, laissent plus de temps libre et du coup permettent plus facilement d'accéder à haut niveau. Tiens j'ai pas précisé que je joue aussi à GWENT. C'est un jeu de carte compétitif en versus dans l'univers de the witcher. J'ai un bon niveau mais pas exceptionnel, j'ai été au mieux top 150 mondial une saison. Et une fois n'est pas coutume, j'y joue sur Android sur mon portable. J'ai la chance d'avoir des bases solides (notamment dans les jeux de baston, et dans le sport réel), une bonne concentration, et assez passionné pour passer du temps avec plaisir si le domaine me plaît vraiment. Mais par contre j'ai toujours rencontré des gens beaucoup plus fort que moi dans chaque domaine (jeux et sports). Je pense être bon dans beaucoup de jeux et sports, très polyvalent effectivement, mais jamais excellent, jamais de quoi être top fr ou mondial évidemment.

Ça marche, merci beaucoup.

Salut bon courage.

À plus.

Annexe 21. Entretien 15 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Vladimir)

Le premier thème qu'on va aborder est l'identité du pratiquant. Est-ce tu pourrais dans un premier temps te présenter ? Que ce soit ton parcours scolaire, professionnel ou sportif ? Tu peux bien évidemment y intégrer le jeu vidéo.

D'accord. Si euh si le jeu vidéo de combat, si j'ai commencé avant mon parcours professionnel, vaut peut-être mieux que je commence par ça. Tu préfères que ça soit chronologique ou pas forcément ?

Comme tu le sens. Comme ça te semble être le plus logique.

D'accord ben j'y vais. Euh je m'appelle Vladimir j'ai 34 ans, euh ce qu'il faut savoir moi c'est que j'ai toujours joué aux jeux vidéo en général parce que... même tout tout petit mon oncle, mon père il y a toujours eu une console à la maison, donc j'ai baigné dedans. Ça c'est un truc tous types de jeux euh c'était le package de départ on va dire et euh au collège je me suis lié d'amitié avec des gars qui jouaient beaucoup aux jeux de baston précisément. Du coup comme je jouais un petit peu, on s'est mis à faire ce qu'on appelle maintenant communément des sessions, de se retrouver juste pour s'entraîner autour du jeu de baston mais sans savoir qu'il y avait un monde de compète lié à ça. Et ça doit être en 3ème peut-être dans un magazine de jeux vidéo, un de tes amis a vu qu'il y avait une compète de SoulCalibur et on s'est dit qu'on pouvait aller tenter notre chance, et on a fait pour un premier tournoi top 3 quoi. On était tous très bien classés. Ça c'était en 3ème. Et ensuite à cette victoire, forcément c'est devenu un peu le truc de rechercher un peu toutes les compétes qui étaient dispo, parce qu'à l'époque il y avait pas Internet, (*rire*) forcément c'était moins évident à savoir. Mais le fait de faire des bons résultats dès le début euh on a attiré l'attention des organisateurs, dont un des premiers organisateurs des tournois de jeux de combat, j'allais dire en France, mais en Europe et voire même au monde, que vous connaissez de nos jours sous le nom d'Asenka, je pense que ça te parle Asenka, ben c'est un des premiers organisateurs, à l'époque il était en école de commerce. C'était un gros passionné du jeu SoulCalibur. Et il organisait des jeux, des tournois avec des petites télé cathodiques dans les conventions euh je l'ai rencontré assez tôt sur mon parcours, donc moi j'ai continué, en parallèle je me suis construit, j'ai commencé à bosser assez tôt vers 18 ans euh dans la fonction publique.

Tu as fait des études dans quel domaine ? Dans la fonction publique c'est ça ?

Non. Moi j'ai fait euh un bac électrotech. Donc ce qui n'a rien à voir mais j'ai tout de suite après eu une opportunité de bosser dans la fonction publique en tant qu'administratif, c'est le service courrier d'un hôpital à Paris et euh si tu veux les horaires c'était 7h 14h. Donc j'avais mes après-midi pour m'entraîner euh mes soirées pour doser avec les potes, j'ai toujours pu dégager beaucoup de temps euh pour l'entraînement. En fait ça peut te sembler un peu décousu mais ce que je veux mettre en parallèle c'est que du coup j'avais mon boulot euh on va dire entre guillemets pépère de fonctionnaires en auto pilote d'un côté qui me permettait de dégager donc de l'argent pour voyager et du temps pour m'entraîner. Donc pendant une dizaine d'années là je te dis j'ai commencé en 2003 jusqu'à... jusqu'à peut-être 2013, euh j'étais vraiment focus sur le training et les tournois, c'était partie intégrante de ma vie.

D'accord. J'en profite, tu abordes un point que je voulais développer avec toi. Au niveau de l'entraînement comment ça se passe ? Comment tu t'entraînes ?

Alors moi j'ai toujours eu une particularité, c'est que au niveau des jeux de baston euh j'ai vraiment performé dans tous les types de jeux de baston. En général quand quelqu'un se passionne pour un jeu de baston ou est bon à celui-ci, il se focus sur un jeu, tu vas avoir un joueur de Street V très brillant, il va passer son temps sur Street Fighter V, à bosser son perso, les autres perso, il va très légèrement s'intéresser aux autres jeux à moins que son sponsor lui dicte sa ligne de conduite. Mais moi je me suis toujours intéressé à tous les jeux de baston en général. Donc forcément euh quand un nouveau jeu de baston sortait ou était annoncé, je me « focussais » dessus et euh et c'est pas rare que je passe mon temps à... sur une après-midi à faire 1 heure sur 4 ou 5 jeux différents. Après c'est peut-être un peu particulier mais de toute façon il y a pas comment dire euh un temps donné, c'est plus de jongler entre les sessions où tu affrontes des vrais joueurs, le Lab entre guillemets donc passer son temps en training à créer des situations et à entraîner sa mémoire musculaire et puis la compète. C'est vraiment de passer de l'un à l'autre qui est intéressant pour moi.

D'accord. Tu parles de compétitions pour quelles raisons tu pratiques en compétition ? Et quelles sont tes finalités ? Est-ce qu'à l'origine sur pratiquais en loisir et tu t'es ensuite orienté vers la performance ?

Et ben la compétition euh ce qui est cool c'est en premier je dirais la visibilité parce qu'à l'époque encore une fois il y avait pas Twitch, Internet euh je sais pas tu étais collégien ou même tu avais ton petit cercle d'amis et d'un coup tu te retrouvais sur une Japan Expo à jouer

en finale devant 200 personnes avec quelqu'un qui commente c'était quelque chose, en plus de ça il y avait forcément des lots sympas. Euh j'ai l'anecdote d'un pote, ben d'un de mes potes de training, qui était excellent joueur de Dead or Alive et sur la première partie de vie de la première Xbox, euh il avait gagné pas moins de 12 consoles quand même sur 3 ou 4 mois en fait. Chaque week-end il y avait des compétés et à l'époque c'est vraiment Microsoft qui poussait le truc et qui laissait des consoles à chaque Event, j'en ai ramassé une ou deux, lui il en a ramassé une douzaine quand tu es collégien euh peut-être lycéen à cette époque-là c'est pas rien. Donc au niveau des dotations euh c'est assez intéressant d'avoir ça à côté quand tu as un boulot ça te fait un petit plus.

D'accord.

Et puis ah oui un dernier truc important dans la compétition euh tout le monde est là pour gagner. Donc tu joues contre les gens euh au meilleur de leur potentiel parce que les mêmes joueurs tu les retrouves après en session ou en freeplay tu sais jamais s'ils te laissent des trucs, s'ils sont à fond, si... en tournoi on triche pas quoi, si le mec a perdu c'est que (*rire*) tu es plus fort que lui.

Pour toi la pratique du jeu vidéo de combat s'articule autour de plusieurs jeux, plusieurs joueurs qui ne jouent qu'à un seul jeu. Tu penses qu'il y a une base commune à tous les jeux vidéo de combat ?

Oui. Oui oui oui. Il y a des skill qui servent dans tous les jeux, c'est sûr et certain parce que ça reste... on dit le kakuto game dans l'esprit japonais du un contre un, jeux de combat comme ça plutôt orientés 2D. Il y a des règles qui sont communes à tous ces jeux là oui.

Ok. On va aborder une deuxième thématique liée aux compétences personnelles du joueur. Est-ce que d'abord tu peux me présenter tes spécificités ? Tu me disais par exemple pratiquer plusieurs jeux de combat. Est-ce que tu peux aussi me dire quelles sont tes points forts et faibles ?

D'accord. Alors sans fausse modestie, on m'a surnommé un des dieux du Day One, c'est-à-dire que quand un nouveau jeu sort, tu vas me mettre dans une pièce avec un échantillon de joueurs, euh je suis sûr d'être un des premiers à trouver euh des choses fortes dans le jeu, si tu veux j'ai cette aptitude à vite trouver ce qui est fort dans le jeu et vite être comme dans un poisson dans... comme un poisson dans l'eau dans le jeu. Donc ça je m'habitue très vite à un

nouveau jeu. Ça je fais une petite parenthèse, ça a été un peu gommé sur les jeux récents puisque en fait je... on va peut-être y revenir après mais bon je compète beaucoup moins, maintenant et c'est aussi dû au fait que sur tous les jeux récents il y a beaucoup d'outils en fait qui sont offerts pour gommer justement euh ce temps passé en training en fait. Il facilite un peu tout pour les nouveaux joueurs, j'aime moins. On va dire que sur les jeux à l'ancienne où tout était encore à découvrir, qu'il y avait pas encore de tuto, euh de mecs qui ont accès à des beta, l'éditeur qui te décortique les frame, j'avais cette aptitude à vite comprendre un jeu. En plus de ça moi je suis un joueur très accès mindgame donc j'axe mon jeu autour euh je sais pas si ça te parle en fait ou si à chaque fois il faut que je définisse un peu.

Non non. Si vraiment il y en a un que je ne connais pas ou sur lequel je veux revenir je te le dirai, pas de soucis.

D'accord d'accord. Moi ce que j'aime dans les jeux de baston c'est le mindgame en fait imposer euh à mon adversaire des situations dont il n'aura pas du tout anticipé, et comprendre lui sa façon d'agir dans le jeu. Ça on va dire que c'est ma spécialité. Après j'ai longtemps été spécialiste des perso à chope on appelle ça les gros, genre les catcheurs, les perso un peu bourrins, mais en vérité je peux jouer un éventail varié, j'ai pas de style de prédilection, si tant est que le perso soit stylé, il faut qu'il ait un minimum de charisme.

Le visuel du personnage est important pour toi ?

Visuellement il faut qu'il soit stylé.

Au niveau de ses attaques aussi j'imagine, pas qu'au niveau du skin ?

Oui voilà il faut qu'il dégage quelque chose euh de cool en fait. Les perso un peu insipides même très très forts, ça m'intéresse pas du tout.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres particularités, d'autres points forts ?

Mes points forts euh ben moi je me considère comme un... si on était dans un RPG je suis bon dans toutes les stats sans être excellent dans une, je suis classé A dans attaque défense, peut-être un petit peu plus dans le mindgame mais disons toutes les stats euh moyenne +

Très polyvalent donc.

Pas de défauts mais très polyvalent voilà.

Ok. Et au niveau de tes faiblesses ?

Mes faiblesses...

Si tu en as.

Bonne question. Je dirais mes faiblesses ça serait un adversaire qui joue de façon euh ça a été prouvé donc c'est ça, qui joue de façon très mathématique le jeu, en fait qui joue que sur les probabilités et comme je te disais moi je vais prendre des risques en fonction du mind, je vais jauger j'ai un jeu très risk and reward, c'est-à-dire que quand j'ai bien deviné ça paye mais quand j'ai mal deviné ben en général je me couche. Mais tu as des statisticiens qui eux, pour eux les jeux de baston en fait c'est... enfin je sais pas moi j'ai l'âme qui brûle quand je joue alors que eux ils sont très posés, c'est limite s'ils voient les lignes de code quand ils jouent et ils vont faire que des situations qui ne leur fait encourir aucun risque. Ils vont jouer safe donc ça revient à prendre aucun risque, et jouer souvent les meilleurs personnages du jeu qui n'ont pas de faiblesses justement à percer, et ça c'est en général là où ça bloque.

D'accord. Tu parlais de l'âme qui brûle c'est super intéressant, on développera après à ce sujet. Juste avant j'aimerais bien revenir sur cette notion de joueurs mathématiciens.

Oui, c'est ça c'est des mathématiciens. Je peux même te citer des noms. Le plus célèbre en France c'est Alioune. Lui il a vraiment une approche du jeu de baston euh comme ingénieur. Il doit décor... c'est vraiment l'inverse de moi, tu vois moi dès le début je peux commencer à performer, lui tant qu'il a pas analysé tous les aspects du jeu et que il n'y a pas une situation qu'il n'attend pas, on peut pas créer. Comme je te dis moi je crée des situations inattendues mais lui arrivé à un certain point, il a tellement tout analysé que tu ne peux plus créer ces situations là et donc c'est une autre approche du jeu hein, c'est... j'ai envie de dire que c'est assez japonais comme approche. Beaucoup de joueurs japonais sont très carrés hein, ils étudient la frame data, le nombre de frame de chaque coup, le recovery et ça c'est un autre style de jeu.

D'accord. Et du coup, comment tu définirais un bon pratiquant de jeux vidéo de combat ? Quels critères vont définir un bon joueur ?

Ça dépend. Enfin moi très personnellement euh je respecte surtout les passionnés euh qui s'intéressent au jeu, qui ont de l'amour pour le jeu, pour l'or du jeu, pour... enfin voilà qui jouent pour s'amuser voilà c'est peut-être pas au final s'amuser dans le sens large du terme. On s'épanouit, on rencontre, on échange. Mais beaucoup de personnes te diront que le plus respectable au final c'est de gagner. Donc ceux qui gagnent le plus sont souvent les plus respectés. Et on a eu la chance moi et mes amis d'être longtemps ceux qui gagnent et en plus ceux qui aiment le plus le jeu. Donc euh ça c'était cool.

Ok. Tu parlais de l'âme qui brûle ça tombe bien parce que la prochaine thématique s'articule autour des ressentis, des sensorialités. Dans un premier temps pour pourra l'aborder au travers les 5 sens puis on pourra développer si besoin. D'abord j'aimerais revenir cette expression, le fait d'avoir l'âme qui brûle. Tu peux m'expliquer ce que tu ressens quand tu pratiques ? Que ce soit en compétition ou non ?

Je crois que c'est la définition littérale du nekketsu japonais euh qui est un peu le cœur des mangas shônen et c'est un peu voilà partir de rien, n'être personne, et par la force de la passion pour n'importe quel domaine mais là en l'occurrence un jeu de baston, être reconnu par ses pairs en compétition, je pense que ça n'a pas de prix hein de gagner des tournois. Tu es reconnu, susciter un peu l'admiration, c'est plutôt cool.

Donc quand tu es en jeu tu ressens vraiment quelque chose de particulier ? C'est comme si tu entrais dans une autre phase, avec certains ressentis ?

Mais là on parle de, on parle d'être en compète ou juste devant son écran ?

Les deux. Est-ce qu'il y a une différence ?

Ben déjà je pense que quand tu... ben le jeu de baston et peut-être le jeu vidéo en général, y'a ce, cette forme un peu de... d'oubli et de soi-même, tu t'incarnes forcément dans les avatars et les personnages que tu joues, donc euh j'allais te dire que t'es un peu l'expérience VR avant l'heure. En fait quand j'affronte quelqu'un sur un jeu de baston, y'a plus rien qui compte autour, donc forcément euh là maintenant j'ai une vie de famille alors quand tu as le petit gamin qui passe devant l'écran ça te sort de tout ça, mais oui sinon tu es complètement focus sur le combat. Y'a plus rien qui existe autour si tu veux, c'est vrai que c'est peut-être cette sensation là le plus agréable dans les jeux vidéo au final.

D'accord. Imaginons tu te retrouves en compétition devant un public, tu fais pas attention à ce qui se passe autour ? Que ce soit le public, les commentateurs etc., tu es vraiment dans ta bulle ?

Ouais je pense qu'au bout d'un moment on fait abstraction euh bon il y en a qui ont plus de mal que d'autres hein, parce que maintenant en mode e-sport il y en a beaucoup qui mettent le casque pour pas être déconcentré, moi j'ai toujours refusé ça, donc même dans les grandes finales ou les phases finales, ça participe un peu à l'ambiance, mais quand je suis concentré sur le jeu, je me... après c'est peut-être des années de pratique qui font que je me laisse pas déconcentrer par la foule ou les commentateurs, mais ouais c'est je sais pas, tu t'incarnes dans ton personnage, tu es vraiment concentré, enfin j'ai jamais été autant concentré que lors de matchs importants hein.

D'accord. Donc quand tu es concentré dans le jeu, tu regardes quoi ? Est-ce que tu es vraiment que sur ton personnage ? Est-ce que tu regardes tout l'écran ?

Non je pense qu'on développe une vue globale. En fait ça pourrait être intéressant maintenant, il y a des logiciels je sais pas si tu as déjà vu ça, qui arrivent à capter le regard du joueur. En fait tu peux trouver sur Youtube des vidéos où tu vas voir un point rouge qui représente le regard du joueur, je sais pas comment ils font ça avec des lunettes ou autre, et pendant un match. Et je crois que tu as même ça pour les jeux de baston donc ça pourrait être intéressant pour toi. Tu vois le point rouge sur là où l'œil du joueur fixe. Mais moi comme ça je serais tenté de te dire que j'ai une vue globale en fait, j'ai pas besoin de spécialement regarder, j'ai une vue globale de l'écran en fait. À tout moment je vois mes barres, mon adversaire, mon personnage. Donc à mon avis c'est des... moi mon interprétation c'est que c'est des mouvements très rapides de l'œil qui balaye l'écran mais pour moi c'est une vue globale en fait. J'ai pas besoin de me concentrer sur quelque chose particulièrement.

D'accord. On va aller sur les cinq sens. Encore une fois, ça reste une base, on pourra élargir et développer cette thématique. De quelle manière la vue est sollicitée dans ta pratique ? Est-ce que tu as des observations concernant la vue dans la pratique du jeu vidéo de combat ?

J'ai une anecdote du joueur japonais très célèbre Tokido, qui s'est ramené plusieurs fois en tournoi avec son mètre, parce qu'il voulait toujours être à la distance exacte de l'écran et il a

une distance de prédilection, et vraiment au centimètre près il met son mètre, il se positionne, ça c'était une anecdote un peu marquante, mais moi à titre personnel je pense qu'instinctivement je me place là où je me sens le mieux. Et après je... ben je me focus sur l'écran hein, j'ai une très bonne vue, j'ai toujours eu une très bonne vue donc...

Ok. Tu as d'autres observations liées particulièrement à la vue ?

Je pense que dans la vie de tous les jours euh je remarque des petits détails et plus facilement peut-être que... quelqu'un qui est... ouais qui est... qui a peut-être moins développer ce sens-là. C'est vrai que je suis très focus sur les petits détails, ça vient peut-être de là.

Donc tu veux dire que tu as une bonne lecture du jeu ? Et c'est ce qui te permet justement d'être bon, notamment quand les jeux sont récents ?

Ouais j'ai une bonne lecture du monde en fait, j'ai une foule devant moi, je peux remarquer en fait s'il y a un petit truc qui cloche ou... enfin voilà je pense avoir une vue globale aussi, j'analyse un peu.

Et ça tu arrives à le transposer dans le jeu ?

Oui. Je pense oui.

Ok. On peut passer au toucher. Le toucher qui peut être lié aux poignées de mains, à la chaleur, à l'utilisation du stick ou de la manette etc. Tout ce qui se rapporte au toucher, dans sa globalité.

Oui c'est vrai que bon tu as des joueurs qui ont besoin d'avoir leurs périphériques, il y en a ben le joueur peut-être le plus connu français Luffy, lui il jure que par sa manette PS1 donc euh voilà c'est le pad PS1, je sais même pas s'il arriverait à performer avec un autre pad mais euh ben moi j'ai toujours joué en fait sur le périphérique de base des consoles jusqu'à peut-être 2003 2004, pendant 10 ans je jouais à la manette et je me suis mis au stick par souci de vouloir bien jouer sur les bornes d'arcade, parce que en voyageant, j'arrive au Japon la norme c'est la borne d'arcade, tous les japonais jouent sur le même matériel et ben je me suis mis au stick arcade, ce qui fait que maintenant je peux très bien jouer à la manette ou au stick, mais j'ai jamais eu de périphérique vraiment euh de prédilection. Si peut-être l'inverse en fait. J'ai en horreur le pad GameCube qui est considéré culte par beaucoup, mais la disposition des

boutons m'horripile en fait. Ils sont asymétriques euh j'ai horreur de ça. Je sais pas si c'est lié mais j'ai horreur du pad GameCube, tu vois c'est lequel ? Avec le gros bouton au milieu, un gros bouton A au milieu, ils sont asymétriques ils sont bizarres. Je... moi j'ai besoin que mes boutons soient rangés, ordonnés. Après je m'adapte.

Et du coup est-ce que tu as remarqué une différence ? Même au niveau des sensations dans le jeu ?

La manette... oui oui mais de toute façon c'est pas les mêmes sensations du tout d'un jeu à l'autre, même l'un peut être avantaagé au détriment de l'autre, ça dépend des jeux. En fait moi mon analyse c'est que le stick en fait c'est... les boutons c'est beaucoup plus pratique parce qu'en fait tu les as directement sous les doigts, mais euh la course du stick donc du bâton est plus longue alors qu'au pad en fait sous ton pouce tu as toutes les flèches accessibles d'une simple pression mais il faut faire une petite gymnastique des doigts pour accéder aux boutons, donc tu choisis un peu entre l'un et l'autre, mais il y a des custom un peu led de mecs qui ont fait à droite une partie stick où tu peux poser ta main et à gauche un peu une flèche de pad, donc tu as des trucs un peu hybrides comme ça mais je suppose interdites en tournoi.

Parce qu'on peut personnaliser les sticks.

Les sticks oui c'est vrai que c'est un truc qui se fait beaucoup, tu peux les custom, mettre ton artwork, changer la marque des boutons donc c'est pas forcément les mêmes sensations, tu sais les boutons euh selon les marques la course est plus ou moins longue, tu en as qui font du bruit, d'autres qui font pas de bruit mais ça sera peut-être pour la partie auditive ça, euh mais ouais c'est un truc qui se fait, j'ai eu mon stick comme tout le monde custom, par effet de mode, mais là aussi sur les périphériques moi je suis très polyvalent, c'est pas un souci.

Ok. Est-ce que tu as d'autres observations qui pourraient être liées au toucher ? Des anecdotes ?

Si tu veux moi j'ai longtemps bossé dans le tri et je pense que la dextérité que j'ai acquise avec la gymnastique des doigts, ça m'a aidé parce que j'ai toujours été très très performant dans tout ce qui est un peu agilité des doigts, donc euh... Ça doit jouer.

Ok. Si tu n'as pas d'autres observations sur le toucher on peut passer à l'ouïe. Tu as déjà abordé la question du bruit avec le stick. Est-ce que tu peux développer ce point-là et aller plus loin si tu as d'autres observations par rapport à ce sens ?

Alors là, là c'est sur le côté tout bonnement compétitif, forcément pendant des années on a joué côte à côte, ça se fait toujours mais les japonais étaient plus adeptes du face à face donc chacun son écran, chacun d'un côté, personne ne dérange l'autre alors que en Europe ou aux États-Unis c'est côte à côte, donc forcément tu as les bruits euh de ton adversaire qui appuie sur les boutons, et ça, ça a toujours été une grosse polémique de « est-ce qu'on écoute ou pas ? » parce qu'il faut savoir que dans certaines situations notamment de relevées dans les jeux de combat, il va falloir deviner si l'adversaire va se relever juste en mettant sa garde, et là tu peux venir l'attaquer, ou bien « est-ce qu'il va envoyer un coup invincible ? », et là en fait c'est à toi d'attendre sinon tu perds ton tour, mais le fait est qu'avec les sticks très bruyants, forcément si le mec appuie pour se relever avec une attaque et ben tu vas garder euh du coup il y a des stratégies qui se sont mises en place d'appuyer sur ce qu'on appelle des fake input c'est-à-dire des boutons où il n'y a rien de mappé, qui ne font aucun coup exprès pour que l'adversaire ne vienne pas taper, ça c'est une technique euh que certains joueurs ont mis en place et a contrario il y a certains fabricants de boutons qui vendent des boutons silencieux, qui ne font pas de bruit quand tu appuies dessus. Donc il y avait certains filous de joueurs japonais qui avait des boutons silencieux mappés et toujours un petit bouton bruyant pour te faire croire même inconsciemment, parce que des fois même sans écouter inconsciemment... tu vois même en dehors du jeu il y avait des petites phases comme ça de mindgame.

C'est intéressant. Un mind qui se développe en dehors du jeu lui-même.

Tu peux écouter un peu ce qui se passe, ce qui se passe à côté. Après euh oui au niveau de l'ouïe forcément la grande partie c'est le jeu, donc les bruits, l'OST euh tout ça l'ambiance du jeu, mais ça j'ai envie de dire qu'après c'est question de goût personnel parce que...

Est-ce que tu y prêtes attention en jouant ?

Mais oui de toute façon ça fait partie de l'entraînement je pense, de s'habituer au bruit que fait, que font les personnages quand ils déclenchent certaines attaques parce que c'est... ben c'est assez parlant en fait parce que chaque coup, chaque bruit, chaque coup spécial a sa propre phrase ou son propre bruit, et je pense qu'on développe aussi un entraînement à ça pour euh... pour vite... de toute façon les jeux de baston c'est quoi ? C'est deviner ce que va faire l'adversaire ou sinon réagir le plus vite possible à ce qu'il fait. Si tu as ces deux clés là tu es invincible puisque tu fais toujours la bonne action pour le battre. À l'oreille si tu peux vite déchiffrer ce qui arrive forcément tu prends un avantage.

Donc tu penses que ça se fait aussi inconsciemment au bout d'un certain temps ? Ce qui permet de développer une stratégie de combat, d'adapter... ?

Oui sûr et certain.

D'accord. On peut parler de sens... développés ?

C'est ça. C'est du réflexe conscient ou inconscient.

Est-ce que tu as d'autres observations par rapport à l'ouïe ? À travers le jeu mais aussi son cadre... ?

Ben dans la compète euh bon on avait évoqué la foule ou les commentateurs euh qui peuvent vraiment euh ben « hyper » mais j'ai envie de dire que ça peut aussi être à double tranchant parce que ceux qui gèrent pas la pression euh des fois ça peut les desservir, il y en a qui se sont retrouvés euh il y a eu des jambes coupées un peu paralysées par toute cette ambiance là mais moi je trouve que ça me galvanise plus qu'autre chose quand tu as du monde qui regarde en live le match. J'allais dire le côté physique un peu de tout ça te sert un peu maintenant vu que... ben maintenant en plus avec le Covid les compétés c'est surtout en ligne, donc on perd un peu tout ce côté-là moi qui me plaisait.

Ce cadre te plaisait ?

Oui.

Le fait d'être dans une communauté, de jouer avec les gars etc. ?

En communion même on peut dire ouais.

De communion ?

Parce qu'on se retrouve à un point donné où toi tu es en train d'affronter ton adversaire et que tu as des dizaines et des centaines de personnes qui sont happées par ce qui se passe à l'écran, par la conclusion du match euh qui peuvent être pour ou contre toi, c'est plutôt cool tu crées quelque chose quoi.

D'accord. Si tu as d'autres observations concernant l'ouïe, dis-moi, sinon on peut passer à un autre sens.

Oui je pense que c'est bon.

Au niveau de l'odorat, t'as des observations personnelles ? Par exemple liées aux odeurs dans la salle de pratique, la transpiration, etc.

(Rire). Ça c'est des joke de certaines communautés de jeux qui sont connus pour se doucher moins que les autres. Mais ouais bon on dit ça des joueurs de Smash Bros parce que... ça vient des États-Unis hein, peut-être d'Europe aussi, qui sentent un peu plus la transpi que les autres. Après au niveau du jeu

sous tous ses aspects, moi je pense pas que l'odorat ça joue en quoi que ce soit.

Pour toi c'est le sens le moins utilisé ?

Ouais le moins utile, tu peux être sans odorat que moi ça changerait rien du tout à ma façon d'appréhender ou de faire.

La question de l'utilité des sens est intéressante parce que certains joueurs aveugles arrivent à pas mal se débrouiller dans des jeux de combat.

Oui j'en ai rencontré plusieurs, mais c'est vrai qu'il y en a un qui à performé euh mais bon du coup je pense qu'il s'en est plutôt remis à ses oreilles que à son odorat si tu veux mon avis.

L'ouïe est très importante ?

L'ouïe est très très. Parce que là c'est sûr tu lui enlèves les yeux et les oreilles c'est impossible.

Oui ou alors il faudrait... qu'il y ait un retour...

Ah oui euh j'ai une anecdote pour l'ouïe qui me revient comme ça. Euh c'est dans le début des années 2000, donc avec mon pote Asenka, il organisait des tournois et des fois pour meubler un peu avant les phases finales, il mettait en scène des défis. Et un de ces défis-là euh c'était le défi du catcheur sur Dead or Alive où je jouais donc Bass le catcheur et où les gens faisaient la queue pour m'affronter, celui qui gagnait pouvait remporter une Xbox et tous les... on va dire une dizaine de matchs, peut-être cinq six matchs, on me rajoutait un handicap donc au bout de 5-6 matchs je jouais à une main, et 5 matchs plus tard on me mettait un bandeau sur les yeux, et je jouais c'est vrai juste à l'oreille à ce jeu-là, ça me revient maintenant. Donc je gagnais quelques matchs mais en général après je laissais partir un lot quoi. C'est un peu le jeu. Mais c'est vrai que j'ai joué les yeux bandés aussi à cette époque-là.

D'accord. Et grâce à tes compétences tu arrivais à te débrouiller quand même et à gagner des combats ?

Oui oui. J'avais la mémoire musculaire pour les combos donc j'entendais quand mon coup touchait, je pouvais parfaitement enchaîner. Et puis c'était rigolo.

C'est intéressant. C'est la mémoire musculaire qui te permettait de placer tes combos.

Ouais c'est ça.

Ok. Au niveau de l'odorat tu as pas d'autres observations, il est pas trop sollicité selon toi ?

Non. Peut-être que la mémoire musculaire on pourrait rajouter au toucher.

Bien sûr. Après on peut aussi parler d'autres sensations. Si tu as des anecdotes sur des anticipations, des sentiments particuliers ou autre, n'hésite pas. Je reste sur les 5 sens mais ça reste qu'un point de départ.

Des fois ça me revient par bribes parce que forcément sur 20 ans d'anecdotes, il y en a des dizaines des dizaines des dizaines.

C'est sûr. En tout cas par rapport à l'odorat tu n'as pas plus d'observations ?

Non l'odorat c'est... pour moi ça joue pas du tout.

Et concernant le goût ? Que ça soit lié à la consommation d'aliments, aux éventuels régimes, etc.

Ouais ouais je réfléchis mais... Ouais je suis pas sûr que ça joue, pour moi ça va être au niveau de l'odorat je pense. Je fais de la compète avec le ventre vide, le ventre plein. Si ceci dit ouais si j'ai une finale je vais avoir du mal peut-être à boire ou à manger juste avant et il faut que... enfin oui peut-être que c'est lié de près ou de loin mais je pense que quand tu es en train de digérer surtout un gros repas, tu es moins performant donc euh moi j'évite de manger avant des gros matchs, parce que ton organisme se ralentit donc forcément tu es moins alerte. Après faut pas être affamé non plus mais il y a un entre deux mais non comme ça non.

Ok. Je reviens sur un point qu'on a un peu abordé toute à l'heure, à travers les compétitions. Comment ça se passe quand tu gagnes ou perds, ou quand tu as la sensation de gagner ou perdre ton combat ? Est-ce qu'il y a des différences en fonction des adversaires d'ailleurs ?

Je pense que comme dans toutes les disciplines, il doit y avoir les bons et les mauvais perdants, je pense pas être mauvais perdant mais forcément il y a des rivalités dans ces... surtout dans ces domaines-là donc il y a des personnes contre qui tu as pas envie de perdre, soit parce que ça a mal parlé avant, il y a des personnes forcément ouais tu as moins envie de perdre contre et la victoire la... la victoire est plus douce la défaite plus salée mais c'est vrai que c'est très vague aussi comme question. Chaque affrontement de toute façon tu as ce type d'émotions différentes hein. Il y a des moments j'ai perdu avec beaucoup de respect, des fois j'ai perdu de façon amère. Non je sais pas faudrait vraiment mettre dans le contexte.

On pourrait développer sur les rivalités par exemple. Tu parlais de certaines rivalités avec des joueurs. Elles sont de quelles natures ? Qu'est-ce que tu ressens quand tu vas affronter un adversaire contre qui tu veux pas perdre ?

Ben en général dans... tout le monde recherche un peu à être euh un peu à être validé par les autres quand tu te considères comme bon quand tu as gagné des compètes et qu'après, je parle pas forcément pour moi, mais bon c'était toujours aussi répandu euh sur Internet, sur les réseaux, à l'époque c'était les forums. Même après une victoire il y en a qui disent ben non lui il a eu de la chance ce jour-là euh il est pas si bon que ça ou ben il a gagné mais moi je le bats, toutes ces gamineries mais bon au final je suis sûr que dans toutes les disciplines, ça peut être la course de voiture comme le sport même le foot, on va toujours trouver ça et on retient ces gens-là et on se dit de toute façon le monde est petit, et surtout à haut niveau les compètes c'est souvent les mêmes top 16 top 8 qui se croisent, on va se croiser un de ces quatre et à ce moment-là faudra prouver. Donc quand la situation se présente tu te dis « là si je perds forcément ça remet tout en question ». Ça peut peut-être jouer aussi dans la performance parce que toi tu te mets une pression de dingue, moi si tu veux après quelques années de palmarès, j'étais dans une situation où même si le mec a mal parlé, forcément j'ai tout à perdre parce que lui il est personne donc lui il s'en fout il joue, moi si je perds, et forcément c'est le champion qui a perdu, et ça valide ce que le mec disait alors que des fois ça se joue pas à grand-chose hein, à un jour donné il y en a un qui est en forme pas l'autre, sur certains jeux c'est très punitif d'avoir pris de mauvaises décisions, le format de certains tournois, tu sais que les japonais longtemps ils ont joué en un match gagnant, le gros tournoi au Japon le Tougeki où j'ai pu me rendre, c'était un match gagnant ça va très très vite. Ça va très très vite. Donc à moins de tomber sur quelqu'un à qui tu mets 10-0 de façon sûre, rien n'est joué hein.

Il y a peut-être un facteur chance qui peut aussi entrer en jeu ?

Oui mais sinon tu es censé euh tu es censé un peu la plier à ta volonté, il y a toujours ce facteur là mais c'est vraiment, si tu es dans un bon jour ou un mauvais. Si tu es vraiment à 100 %.

Je veux bien que tu reviennes sur ton palmarès. Qu'est-ce que tu as fait comme types de compétitions ?

Faudrait que je te ressorte la feuille.

Brièvement.

Ben j'ai fait un peu de tout. Moi quand j'ai commencé la compète, c'était sur Dead or Alive 2, SoulCalibur 1 sur Dreamcast, Dead or alive 2 sur Dreamcast, Street Fighter 3 sur Dreamcast aussi. Donc euh SoulCalibur j'étais pas dans les meilleurs, Dead or Alive 2 avec mes potes si, on était, on était souvent dans les meilleures classes, ça c'est pendant quelques années on a surtout joué à ça. Après est venu l'aire de la PS2 en fait avec beaucoup de jeux d'arcade dispos dessus, là j'ai commencé à vraiment être connu pour la saga Guilty Gear, Guilty Gear XX, là où j'ai commencé vraiment à me

faire remarquer où j'ai gagné quelques compétitions, je pourrais plus te dire le nom mais... faudrait que je ressorte les vieilles médailles du garage euh sur Xbox Dead or Alive 3, Dead or Alive 3 j'ai gagné pas mal de tournois. Et euh dans les années peut-être 2004 2005 est arrivé en arcade Hokuto no Ken, le jeu de série de Ken le survivant, fait par Arc Sys donc la boîte qui fait les Guilty Gear et là, étant un gros fan de Hokuto no Ken et en plus de Guilty Gear c'est devenu ma religion ce jeu, il y avait 2 salles d'arcade à Paris qui avaient le jeu, un particulier aussi qui avait acheté le système et on faisait tout pour pouvoir y jouer, ça c'est vraiment ma période en fait, j'ai fait quasiment que des top 2 ou top 3 sur le jeu.

D'accord. Et quelles sont les performances dont tu es le plus fier, les compétitions les plus prestigieuses dans lesquelles t'as pu pratiquer ?

La première qui me vient en tête c'est la qualification euh sur Guilty Gear XX euh je crois que c'était Reload, en fait c'était une qualification pour le Tougeki au Japon, donc le tournoi le plus prestigieux à cette époque-là plus que l'Evo euh il y avait un spot de qualification à Strasbourg et j'avais gagné ma place donc, et j'ai pu ensuite participer à ce tournoi là ou bien surtout les Européens se sont fait broyés parce que les japonais étaient beaucoup trop loin, mais c'était quand même euh, c'était quand même une fierté et après il y a peut-être eu un Stunfest sur SoulCalibur mais en fait pendant plusieurs années comme il y avait plusieurs Stunfest de suite où j'ai gagné des gros tournois, ben je me remets plus trop là, mais celle qui me revient en tête c'est la qualification pour le Japon en 2003-2004.

C'est la plus gratifiante ?

Oui oui.

Ok. On va passer à une autre thématique. La violence. Terme un peu large. On peut peut-être commencer par la question des blessures. Est-ce que le jeu vidéo de combat et soumis à risque de blessures selon toi ? Et qu'est-ce que tu penses des images négatives... de violences qui sont régulièrement associées au jeu vidéo ?

Pour la violence euh ça me parle parce que forcément ayant beaucoup joué dans les années 90 c'était souvent les sujets de polémique plus que maintenant, maintenant c'est un peu à la mode hein de toute façon, c'est rentré complètement dans la pop culture occidentale, c'est plus trop un souci euh tu peux même plaquer en étant bon dans les jeux vidéo mais dans les années 90 c'était pas ça. Quand tu disais à tes parents que tu vas t'entraîner (*rire*) avec des potes à un jeu de baston, ils se demandaient ce que tu faisais, ça pouvait avoir mauvaise image mais surtout à l'école tu étais pas du tout populaire parce que tu gagnais des tournois loin de là. Après c'est du cas par cas encore, c'est vrai que entre Smash Bros et Mortal Kombat il y a un monde, mais pour moi c'est pas plus violent au final que de pratiquer du judo,

donc certes c'est une discipline martial, en plus de ça bon tu as l'aspect un peu graphique, c'est vrai que tu as des jeux où tu décapites, c'est plein de trucs un peu barbares mais c'est pas... le truc c'est que souvent les jeux d'arcade, ben forcément il y avait un design un peu jap anime, donc au final est-ce qu'on est si loin que de regarder un épisode de Dragon Ball je sais pas. Non moi j'étais pas forcément attiré par le côté violent.

C'est pas quelque chose qui te marque ?

Non c'est pas ouais un des aspects principaux que ce soit violent. Il y a bien un ou deux jeux où tu pouvais démembrer ton adversaire on en rigolait, pas comme Mortal Kombat. Mortal Kombat c'est la fatalité, tu as gagné ton match, tu as le droit d'exécuter ton adversaire. Mais j'ai plus le nom, tu as des jeux où tu pouvais déjà démembrer l'adversaire pendant le match, on n'a jamais joué très sérieusement mais bon c'est plus kitch qu'autre chose voilà. C'est plus kitch que de retrouver une excitation comme dans les films d'horreur, ça pour moi ça a pas lieu dans les jeux de baston.

Il y a une différence pour toi entre les films d'horreur et les jeux vidéo violents ? Tu parles d'un autre type d'excitation ?

Oui, en fait un film d'horreur euh ça va susciter un peu d'excitation, ça va créer euh enfin l'horreur quoi, il y en a qui aiment, c'est comme les montagnes russes. Le jeu de baston c'est plus ludique, c'est le côté ludique. Je vais pas dire que c'est ludique de démembrer des gens mais... (*rire*).

C'est pas la même utilisation... d'outils selon toi ?

Non, c'est vraiment ludique le baston.

C'est pas dans une optique d'horreur pure ?

Par contre il y a peut-être le côté défouloir aussi je pense que certains jouent aux jeux de baston pour se défouler et je pense que c'est une grande majorité de ceux qui sont mauvais perdant, parce qu'il veulent peut-être éliminer toute leur frustration, je sais pas en tabassant quelqu'un dans un jeu mais c'est pas mon cas en tout cas.

D'accord. Est-ce que tu as déjà été blessé ? Tu penses qu'il est possible de se blesser en pratiquant le jeu vidéo, y compris de combat ?

Non. Je pense... enfin ça dépend pendant des années moi mes parents c'était plus euh tu vas perdre de la vue à fixer un écran pendant des heures, j'ai toujours une vue parfaite 20 ans plus tard, donc après peut-être sûrement chacun a sa tolérance à ça et son... t'as pas les mêmes impacts sur le physique,

mais en appuyant sur des boutons qu'est-ce que tu risques, peut-être de je sais pas de... de te faire bobo au doigt. Moi ça m'est pas arrivé personnellement. Par contre euh à l'inverse si tu es blessé au doigt ou à la main c'est très compliqué de pratiquer après. C'est vrai que en sens inverse, moi avant une compète j'avais été piqué par un frelon, je sais plus si c'était au pouce ou à l'index, j'ai pas fait de grandes performances c'était très très compliqué.

D'accord.

Voilà c'est les doigts surtout, faut faire attention à ses doigts. Tu prends le plus grand champion de Street Fighter, demain il perd 3 doigts de la main gauche ça va être très compliqué pour lui de faire des performances.

Ok. Je vais passer à la communauté. Tu es à 3 Hit Combo, est-ce que tu fais partie d'autres communautés de joueurs ou d'association de jeux vidéo de combat ?

Ben moi je viens du noyau originel si tu veux comme je te disais début 2000 c'était les forums, euh Asenka donc le premier fondateur en France des tournois, parce qu'il y a eu des mecs qui ont fait des tournois et tout ça, les petits stands par-ci par-là, mais lui il a vraiment lancé des ligues, il était vraiment euh il y avait une continuité dans l'offre j'ai envie de dire, euh il avait créé le forum Console et League et c'est là que beaucoup ont découvert donc le, la compète du jeu de baston en France et euh donc Conso League c'était l'asso CTPL et ce qu'il faut savoir pour l'histoire c'est que 3 Hit combo à la base c'était CTPL, c'était la première branche qui s'est développée à l'ouest avant d'avoir sa propre identité c'était un électron. Moi à la base je suis de Paris hein, je suis breton depuis 4 ans, là je me suis installé ici, ça fait des années forcément que je côtoie 3 Hit et que j'ai beaucoup d'affection pour eux, et de très très bons amis dans l'asso, donc j'ai toujours gravité aussi autour de l'asso mais tout vient de CTPL donc tous les anciens quasiment maintenant qui performent encore connaissent Console League CTPL. 3 Hit combo est né de ça en fait, toutes les petites assos françaises sont venues de là et après chacune se créait son identité, que ce soit une PSC à l'est ou Lyon ou autre et c'est un peu le starter, mais moi j'ai terminé à côtoyer toutes ces assos là donc euh donc je... la dernière génération un peu Street Fighter V pour résumer je connais un peu tout le monde quoi.

D'accord. Est-ce que pour toi la pratique du jeu vidéo est plutôt réservée à un public masculin ?

Non. Il y en a toujours eu des filles qui jouent, moins forcément parce que c'est... on va dire c'était l'aire du temps parce que 90 2000 comme je te disais c'est pas très glorifiant déjà de jouer aux jeux vidéo, alors en plus les jeux de baston qui sont une niche dans la niche, alors en plus compète de jeux de baston, si ton jeu de baston c'est pas Tekken ou Street Fighter tu vois tu te mets dans la niche de la niche de la niche de la niche, donc déjà zéro popularité euh à l'école. Il y a toujours eu des... si, moi

j'ai toujours connu des filles qui jouaient par exemple à la Nintendo DS, de là après à franchir le pas du jeu d'arcade et puis de la compète c'était autre chose, en général quand elles y venaient c'était soit parce que c'était leur mec, leur meilleur pote qui les emmenaient dans ces communautés, surtout la plupart du temps euh tu tombais plutôt sur des filles qui ont pas très confiance en elles et qui se prenaient un boost d'ego parce que forcément tu ramènes une meuf dans la meute tout le monde n'a d'yeux que pour elle. Parce qu'il faut dire ce qui est je te dis à la base c'est... les jeux de baston je vais pas dire les reclus mais ceux qui étaient pas très populaires ou pas très... qui arrivaient pas trop à s'exprimer dans la vraie vie ils avaient trouvé un peu un terrain où tout le monde était accepté, ou tant que tu es bon, de toute façon tu peux être admiré parce que tu es performant, c'est un peu un monde alternatif, donc je pense que ça intéressait moins les filles à cette époque-là et maintenant c'est moins vrai parce que les doseuses pétées il y en a beaucoup, tu vas sur Twitch il y a beaucoup beaucoup de filles qui jouent euh mais elles font beaucoup plus de vue que les mecs. Bon les mauvaises langues diront que c'est parce qu'il y a un décolleté. Non le fait est que je te jure qu'il y en a certaines avec la team des jeux elles ont rien à envier aux mecs. Après, la compète c'est un peu compliqué parce que comme pendant des années ben le terreau s'est installé de mecs qui... parce que même entre mecs déjà si tu veux il y en a qui tiennent un peu les rennes et qui décident de vie ou de mort de qui euh est legit, pas legit, qui a le droit pas le droit, c'est compliqué pour tout le monde en fait, c'est ça que je veux dire et maintenant plus que jamais les meufs ont leur place de toute façon. Je pense que c'est une discipline de toute façon fille ou garçon ça veut rien dire. Après faut avoir les épaules solides. Et c'est tout hein. Comme je disais quand tu gagnes devant 200 personnes euh ça te booste, mais faut savoir perdre devant 200 personnes. Des fois je me suis fait dégligner devant 200 personnes genre tu te prends double perfect tu rentres chez toi, ben il faut savoir l'encaisser aussi.

Oui j'imagine. On parlait de ressentis tout à l'heure suite aux victoires et défaites, ça peut être assez frustrant...

Ouais soit tu t'es mal entraîné, soit tu as rien compris à ton adversaire, de toute façon tu repasses par la case training c'est tout.

Dans ce cas tu regardes les vidéos et tu analyses tout le déroulé du match pour voir où t'as fait des erreurs c'est ça ?

Oui en fait ça tu peux le faire maintenant, mais à l'époque tu pouvais pas, tu avais que tes souvenirs (*rire*).

Ok. Du je passe au deuxième objet d'étude, le MMA. Alors dans un premier temps est-ce que tu connais le MMA et qu'est-ce que tu en penses ? Si tu connais pas c'est...

Si si en fait je connais mais j'ai peur de faire l'amalgame entre le free fight, le MMA.

Il n'y a aucun problème, il n'y a pas de bonne ni de mauvaise réponse. L'objectif c'est justement d'analyser les représentations, que les individus connaissent ou non.

Alors moi si tu veux je vais juste résumer ce que j'en connais. Donc pour moi c'est être dans une cage et deux mecs qui s'affrontent et qui ont pas pratiqué forcément la même discipline. Au lycée je me rappelle que, je sais plus quel magazine il y avait un DVD avec des matchs du coup, j'ai un pote qui achetait ça, il venait chez moi on regardait, il y a des matchs euh même aujourd'hui je m'en souviens, d'un mec énorme je sais plus comment il s'appelle, qui était contre un mec tout fin qui avait l'air de faire du, peut-être du karaté ou du kung-fu mais l'autre il avançait, tu as l'impression juste que s'il le chopait en fait c'était fini le match, et effectivement il l'a attrapé une fois il l'a mis au sol, c'était cool parce que c'était ce qui était le plus proche des jeux de baston dans le sens où deux styles de combat pouvaient s'affronter. Alors qu'en boxe c'est un boxeur contre un boxeur, euh judo c'est un judoka contre un judoka, ça j'ai toujours trouvé ça très cool et donc en plus de ces matchs-là, euh ben forcément il y a le la... les animés comme free fight, tough, ça j'achetais les tomes à l'époque donc pareil c'est assez « shônennisé » et peut-être que c'est pas les... C'est un peu plus je sais pas codéifié, mais j'ai toujours baigné un peu dans ça sans forcément savoir que euh je sais plus quel coup sont autorisés dans le MMA et dans free fight, dans quel pays c'est autorisé, pas dans quel pays, si tu veux pour résumer si je tombe dessus je regarde avec plaisir mais je me suis jamais passionné pour la discipline.

Tu regardais en partie parce que ça s'apparente un peu aux jeux vidéo de combat ? Du fait qu'il y ait des affrontements inter-styles, qu'on puisse voir des karatékas affronter des boxeurs etc. C'était une chose qui t'intéressait ?

Voilà. C'était un peu un fantasme à l'époque de dire quel est l'art martial le plus fort, si le boxeur affronte un chopeur qu'est-ce qui se passe, là c'était un peu la visualisation de tout ça.

D'accord. Le MMA a une image négative dans certaines représentations, il a été autorisé en France que récemment d'ailleurs...

Oui je sais qu'il y avait des interdictions.

Oui. Qu'est-ce que tu penses de ces interdictions ? Pour ce que tu en connais, est-ce que tu trouves ça logique ? Tu penses que la discipline est effectivement violente ? Tu penses que c'est plutôt les images associées qui le sont ?

Non pour moi ça a pas lieu d'être dans le sens où, je sais qu'il y a des matchs de boxe qui se

sont très mal finis pour certains boxeurs, ils se sont retrouvés en fauteuil, de toute façon les... à très haut niveau euh les disciplines comme ça d'affrontement il y a toujours un risque. J'allais te dire même dans le catch, j'ai été fan pendant des années, où je sais que c'est assez mis en scène, euh tu as eu des accidents dramatiques. Et dans les sports extrêmes ils sont pas interdits pour autant. Il y a pas si longtemps il y a une Formule 1 qui a fini en charpie là, bon il s'en est tiré le conducteur mais ça reste un sport extrême. Moi y a pas de... j'ai pas de mal avec ça. De toute façon c'est réglementé tu peux pas crever un œil à ton adversaire donc à partir du moment où c'est pas de la barbarie pure, moi ça me pose pas de problème.

Donc tu estimes que les représentations négatives n'ont pas lieu d'être ? Pour toi c'est une discipline comme une autre car il y a une présence de cadre ?

Oui, en plus on sait que la plupart pratiquent ça dans le respect tu vois, même quand ils gagnent, voilà il y a la salutation, il y a la tape sur l'épaule, ça transpire pas la haine quoi voilà, c'est des pratiquants... moi je respecte les arts martiaux de façon générale.

D'accord. Je fais un parallèle avec le jeu vidéo. Ces deux disciplines sont encore aujourd'hui régulièrement associées à des images négatives.

Ben ça a pas lieu d'être et puis ça a moins d'images négatives qu'il y a 10 ans et encore moins que 20 ans. Donc ça s'atténue doucement. Bon en plus de ça ajoute que pour le jeu de baston euh les éditeurs édulcorent quand même beaucoup maintenant, tu compares les jeux de maintenant... ils sont plus impressionnants graphiquement mais artistiquement ils prennent moins de risques hein.

Je veux bien que tu ailles plus loin à ce sujet.

Ben prends l'exemple euh tu vois le dernier Mortal Kombat, visuellement c'est plus impressionnant parce que ben là si il te retire le cerveau il te le bouffe, ben tu le vois c'est très réaliste mais à côté de ça, ça prend moins de risques à choquer je trouve, tu regardes les perso... c'est dans l'ère du temps les personnages féminins son plus habillés, moins sexy, euh je sais pas je trouve que le jeu c'est moins kitch et gratuit en fait, plus impressionnant mais moins gratuit. Même en général. J'ai pas envie d'aller aussi loin que d'étendre même aux dessins animés, mais bon par exemple pour le jeu de baston Dragon Ball Fighter Z, ben il y a pas non plus des gerbes de sang comme dans l'animé maintenant. Tout est un peu édulcoré en fait. Ils font attention à moins choquer je sais pas. Dans les années 90 il y avait pas les moins de 12 moins de 16 tout ça hein, ça décapite ça décapite. Tu étais gamin tu tombais sur Terminator à la télé (*rire*) c'était le film du samedi soir, non je trouve quand même que maintenant on fait plus attention à pas choquer. C'est peut-être pour ça que le MMA ça a mis du temps parce que

des fois tu as des... boh... en même temps j'ai toujours envie de comparer à la boxe parce que tu as des arcades aussi ouvertes, tu as du sang sur le visage, faut pas regarder des combats d'arts martiaux à 8 ans c'est tout hein j'ai envie de dire, après c'est aux parents de faire le boulot.

Ok. Une autre représentation négative est parfois associée au jeu vidéo, celle de la passivité physique. Ce qui remet en question sa légitimité en tant que sport.

Ouais ouais j'ai connu cette polémique-là.

Qu'est-ce que tu en penses personnellement ?

Moi j'ai toujours envie de renvoyer aux échecs par exemple euh parce que au final les échecs c'est encore plus passif, tu peux passer 2 minutes sans rien faire que réfléchir et pourtant c'est respecté et considéré comme un sport. Donc euh là c'est... c'est le sport des doigts. C'est le sport des doigts mais après certaines... certains affrontements je suis ressorti en sueur, les entraînements je peux te dire que quand tu entraînes ta mémoire musculaire pendant 2-3 heures tu es en sueur après, c'est voilà... moi euh ma compagne quand je reviens de session elle me dit à la douche parce que je sens la transpi et pourtant j'étais assis sur une chaise pendant 4-5 heures. Mais tu te dépenses quand même sans t'en rendre compte et puis c'est une gymnastique des doigts vraiment ce côté de répéter les actions jusqu'à ce qu'elles deviennent enfin... là euh pour l'anecdote des fois enfin... j'avais installé Fight 4.2 sur le PC, je sais pas si tu connais c'est un logiciel qui te permet de jouer à... d'émuler d'anciens jeux et d'y jouer en ligne, j'avais installé des jeux dont j'avais pas joué sans mentir 6 ans 7 ans 8 ans et j'ai ressorti les combos comme si j'avais joué hier donc c'est vraiment qu'avoir pratiqué pendant des mois euh et des mois fait qu'une fois que c'est rentré, c'est rentré. Ça relève de l'instinct comme certaines disciplines. Je pense un vieux boxeur tu le remets sur le ring, même s'il a pas pratiqué depuis 4 ou 5 ans, tu lui en colles pas une comme ça.

C'est resté inscrit.

Donc tu entraînes ton corps. Voilà c'est ça que je veux dire le sport tu entraînes ton corps. Donc dans l'e-sport tu entraînes ton corps aussi hein, y'a pas photo.

D'accord. Selon toi il y a vraiment... par l'entraînement, un travail sur les automatismes, sur...

Oui mais parce que les gens se focus, les gens se focus sur les abdos, les pectoraux et les biceps mais ça concerne ton cerveau, tes yeux, tes doigts et tes bras parce que forcément c'est un tout.

Ok. Alors on va parler du combat, combat au sens large. Tu as déjà abordé plusieurs points que je voulais voir, mais je vais revenir sur une ou deux choses. D'abord est-ce que tu serais intéressé

par la pratique d'une discipline de combat physique, si c'est pas déjà le cas et pourquoi ? Et pourquoi tu as choisi de t'orienter spécifiquement vers des jeux de combat ?

Alors déjà je pense que ce qui m'a plu vraiment au début c'est que ça se rapprochait beaucoup des mangas, de la jap anime, que ce soit les design quand tu vois Street Fighter, SoulCalibur, tu avais l'impression de jouer avec des personnages de jap anime quoi donc moi j'ai toujours baigné dans ça la jap anime, donc les design... parce que les japonais moi ça me parlait beaucoup, en plus c'était encore la grande époque de Capcom où ils voulaient pas tout américanisés donc c'était vraiment très proche de la jap anime, après de pratique en pratique ben je sais pas je me suis retrouvé passionné par ça sans trop me poser de questions existentielles. J'ai essayé euh je m'étais inscrit au ju-jitsu, j'avais fait ça pendant un mois avec des potes, c'était sympa mais après la vie a fait que je sais plus j'ai déménagé je crois, et je me suis toujours dit un jour je me réinscrirais mais bon tu sais la vie entre le boulot, l'entraînement, les jeux, les compètes, tu trouves pas forcément le temps. Après ils ont ouvert une salle de muscu dans mon taf euh donc j'avais juste à descendre d'un étage pour pouvoir m'entraîner physiquement. Je pense que ça aurait été un club de quelque chose je me serais inscrit là mais c'est vrai que je me suis toujours intéressé mais quand tu es passionné à fond dans quelque chose, c'est compliqué d'avoir de la place dans la vie pour deux fois ça, tu vois ce que je veux dire ? C'est-à-dire que pour moi si je me mettais à la boxe ou au ju-jitsu ou une autre discipline, pour le faire à fond, il m'aurait fallu au moins passer autant de temps que je consacre et aux jeux de baston et aux jeux vidéo en général. Sinon tu fais deux choses à moitié au final. Et c'est ça le problème. On a qu'une vie (*rire*). J'aurais été riche héritier je pense que j'aurais fait ça mais bon. Là j'avais pas assez de temps dans une journée si tu veux c'est pas... c'est tout ce que je peux exprimer.

C'est quelque chose qui t'aurait intéressé en tout cas ?

Oui mais bon de par ma nature je te dis les choses, quand je me passionne je le fais à fond. 1 heure comme ça par semaine pour moi c'est pas assez pour se forger dans ces disciplines-là.

D'accord. Selon toi est-ce que les pratiquants de jeux vidéo et de sports de combat, comme le MMA peuvent être les mêmes ? Ou est-ce que les profils sont totalement différents ?

Non non moi je pense que ça se rejoint dans cette pratique c'est pareil tu as une partie théorique, tu as une partie d'entraînement en solo et tu as la partie confrontation après pour mesurer tes skill aux autres, ça c'est... je pense que c'est ce qui définit les deux hein de toute façon.

Au-delà des affrontements inter-styles dont on parlait toute à l'heure, qu'est-ce qu'on peut retrouver à la fois dans le MMA et le jeu vidéo de combat selon toi ? Tu parlais d'une certaine logique d'affrontement ?

Ben en fait typiquement c'est se retrouver face à quelqu'un dont tu dois deviner ce qu'il va faire. C'est ça en fait la finalité si on peut résumer en une phrase, tu es face à quelqu'un et tu dois deviner ce qu'il va faire pour l'emporter. C'est... c'est ça avec une variété de choix dont chaque corps dispose en fait, forcément dans le jeu de baston c'est ton avatar mais ce qu'on retrouve pas dans les jeux collectifs où c'est très situationnel où vraiment où tu vas croiser l'attaquant ben tu dois prendre ta décision, après le mec tu le revois pas pendant 5 minutes, là tu es face à ton adversaire euh et c'est toi face à ton adversaire personne va venir faire les choix à ta place et si tu fais... si tu ne prends pas de décision tu perds. Si tu prends la mauvaise décision tu perds. Tu vois tu dois faire un choix, c'est (*rire*) le choix est imposé sinon euh il va t'arriver du mal mais c'est ça en fait, moi comme je... la façon dont je résume les affrontements dans les jeux de baston c'est la façon dont je résume les affrontements martiaux donc euh... il n'y a aucune différence.

Oui. Je me permets de faire un parallèle et de revenir sur un point dont tu parlais toute à l'heure. Tu disais qu'en compétition on pouvait pas tricher. Si t'es pas entraîné tu perds.

En compétition tu peux pas tricher parce que je peux te dire qu'en 20 ans les excuses de sac je les connais toutes. Le mec tu le bats il te dit bon là j'essayais un personnage ou j'essayais une situation voir euh ou ouais là je joue tranquille ou bref. Mais on a remédié à ça avec les monnaies match euh pendant des années euh quand quelqu'un essayait un peu trop de fuir le côté sérieux des matchs, tu disais bon ben là je pose 10 € sur la table, si tu veux jouer... si tu es sûr de me battre en jouant sérieux tu mets 10 € et le vainqueur ramasse la mise. Donc là soit le mec faisait pile et aux yeux des autres c'est validé que ben de toute façon il a perdu, mentalement c'est un lâche. Soit il accepte et si il perd de toute façon c'est validé, mais tu forces un peu cette validation-là. Après dans la baston euh c'est particulier parce que tu te retrouves dans un bar avec un autre mec du MMA qui te dit ben je t'allonge, tu peux pas vraiment faire semblant et dire ah ben j'ai fait exprès de me retrouver au sol, le combat... mais tu risques plus en fait euh à avoir mal ou à perdre de l'honneur que juste un match. Parce que quand on s'entraîne à un jeu de baston c'est pas comme en compète, le premier qui arrive à deux ou trois victoires, on peut jouer 50 100 150 matchs, c'est pas très grave en soi, c'est un peu comme les sparring en boxe, c'est un autre sujet. Tu t'entraînes pendant 15 20 1heure, 2heures tu tapes dans des gants il y a pas vraiment d'enjeux. Mais la recherche de cet enjeu-là pour moi c'est toujours, c'est toujours important. Si tu veux euh il y a des mecs ça fait 10 ans que y en a un qui se prétend plus fort que l'autre mais ils ont réussi à s'esquiver pendant 10 ans pour que personne prenne le risque euh de voilà je sais pas c'est... moi je peux pas attendre aussi longtemps, j'ai besoin de savoir si je suis meilleur ou moins bon.

D'accord. Concernant la vidéo en elle-même, tu disais que tu avais baigné dans plein de séries et d'animés. Qu'est-ce qui t'as plu dans ce genre de vidéos ? Ça a joué sur ton intérêt envers le jeu vidéo de combat ?

Ben déjà faut savoir que dans les années 90 euh forcément tout ce qui était animé à succès j'ai envie de dire même étant un peu grossier les séries il y avait toujours une adaptation jeu vidéo. Donc quand tu as baigné dans la génération Chevaliers du Zodiaque Saint Seiya, DBZ, Sailor Moon, tous les Shônen, tous les animés, il y avait tous les jeux dérivés hein, sur Super Nintendo y'avait tous les jeux de baston euh t'en arrives sur PS1 PS2 chacune a connu ses jeux Dragon Ball Z qui étaient souvent déclinés en jeux de baston, donc forcément nous on retrouvait le plaisir de s'affronter en incarnant ces personnages-là, euh puis je sais pas en fait ouais c'est... c'est le milieu comme ça du chara design job moi ça m'a toujours plu.

Ok. Du coup je reviens sur les supports de diffusion. Par exemple on parlait toute à l'heure du fait d'analyser des vidéos de combat, notamment après une défaite en compétition pour s'améliorer. Est-ce que tu peux me parler des différents outils qui peuvent permettre de diffuser le jeu vidéo de combat et de la manière dont tu les utilises de ton côté ?

Ben à l'époque faut savoir que il y avait pas grand-chose, déjà tout le monde n'avait pas Internet, que tout le monde avait encore moins de matériel pour enregistrer, et que de toute façon dans les grandes compétes n'étaient enregistrés que avec beaucoup de chance le top 3. Donc euh les 4 meilleurs joueurs on pouvait trouver des matchs enregistrés donc à moins d'accéder jusque là tu voyais pas de toute façon les replay de tes matchs. Et euh ben on avait toujours un pote lui qui avait accès à un PC, à Internet, qui arrivait à télécharger ça et on regardait ça. On se repassait ça. Il y avait des magazines, il y avait Hardcore Gamer magazine et Arcadia, d'ailleurs Arcadia l' édition il y avait le fameux Asenka (*rire*) et euh qui publiait des combos et des vidéos de combo et c'est assez maigre ce qu'on pouvait trouver alors qu'en parallèle les japonais avaient déjà des formes très élaborées avec échanges de techniques. En fait à l'époque, je parle des années 90, c'était un peu chacun pour soi, tu trouvais une technique, tu trouvais un personnage cracké, euh tu n'en parlais pas tu le gardais pour la prochaine grosse compète et tu essayais d'aller loin avec. Après les autres observaient et il fallait s'adapter. Alors que les japonais ils ont toujours été dans le partage, dans les salles d'arcade les combos étaient notés sur des cahiers, ils échangeaient via les forums, d'ailleurs un joueur connu en France qui est Cuongster, euh un de ses meilleurs amis euh traduisait le japonais et il pouvait déjà aller sur les forums japonais récupérer des tips de là. Donc tu vois c'était vraiment un peu à la magouille, le premier qui trouvait les techniques crackées, sachant que moi comme j'ai... comme je t'ai dit au début je trouvais rapidement ces techniques-là mais forcément moins rapidement qu'une communauté japonaise, chacun essayait de se démarquer donc avec ses propres strats maintenant quand on revient aujourd'hui avec tout le matériel, tout le monde a Youtube, quel que soit le jeu qui t'intéresse tu tapes sur Youtube son nom, combo, tu as un échantillon des possibilités du jeu. Et quand je dis un échantillon c'est des trucs déjà optimisés, donc tu as pas besoin de refaire du boulot derrière. Quand tu vois un combo de Ryu dans Street Fighter V sur Youtube, tu peux chercher pendant des heures tu vas pas trouver mieux

hein. C'est déjà le truc optimisé qu'on te sert. Et j'en ai même de remonter avant même qu'un jeu sorte où à la sortie maintenant les éditeurs te préparent des tutos. Là euh tu vois Guilty Gear Strive, le prochain Guilty qui sort l'année prochaine, tu as déjà des trailer, tu as déjà des mecs qui ont décortiqués les possibilités, pareil pour Dragon Ball Fighter Z, tu as très rapidement accès aux trucs optimisés dans le jeu. En fait le travail de recherche, tu perds plus de temps vraiment à rechercher. C'est... tu passes directement par la case training à bosser ce que tu vois, il y a plus ce côté-là. Tu as accès à tous les matchs des grandes compétitions, c'est pas le top 3 c'est au moins le top 16 voire le top 32, donc tu vas trouver le joueur qui joue le personnage qui t'intéresse et par mimétisme répéter un peu ce qu'il fait, tu as la frame data, ça c'est limite le plus important de nos jours, ce qu'on a jamais eu pendant des années, c'est vraiment chaque coup du jeu décortiqué entre la vitesse euh où le coup s'exécute et le recovery où le personnage récupère d'avoir mis le coup donc c'est là qu'entrent en jeu les fameux mathématiciens du jeu de combat qui eux apprennent ces tableaux-là par cœur et en fait ils font le match vraiment comme si ils lisaient un code de la matrice. C'est... y'a moins de recherches à faire, voilà de nos jours donc tu as accès à tout.

Ça rejoint ce que tu disais, la question de l'accessibilité aux jeux ?

Oui mais c'est une double accessibilité, parce qu'on a pas parlé aussi de l'accessibilité euh manuelle, tous les jeux sont plus faciles à jouer aussi, tous les jeux actuels, que ce soit parce que ils ont rajouté des mécaniques pour faciliter ou même parce que l'exécution quand tu appuies sur un bouton tu as plus de temps, quand tu remontes dans les jeux un peu plus à l'ancienne, tu as moins de temps pour valider les actions, il faut faire tes mouvements de façon très précise, un quart c'est un quart c'est pas... c'est pas un ou deux degrés de plus parce que ça pourrait te sortir un truc bizarre, maintenant tout est facilité, c'est très... les angles sont arrondis en fait, voilà c'est ça. Mais ils ont essayé de gommer un peu l'écart entre les différents niveaux de joueurs, c'est un peu dommage. C'est un peu... si je te mettais en parallèle avec le MMA, c'est comme si euh ben tu es amené à affronter un mec qui fait 15 kg de plus que toi, donc forcément le mec est un peu plus « brutos », alors on dit bon ben lui on va dire rajoutez 5 kilos sur chaque jambe, et comme ça, ça va équilibrer. Moi je suis pas pour gommer l'écart entre les joueurs hein, si tu es plus fort, t'es plus fort et puis c'est tout.

C'est pour ça qu'il y a des communautés encore très axées sur les vieux jeux ?

Oui. Parce qu'il y a des sensations que tu retrouves pas dans les jeux actuels, qui ont d'autres qualités aussi hein, parce que forcément ça a amené beaucoup de joueurs, moi je te cache pas là quand on va finir je vais lancer un petit Dragon Ball Z Fighter, je vais lancer le online et je sais qu'en deux trois minutes je trouve un adversaire. Ça c'est sympa. Parce que moi à l'époque sur les anciens SoulCalibur ou Dead or alive ou Guilty Gear, si tu voulais des adversaires fallait réserver ton train le week-end pour bouger là où il y a un Event euh c'était pas comme ça sinon tu étais condamnu... condamné à

jouer avec les deux trois même mecs tout le temps. Maintenant ça peut apporter une certaine variété, c'est pas négligeable.

D'accord. On va aborder le dernier point, le sport au sens large, et la manière dont il évolue. C'est une question un peu ouverte mais... comment tu définirais le sport ?

Ben je vais, je vais te rap... rappeler ce que je t'ai dit tout à l'heure, pour moi le sport ce qui fait que... c'est la discipline qui te fait développer ton corps jusqu'à acquérir des capacités euh que les gens qui ne s'entraînent pas n'ont pas. Donc on parle du corps physique, donc on n'est pas sur de la philosophie ou autre, mais quand je te disais muscler son cerveau euh c'est le côté physique. Les réflexes, l'observation, euh la mémoire musculaire donc des nerfs, quand je dis les bras c'est pas les bizè... biceps mais c'est plus les nerfs. En fait on se rend pas compte de tous les micros mouvements qu'on fait avec les bras mais c'est pas que des doigts qui bougent, donc les bras, les doigts, le cerveau, la vue, les réflexes. Tout ça euh quelqu'un qui s'est entraîné à haut niveau aux jeux vidéo est plus développé que la personne lambda j'en suis convaincu. Et même dans la mise en place de stratégie hein, moi dans ma vie professionnelle euh ça m'a permis de mettre en place des strats, des stratégies de, d'élaborer le risque et le reward de certaines situations, c'est utile dans la vie, c'est pas... c'est pas que appuyer sur des boutons sans réfléchir.

Et puis tu parlais de mindgame, que tu développais beaucoup.

Oui ben le mindgame c'est ni plus ni moins que la stratégie en fait, c'est être plus stratège que ton adversaire, l'anticiper, lui tendre des pièges, le feinter. Sans avoir pratiqué des jeux de baston je serai pas la même personne aujourd'hui, c'est sûr et certain.

Ça a provoqué des changements du coup c'est ça ?

Mmh.

D'accord. Et donc tu considères le jeu vidéo de combat comme un sport ?

Oui oui tout à fait.

D'accord. Par le développement de compétences particulières, la construction d'un mindgame...

Voilà. Après si je peux pousser l'analyse, je pense que certains sont pas convaincus parce que peut-être que dans leur entourage, ceux qui jouent euh ne s'appliquent pas cette discipline-là de vouloir performer et jouer un peu en mâchant les boutons, donc euh ça tu peux jouer six mois un an et tu vas pas progresser d'un iota tant que tu cherches pas à comprendre ce qui te manque, tes points faibles,

tes... ce qu'il faut développer, de toute façon ça sert à rien. Et peut-être c'est ce qui n'existe pas dans le sport physique dans le sens où si tu cours pendant 6 mois sans réfléchir comme un Mbappé de toute façon tu vas avoir des jambes en béton. Que là il faut vraiment une certaine discipline pour récolter l'essence des jeux de baston et je pense que c'est la notion qui manque aux détracteurs, forcément euh tatie Colette qui voit le gamin qui joue à Fortnite et qui en retire rien, il se dit mais c'est pas un sport on se fout de moi. Mais c'est voilà il faut... il faut connaître cet aspect-là pour pouvoir faire cette analyse-là.

D'accord. Effectivement, découvrir un autre jeu entre guillemets à partir du moment où on recherche la performance en l'étudiant ?

C'est ça.

Et selon toi pourquoi le MMA et le jeu vidéo se développe de plus en plus aujourd'hui ?

Les jeux vidéo forcément c'est la technologie maintenant qui impressionne, euh visuellement on arrive quand même sur des trucs euh assez calés et qui vendent du rêve. Je pense qu'il y a eu un petit revirement à la génération Wii en fait, c'est la console qui était un peu chez tout le monde et tout le monde s'amusait à faire du bowling, c'est la console je pense qui... qui a fait accepter le jeu vidéo aux foyers moyens mais après bon forcément la surenchère technologique, même un beau-père un peu réfractaire, tu lui montres un beau jeu PC qui tourne au max, il te dit ah ouais pas mal. Et puis bon tu sais on est dans l'ère des influenceurs sur les réseaux sociaux donc euh forcément les influenceurs approchés par les marques, qui te sortent une PS5 ou autre, personne va te dire que c'est bidon. Là ouais on est sur une nouvelle ère hein, ça se voit concrètement. Le MMA euh pourquoi est-il plus accepté ? Moi j'ai envie de dire que c'est peut-être ma génération de mecs qui regardaient un peu en « screed » au collège au lycée, et puis maintenant à l'âge de consommer ou de prendre des décisions euh générationnelles j'ai envie de dire euh ils savent que c'est pas... c'est pas là que c'est... c'est pas... c'est pas si méchant contrairement à l'ancienne génération qui était peut-être un peu plus fermée, là on rentre dans une nouvelle ère hein de toute façon, de nouveaux codes, il faut vivre avec, avec ce qu'il y a de bien et ce qu'il y a de mauvais. Mais les deux hein c'est dû au fait que ceux qui ont apprécié ces médias étant jeune et sans pouvoir d'achat, maintenant c'est les gens qui votent et qui bossent hein tout simplement.

D'accord. Est-ce que tu veux revenir sur un des sujets abordés ?

Laisse-moi 2 minutes de réflexion.

Si tu veux je te peux te redonner les grands thèmes.

Non mais il y a pas besoin mais vas-y ouais.

L'identité du pratiquant, les rapports aux pratiques, les rapports sociaux, le rapport au combat, les supports de diffusion, le sport...

Je pense qu'on a quand même bien brassé là (*rire*) de toute façon quand un truc me venait en tête, même si on n'était pas dans la même catégorie, tu as pu l'enregistrer donc... après tu pourras redécortiquer. Au pire si j'ai une anecdote qui me revient je te l'enverrai par message privé.

Ça marche.

Au pire tu pourras la reconsulter parce que moi je pense qu'on a pris large.

J'ai interviewé Marc, Osu, Paul, Quentin un pote de Paul, il y a toi et je compte interroger Shenzo. Est-ce que tu penses que je devrais contacter d'autres personnes ?

(*Rire*) Ben Shenzo c'est mon cousin je sais pas si tu sais.

Ah je savais pas que c'était ton cousin.

C'est le fils euh de la sœur de ma mère. Euh il a une vingtaine d'années, donc il a 15 ans de moins que moi, donc moi quand j'ai commencé la compète euh j'avais quoi 13, 14 ans, donc lui quand il... lui aussi il a baigné ben c'est la même famille donc il a baigné à la naissance dans les consoles etc., pour faire un peu le background. Et quand il a eu je sais pas 6, 7 ans, moi j'étais déjà dans la compète chaque week-end, faire le tour de France et plus tard d'Europe. Mais on habitait dans la même ville donc j'allais souvent chez eux et il demandait même petit déjà à jouer contre moi aux jeux de baston. Pendant des années, mais quand je te dis des années c'est peut-être de 8 ans jusqu'à 15 ans euh mais il a pris des 100 0, il m'a jamais pris un match, 30 0, 10 0, 50 0 et il en redemandait c'était vraiment entraînement à la dure. Et il y a eu un basculement lui quand il a eu 18 ans, c'est là que j'ai commencé à me retirer un peu, par ma vie personnelle j'ai rencontré quelqu'un, j'ai commencé à fonder une famille, les jeux récents m'intéressaient moins, il y a eu cette bascule peut-être en 2015, non 2000... Ouais peut-être. À la sortie de Street Fighter V. Moi je me suis un peu détaché du monde compétitif, j'ai continué à donner un coup de main aux orgas, je me suis toujours intéressé aux réseaux sociaux, j'ai gardé contact mais moi j'ai commencé à me détacher et j'ai commencé à lui montrer les ranking parisien, la salle d'arcade, lui donner des contacts de gens avec qui jouer en ligne et quand moi je me suis installé à Rennes, quelques années... peut-être un ou deux ans plus tard, avec sa famille ils sont arrivés aussi. Donc il s'est mêlé aussi à 3 Hit combo et il a découvert lui vraiment sur le tard l'aspect affrontement avec d'autres personnes, parce que pendant des années il voulait jouer contre personne d'autre que moi, online ça l'intéressait pas, bouger ça l'intéressait pas, donc c'était training mode et

puis m'affronter moi qui était au top de ma forme, qui revenait de compète, qui avait joué contre le gratin européen et mondial, donc il y a eu cette espèce de passage de flambeau sur Street V si tu veux, donc lui il a commencé à casser des bouches et à se faire connaître. Moi j'ai commencé à me mettre en retrait, donc je parle un peu moins à la génération Street V. Mais si tu veux contrairement à moi, il a moins l'envie de se confronter aux gens en fait, je sais pas après faut... sûrement il y aura un petit travail après, lui à le cuisiner mais il y a un côté comme ça qui... on n'est pas pareil sur ce côté-là. Il aime faire de la compète, il aime gagner certes, mais il recherche pas forcément ça.

D'accord. Et par rapport aux thématiques qu'on a abordées tu penses que ça pourrait être intéressant de l'interviewer ?

Oui parce que lui pour le cas c'est peut-être la personne la plus atypique que j'ai rencontré même, parce que là euh je te dis c'est... je vais pas dire que c'est du gâchis parce que lui il est bien dans sa vie, il s'en fout mais il peut clairement... il pourrait... s'il s'en était donné les moyens, il serait clairement top 2 ou top 3 français sur Street Fighter V actuellement.

Il a un très bon niveau oui.

Oui mais tu vois il a jamais voulu... moi en plus j'avais des contacts, j'avais des facilités de lui donner le contact de Luffy, de lui donner le contact de l'un de l'autre, moi j'ai des très bons contacts dans le milieu et il a jamais voulu en fait. Il préfère jouer des heures avec un mec moyen de Rennes que d'aller s'affron... se confronter aux meilleurs français. J'ai l'impression que les spots c'est pas son truc tu vois lui c'est un peu, là tu as un match de MMA et en fait personne ne se rend compte que le mec de la cafet derrière il peut allonger les deux mais il a pas envie de se mettre euh dans la lumière. Tu vois ce que je veux dire, c'est un peu ce côté. Donc c'est un personnage atypique qui a pas énormément d'anecdotes parce que au final il a... si, il a voyagé une ou deux fois au Japon, il a eu des bonnes opportunités mais il aura pas 20 ans de carrière à te raconter, mais ça peut être intéressant aussi. Par contre ça m'étonne que Marc ne t'ait pas conseillé euh Ikaruga.

Ah non. Comment tu dis ?

Ben c'est un bon pote de Marc en plus. Kenneth Banino, son nom c'est Kenneth Banino. Donc lui c'est Ikaruga, c'était un compétiteur à l'époque début 2000 sur CVS2, il avait une passion ardente pour ce jeu, à organiser des rencontres avec les japonais euh il est inter Japon France et en fait ce qui est très intéressant dans le cadre de ton étude, c'est qu'il a ouvert son dojo de karaté. Tempo euh...

Ah d'accord. Oui effectivement.

Donc lui c'est aussi un artiste martial aguerri, euh karaté shotokan je crois, donc lui c'est... je pense

que c'est aussi un très très bon perso à étudier, et Marc le connaît bien, donc je sais pas pourquoi il y a pas pensé, moi ça m'est venu tout de suite en tête.

Non... c'est marrant je crois pas.

Kenneth Banino son pseudo c'est Ikaruga.

Et bien écoute je vais jeter un coup d'œil de ce côté-là. Mais c'est gentil.

Il est sur Facebook hein.

Ok je vais regarder ça. Ça m'intéresse.

Tu lui dis tu as parlé avec Vladimiret Marc.

Il y avait aussi Effy qui m'intéressait, alors très honnêtement...

Lui je le connais moins. Pour moi c'est un mec de la new generation. Soit il a joué dans son coin pendant des années mais pour moi c'est pas quelqu'un qui à performé.

D'accord, j'ai cru que c'était une fille au début.

Non c'est pas une fille. Après tu as des mecs qui ont des pseudos de personnages féminins hein. Il y a un mec son pseudo c'était Chun-Li, un autre parisien c'était Millia, dans ce domaine-là ça veut rien dire. Par contre si tu aimerais interviewer une fille...

J'aimerais bien ça pourrait être intéressant.

Ben en fait le meilleur exemple c'est Kayane mais j'ai envie de dire maintenant elle est tellement célèbre que ça va être très très compliqué. Ça va être très compliqué parce que même moi, on était très proche, maintenant quand je lui demande si elle vient au Stun, c'est (*rire*) j'ai pas une réponse comme ça. Après quand on se croise sur un salon ou autre on discute avec plaisir mais je pense que faire un truc non rémunéré ça va être très compliqué. Il y en a bien deux trois mais elles se sont retirées, elles ont pas fait des grandes carrières. Et après il y en a deux autres mais c'est problématique parce que j'ai envie de dire soit on les aime soit on les aime pas, les deux elles peuvent pas se piffrer entre elles, c'était deux joueuses de Street Fighter V, tu as Irissia et Khloey.

Irissia c'est ça ?

Irissia et Khloey K.H.L.O.E.Y (*épelle le nom*) Khloey elle c'est... ben les 2 en fait ont un bon niveau

sur Street Fighter V mais moi qui suis les trucs un peu de loin tel un vieux tonton de la communauté, euh en gros c'est soit tu aimes l'une soit tu aimes l'autre. L'une a dit que l'autre est nulle, c'est vraiment des chamailleries à la con mais ça peut quand même être intéressant d'avoir ce point de vue-là.

Est-ce que tu as leur Facebook à tout hasard ?

Twitter.

Je veux bien que tu m'envoies un lien. Elles faisaient des rankings ?

Parisien. Oui. Elles étaient parisiennes.

Ok.

Elles ont fait de la compète, bon les deux ont commencé avec Street V mais de toute façon la géné... Comme je dis la génération Street Fighter V euh c'est un peu euh un nouveau noyau j'ai envie de dire, il y a quelques anciens mais c'est ouais...

Ok. Je te remercie en tout cas.

Je t'envoie ça tout de suite les deux Twitter.

Je te remercie pour le temps que tu m'as consacré, c'était vraiment sympa et intéressant.

Oui t'inquiète.

Et puis au plaisir de se recroiser sur un prochain ranking.

(Rire) Après les confinements.

Oui c'est ça... En fonction des actualités.

Ça manque un bon Stunfest là.

Oui. Encore une fois je te remercie.

Bon courage. Mais bon si tu finis le truc et que tu as des retours, je veux bien savoir.

Oui bien sûr.

Annexe 22. Entretien 16 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Hector)

L'entretien est semi-directif, on va donc aborder plusieurs thématiques en suivant une grille d'entretien. L'entretien est assez ouvert, l'objectif c'est développer tes réponses, je te réorienterai si besoin de mon côté. Si jamais tu as des anecdotes, des observations personnelles, etc. n'hésite surtout pas. Même si il sera rendu anonyme, l'entretien sera enregistré, ça te pose pas de problème ?

Ouais pas de souci.

Je pars sur le premier thème, encore une fois n'hésite pas à développer.

Ok.

On va commencer par l'identité du pratiquant. Est-ce que dans un premier temps tu peux te présenter ? A la fois à travers ton parcours scolaire, professionnel et sportif ? Tu peux y introduire ta pratique du jeu vidéo.

Euh du coup je m'appelle Hector, j'ai 30 ans, je viens d'avoir 30 ans très récemment.

Joyeux anniversaire.

Merci beaucoup. Et donc célibataire et euh pour mon parcours scolaire, ben plutôt comment dire, plutôt comment j'ai envie de dire, euh comment dire primaire collège plutôt sans histoire, après lycée euh je me suis orienté sur un bac STG, donc bac technologique du coup, et en fait après le lycée, après le bac, j'étais parti sur un BTS euh qui m'a pas vraiment plu en fait, et au bout de quelques mois en fait je suis parti à la fac parce que euh en fait j'ai appris un peu le kiffe que ben je pouvais apprendre le japonais et euh la culture japonaise en fait c'est quelque chose qui m'attirait beaucoup en fait depuis le collège. En fait du coup j'ai pas vraiment hésité, j'étais pas vraiment à ma place où je faisais mon BTS, du coup je suis parti un peu sur un coup de tête et du coup je suis parti à la fac où je me suis lancé dans une licence euh dans une licence euh en langue étrangère appliquée du coup en japonais et anglais. Et de fil en aiguille en fait il y a eu beaucoup de choses en fait euh ce départ à la fac en fait ça m'a comment dire, ça m'a un peu euh lancer justement dans le versus fighting parce que j'ai rencontré en fait les deux co-fondateurs en fait d'une association japonaise en fait, qui avait pour but de promouvoir la culture japonaise et justement il y avait un local en fait en centre-ville, du coup je les ai rencontrés, ils m'ont dit voilà on fait des choses sur la culture japonaise

et notamment des soirées jeux vidéo et des tournois. Et j'ai vu que en fait c'était... justement les deux c'était des jeux de combat en fait et moi qui m'intéressait aussi pas mal aux jeux de combat, ben je me suis dit euh on va y aller quoi. J'ai invité un pote et puis on va voir ce qui se passe quoi. Et euh de fil en aiguille en fait, je suis arrivé... on a un peu creusé tout ça avec les gens de l'association et euh voilà quelques années plus tard voilà, du coup je me suis lancé dans les jeux de combat.

C'était une autre association que 3 Hit Combo ?

Alors ouais en fait il faut savoir que euh cette association en fait qui s'appelle l'AJFJ en fait euh en fait du coup c'était plus ouais pour la culture japonaise en fait. Vraiment tout ce qui est je sais pas initiation, initiation par exemple euh à l'origami des trucs comme ça, des cours de japonais, des soirées étudiantes avec des japonais justement et en fait, très régulièrement en fait, tous les vendredi soir en fait, il y avait des soirées jeux vidéo et vu que ça comment dire, ça ramenait pas mal, ça ramenait pas mal en fait... je t'avais dit les deux cofondateurs sont, étaient comment dire des pratiquants de jeux de combat en fait, c'était surtout les jeux de combat qu'on lançait. Et on se dit à un moment pourquoi pas creuser là-dedans. Du coup on a... on a commencé à rameuter pas mal de pratiquants de jeux de combat et euh vu que ça c'est un peu euh grossi en fait, on s'est dit pourquoi pas comment dire on va se dissocier de cette association pour après devenir BeatBy 44, donc un peu l'équivalent de 3 Hit combo Nantes. Donc voilà.

D'accord. Tu pratiques depuis combien de temps le jeu vidéo de combat ? Ça fait combien de temps que tu t'es vraiment... ?

Alors ouais vraiment de façon compétitive je dirais depuis 2013. Et euh et vraiment en termes de comment dire, de façon casual en fait j'avais... les jeux de combat j'aimais beaucoup ça en fait. En plus je suis issu d'une famille assez nombreuse donc les jeux de combat on dosait beaucoup avec les cousins ou les frères, et maintenant ouais depuis tout petit j'aimais plutôt bien ça quoi.

D'accord. Quelles sont les autres activités que tu pratiques ? De loisir, sportives, etc.

Euh alors ouais en même temps que mes activités à BeatBy 44 en fait, je suis depuis... fin 2016 en fait je fais partie d'une autre association en fait, euh qui propose des cours de danse en fait, des cours de danse japonaise en fait. Et ça s'appelle le yosakoi, je sais pas si tu en as

entendu parler.

Je ne connais pas non.

C'est plutôt confidentiel pour le moment mais euh il y a plusieurs troupes encore déjà en France, il y en a 5 6 il me semble, et euh voilà je fais partie d'une troupe de danse japonaise yosakoi et du coup on a des entraînements hebdomadaires. Bon actuellement c'est plus trop possible. Depuis 2016 ouais je fais partie d'une troupe de danse euh comme je t'ai dit ouais des entraînements hebdomadaires et on a fait justement, par l'intermédiaire de cette troupe on a fait plusieurs projets associatifs dont un voyage au Japon pour un peu représenter Nantes en fait au Japon dans une ville qui s'appelle Niigata en fait, c'est-à-dire que Niigata en fait elle est jumelée à Nantes. Il y a plusieurs comment dire, il y a plusieurs échanges étudiants en fait qui se passent au cours de l'année et nous on se dit pourquoi pas on va euh ben on va leur passer un petit coucou et puis euh et dire que un peu le yosakoi commence un peu à se développer en France et à Nantes. Donc voilà je fais un peu de danse euh en même temps que les jeux de combat. Et euh après pour ce qui est des sports en fait, euh quand j'étais au collège vraiment, enfin j'étais plutôt casanier mais bizarrement en fait, bizarrement j'aimais beaucoup les heures d'EPS en fait et le club en sport en fait, le sport en club pardon me plaisait pas vraiment mais bizarrement ouais j'aimais beaucoup les heures d'EPS. Mais ouais j'ai pas beaucoup pratiqué en dehors des heures de cours quoi.

Ok. On va aborder ton rapport aux pratiques. D'abord, comment tu présenterais et définirais le jeu vidéo de combat, que ça soit en pratique loisir ou compétitive ?

Ouais le combat euh ben je dirais, vraiment le jeu de combat en fait c'est un jeu où tu mets en deux positions on va dire, pas forcément deux joueurs, il y a aussi le joueur et l'ordinateur, et bien sûr aussi, donc deux joueurs voire même... 2 3 4 jusqu'à 8 même, peut-être même jusqu'à plus que 8. Peut-être que ça existe, il n'y en a pas un qui me vient à l'esprit là à plus de 8 mais ouais comment dire ça met en opposition un ou plusieurs joueurs avec d'autres et euh je sais pas comment dire, y'a... et dans les jeux de combat en fait on retrouve tu sais souvent des mécaniques euh des mécaniques similaires par exemple la barre de vie ou la barre de stun. Ouais je vais utiliser du jargon un peu jeux de baston.

Vas-y il n'y a pas de problème.

Tu seras peut-être un peu largué. Tu connais un peu ?

Oui je connais un peu. Mais c'est pas un souci. Je te demanderai des précisions ou je chercherais de mon côté si jamais.

Ok ok. Ouais donc euh dans les jeux de combat on retrouve souvent des mécaniques similaires comme je disais la barre de vie ou comment dire cette vue, cette vue de côté, une vue 2D on l'appelle, une vue 2D où on voit les... enfin surtout sur les jeux rétro je dirais mais ouais franchement y'a après, vraiment il y a des 2D 3D. Mais comment dire il y a une vue d'ensemble sur les deux personnages plus et le but ouais c'est vraiment de comment dire d'allumer la vie du joueur adverse à zéro et pour ça y'a comment dire y'a ce qu'on appelle l'interface utilisateur, on va dire machine utilisateur aussi qui fait que on doit comment dire, on peut déplacer son personnage, on peut le faire sauter, on peut exécuter comment dire des mouvements plus ou moins difficiles selon qu'ont prévu les développeurs. Et euh voilà il y a tout cette, tout ce... toutes ces mécaniques et comment dire tous ces effets visuels qu'on voit à l'écran, il faut comment dire, c'est des... de ça pour vraiment arriver à la victoire et donc achever son adversaire à zéro. Et donc selon moi il y a une notion d'amusement, de plaisir dedans. Le but c'est de l'opposition quoi en fait. C'est surtout ça en fait qui est un peu le sel des jeux de combat.

Ok. J'imagine que l'entraînement occupe une phase assez importante du fait que... ?

Ouais bien sûr. Ouais ouais euh après les phases d'entraînement c'est vraiment quand on commence à... on est rentré dans le milieu compétitif. Euh moi, enfin les phases d'entraînement avant en casu, c'était pas trop ça tu sais, les jeux de combat c'est surtout quand on s'adresse à des casu c'est surtout l'amusement, l'immédiateté en fait des jeux de combat qui fait que ça attire avec aussi un peu tout ce qui est ouais visuel, design des personnages comment dire, effets spéciaux euh des coups spéciaux justement, il y a des grosses attaques tout ça et euh voilà c'est plutôt l'immédiateté des jeux de combat qui attire plutôt les casu je dirais. Après ce qui est ouais la manière compétitive, ben c'est vraiment il faut mettre comment dire euh la main dans le cambouis en fait, c'est des... ça demande de la rigueur, ça demande aussi un peu de sérieux, il y a beaucoup de mécaniques ça dépend aussi des jeux de baston qu'on pratique. Il y en a qui sont plus accessibles que d'autres mais c'est vraiment ouais il y a un jargon justement à apprendre, à maîtriser, que ouais la pratique comment dire, tout ce qui est entraînement ça demande beaucoup de temps et beaucoup de motivation, parce que j'ai déjà eu comment dire j'ai déjà eu pas mal d'occasions comment dire de coacher des joueurs qui demandaient voilà comment on fait ci comment on fait ça,

comment amener à faire ça, et euh c'est... je trouve ça assez difficile d'être pédagogue en fait, surtout ce qui est jeux de combat c'est vraiment un flot pour comprendre comment jouer de façon compétitive à un jeu de combat, c'est beaucoup d'informations à gérer, c'est beaucoup de mécanique à comment dire à comprendre par soi-même en fait et essayer de transposer ça avec les paroles en fait. Même au niveau du comment dire... oui ?

Il y a donc deux manières principales d'appréhender le jeu ? Un côté casual, avec une pratique très orienté vers le plaisir, dans laquelle on peut jouer pour les personnages, pour le système de jeu, en surface. Et un autre axé sur la compétition qui oblige le joueur à passer par certaines phases d'apprentissage de techniques, du jargon etc. ?

Ouais c'est ça voilà c'est ça.

Tu dois donc t'entraîner pour participer aux compétitions ?

Ouais bien sûr.

Comment ça se configure ? Est-ce que tu fais ça avec d'autres joueurs, est-ce que tu fais ça seul ? Comment, combien de temps par semaine et à quelle régularité du t'entraînes ?

Alors pour se préparer à des tournois ou enfin ouais de façon compétitive en fait je dirais deux méthodes principales j'ai envie de dire, il y a en fait faut savoir ouais les jeux ces dernières années en fait on est en mode online où tu peux jouer avec les gens du monde entier et euh en fait ce qui est bien avec les modes online en fait c'est que ça te permet de rencontrer pas mal de joueurs que tu connais pas vraiment, donc il faut que tu te forces à t'adapter à tous types de profil, tous types de niveau. C'est ça qui est intéressant avec le jeu online et euh voilà il y a beaucoup de comment dire il y a beaucoup de joueurs qui aiment bien ça, c'est euh surtout s'améliorer en pratiquant beaucoup en compète, c'est euh c'est un type d'entraînement qui se vaut, ouais il se vaut. Mais je pense qu'il faut coupler ça aussi avec justement l'entraînement euh j'ai envie de dire ça basique mais euh il faut, faut faire ses devoirs quoi. Faut aller en mode practice ouais les jeux où les jeux comment dire en proposent en mode entraînement où tu peux régler plein plein plein de mécaniques, enfin plein de, plein de comment dire plein de paramètres en fait en fonction de l'ordinateur et euh ouais de plus en plus, de plus en plus en fait ils sont plutôt, plutôt bien maîtrisés, plutôt bien développés en fait les modes entraînement. Je vais prendre l'exemple de Street Fighter V mais euh par exemple on peut, dans Street Fighter V on peut régler le paramètre de l'ordinateur pour qu'il saute, pour sa

garde, pour qu'il soit stun sur un coup précis même pour afficher justement la frame data, ça c'est hyper important aussi, faut comprendre un peu ça. Et euh quand je coachais en fait des joueurs ouais je remarquais beaucoup en fait c'était pas forcément le meilleur comment dire, ils étaient pas vraiment intéressés sur le fait d'aller en training en fait. Enfin je le voyais c'était assez bizarre euh tu remarques un peu les profils quand tu essaies un peu de coacher chez les joueurs et tu en as qui veulent vraiment essayer d'apprendre à jouer euh juste en jouant en fait. Juste en jouant et j'ai remarqué que même si tu leur expliques un peu des trucs comme ça, des trucs un peu rapides ils voulaient vraiment jouer... enfin on en revient un peu à l'immédiateté là-dedans, vraiment c'était pas la meilleure façon mais vraiment si euh on veut s'améliorer, vraiment faut passer en mode training et tester tout ce qui est je sais pas si tu vas comprendre mais tout ce qui est set up, set up situation, enfin faut vraiment comment dire (*s'éclaircit la voix*) faut vraiment tester plein, plein de situations différentes avec ton personnage et les autres, tous les autres personnages aussi, c'est super important. Après ouais comme je disais sur Street Fighter V il y a plein de mécaniques, plein de paramètres il y a par exemple aussi euh en fait sur Street Fighter V et dans le 4 aussi on pouvait enregistrer des save states je sais pas si tu connais, donc enregistrer un état pour le recharger à l'infini tard si on veut. Et ça, ça aide vraiment beaucoup pour justement répéter des situations exactes et euh comment dire, et changer d'options sur cette... changer de choix on va dire sur cette situation précise... précise pour vraiment comment dire analyser un peu tout, tout ce qui est possible sur une situation donnée. Et après j'ajouterais en fait aussi ce qui est important, euh comment dire c'est pas vraiment de l'entraînement je dirais mais c'est aussi euh dans le cadre de faire ses devoirs en fait, il y a beaucoup de comment dire, beaucoup de sites qui traitent de versus fighting, moi j'en ai un que comment dire que j'utilise beaucoup. C'est... ça s'appelle HeventHubs je sais pas si tu...

Je ne connais pas.

C'est un site anglais en fait qui traite justement de l'actualité versus fighting et en fait souvent euh souvent en fait, journalièrement en fait il y a beaucoup de comment dire beaucoup d'articles qui traitent un peu de de nouvelles mécaniques qui ont été découvertes dans certains jeux ou même des bugs, des bugs qu'on a découvert 10 ans plus tard dans un jeu. Et il y a aussi comment dire ça couvre un peu l'actualité des tournois et euh justement ça fait un peu des... ça fait un peu récapitulatif des tournois, des moments clés des tournois, des phases de jeux intéressantes. Et moi je pense que c'est intéressant aussi de justement de se mettre à jour

sur ce genre de trucs et sur les tournois justement qui se passent pour justement pour on va dire pour découvrir, si tu connaissais pas justement, si tu vois une phase hyper intéressante tu te dis ah ouais comment dire, moi je pourrais reproduire ça dans mon jeu, je pourrais ajouter ça à mon jeu. Je pense que c'est hyper important aussi.

Le suivi est important pour toi.

De suivre les tournois, de suivre les actualités qui se passent pour découvrir un peu des nouvelles choses quoi dans les jeux que tu pratiques.

D'accord. Tu disais que tu étais coach, que tu aimais bien donner des conseils, etc. Tu es aussi pratiquant. Est-ce que tu peux me présenter ton palmarès et les types de compétitions auxquelles tu participes ?

Ouais. Alors euh du coup mes jeux principaux en fait compétitivement ce sont les jeux de combat en fait. Ça a été Street Fighter 4, Street V, euh il y a eu un peu de SoulCalibur à un moment donné mais c'est vraiment Street Fighter 4 et Street Fighter V sur les 2 jeux auxquels je me suis vraiment attardé compétitivement. Donc Street Fighter 4 ça a commencé ouais comme je te disais en 2013, 2013 et j'ai joué de façon compétitive euh ben jusqu'à la sortie de Street V donc ça faisait en 2013, donc en 2016, donc ouais j'y ai joué 3 ans de façon compétitive à Street 4. Et euh je dirais le plus beau palmarès sur Street 4 ça a été euh en fait on a deux fois par an à Nantes, à Nantes Arena, qui se passe deux fois par an et euh c'est vraiment l'un des plus gros tournois sur Nantes parce que ça ramène beaucoup de joueurs, ça ramène beaucoup de joueur nantais et pas que, parce que bon on a déjà eu des joueurs parisiens qui ont fait le déplacement, des joueurs de la région, Angers, Rennes forcément et Bordeaux parfois, et c'est vraiment l'un des plus comment dire l'un des plus gros tournois à Nantes, et j'avais gagné justement, j'avais gagné le tournoi solo de Street 4, parce que il y a solo et en team, j'ai gagné à plusieurs reprises le tournoi en team mais c'est vraiment le tournoi solo, je sais plus c'est en quelle année, ça devait être en 2015. J'avais gagné le tournoi solo de Street 4 et c'était vraiment une belle victoire parce que je me suis retrouvé en finale euh avec un très gros joueur bordelais, il me semble que j'étais en loser's final du coup je revenais des losers fallait que je gagne 2 fois, 2 x 3 matchs. C'était une très belle victoire parce que c'était un... je pense que... c'était un très bon joueur bordelais euh... à l'époque où du coup ça m'a fait vraiment plaisir cette victoire euh il y a eu aussi euh le Stunfest, le Stunfest il me semble c'était le dernier, le dernier tournoi sur Street Fighter 4 avant le... sur

Street Fighter V. C'était vraiment peut-être le plus gros tournoi qu'on ait eu sur Street 4 au Stunfest, parce que justement il y avait des joueurs japonais qui étaient là, quelques joueurs américains. Et il y avait les plus gros joueurs japonais les Daigo, Tokido je sais pas si ça te dit quelque chose et j'avais fait top 32 il me semble et euh sur mon parcours ouais j'avais réussi à battre un joueur japonais. Peut-être pas le plus fort, peut-être pas le plus nul, mais apparemment il était bien connu pour... pour avoir un bon niveau sur Street 4. C'était plutôt cool, j'avais rencontré sur mon passage aussi un compère nantais, c'était bien, ça s'est plutôt bien passé pour moi et du coup j'ai dû chuter sur Valmaster, c'était Valmaster c'était le meilleur euh la meilleure Chun-Li française et mondiale, mondiale aussi. J'ai perdu une fois contre lui et après j'étais... j'avais perdu une seconde fois contre l'un des joueurs, alors c'était un joueur anglais et actuellement c'est l'un des meilleurs joueurs sur Street V actuel au mondial, donc ce qui est pas dégueulasse. J'avais fait top 32 et en plus de ça voilà, moi c'était... je pense que c'était mes 2 plus belles victoires sur Street 4. Après ça m'arrivait justement de gagner de temps en temps les tournois qu'on organisait au game over. Donc c'était le back gaming à Nantes. Et euh et voilà on faisait aussi justement des tournois un peu plus rapides en une manche, en une manche euh à l'association encore, quand on était encore... quand on était encore au local à l'association, on faisait ça toutes les semaines. Il y avait beaucoup de sessions à l'époque, beaucoup de sessions en fly'n à l'époque.

Tu parlais de tes combats. Il y a des joueurs plus ou moins spécialisés dans certains domaines dans le jeu vidéo de combat, quels sont tes points forts et tes points faibles ? A la fois dans la pratique, mais aussi par rapport aux différents formats de compétitions.

Par rapport au format euh par rapport au format je sais pas si je pourrais dire que je suis plus fort ou plus faible, mais euh ce que je trouve intéressant ouais justement dans le format justement, le format team, en équipe, c'est que on peut euh voilà on peut être complémentaire avec le teammate qu'on a choisi quoi. Par exemple si faut... en fait sur Street 4 moi je jouais Blanka en fait de façon plutôt défensive en fait, Blanka c'est vraiment un perso pas vraiment euh après ça dépend aussi du jeu qui sont accés... enfin on va dire la beta du jeu est plutôt accés défensive ou offensive, je dirais que Street Fighter 4 c'est plutôt accés sur la défense, c'était très fort la défense en fait, ce qui est comment dire attendre l'erreur du joueur adverse, le faire perdre patience des choses comme ça en fait. C'était assez... c'était très fort. Et euh moi j'étais plus un joueur défensive. Je prenais pas trop de risques en fait, je maintenais toujours une distance en guise de sécurité entre le... entre moi et l'adversaire en fait, et c'est

vraiment pousser à l'erreur, pousser à l'impatience en fait l'adversaire. Et euh ce qui était intéressant justement c'est de mixer un peu défense et attaque justement. Moi j'avais un comment dire j'avais mon teammate de cœur elle s'appelait Foruken et jouait Zangief, Zangief c'est plutôt un personnage comment dire typé euh corps à corps donc avec des chopes, et donc ça faisait plutôt un bon feeling et une bonne synergie entre les... entre nous deux. Donc tantôt attaque tantôt défense. On pouvait palier justement à comment dire à des match up un peu négatifs, ça c'était bon. Et euh voilà pour le tournoi en équipe, c'était ça qui était plutôt amusant, euh après les formats un peu solo enfin je dirais solo il y a aussi tout ce qui est rond suisse ou comment dire tournoi en double élimination euh il y a pas vraiment de différence je dirais pour moi... je fais mon meilleur possible quoi pour aller plus loin, forcément après il y a aussi un peu la chance du tirage quoi, qui fait qu'on va rencontrer plus ou moins des comment dire, des adversaires forts ou plutôt plus faibles dans l'arbre mais ouais après c'est intéressant de voir justement comment dire qui on va affronter dans les arbres je pense notamment. On peut par exemple euh on pourrait se dire voilà ah j'ai un comment dire, je connais... enfin au premier tour je tombe sur untel, je sais qu'il est pas très bon donc je vais essayer de m'échauffer pour l'instant et si je gagne, je me dis ah je vais tomber sur untel qui est beaucoup plus fort, ça va me permettre un peu de... je vais essayer de comment dire préparer un peu ce match là avec le précédent, s'il y a des comment dire, on peut se dire ça mais euh ouais non j'ai pas vraiment de comment dire de mind set différents selon le format à part en équipe ou en ronde suisse.

D'accord. Et par rapport à la pratique en elle-même, tu as des spécialités, des points forts, faibles ? Est-ce que tu es plutôt polyvalent ? Tu disais être un joueur plutôt défensif.

Ouais dans le jeu bon ben faut savoir justement ça dépend aussi de l'adversaire en face. Donc ça dépend de l'adversaire et aussi du joueur. Euh enfin pardon du jeu, du personnage pardon qui l'utilise. Forcément tous les personnages ont des forces et des faiblesses mais aussi justement le joueur en lui-même qui a les... où on peut repérer justement des forces ou des faiblesses. Donc euh ouais premièrement oui, il faut... tout de suite il faut se dire ah il joue tel perso donc je sais que tel perso comment dire il pêche un peu par exemple en anti-air ou en défense s'il est un peu... voilà il est pas invincible donc je pourrais l'agresser à la relevé facilement, je veux dire ce genre de choses et aussi ce qui est le plus dur justement à faire dans le jeu de combat c'est vraiment euh comment dire c'est euh j'ai envie de dire établir un

profil très vite de son adversaire. Après forcément si tu le rencontres plusieurs fois, enfin plusieurs très souvent, forcément ça va être plus facile, mais euh c'est vraiment hyper important, c'est vraiment de s'adapter euh comment dire face à son adversaire et repérer des petites choses qui vont faire que ça va pencher un peu la balance en ta faveur, c'est vraiment les choses comme ça qu'il faut repérer très rapidement et donc ça faut le mettre en scène un peu, faut euh comment dire, faut essayer de lui tendre des pièges et comment dire, et analyser un peu les situations quoi. Je vais par exemple si je me dis tiens lui il a l'air d'être un peu comment dire, je sais pas ouais il pêche un peu sur les anti-airs donc je vais essayer deux sauts à un moment si je vois que justement il anti-air pas ben je vais dire ouais s'il continue à pas anti-air comme il faut je vais continuer, des choses comme ça en fait. Et vraiment le pousser un peu dans des genres de situation précise sans mettre l'accent dessus et essayer d'avoir l'avantage quoi.

D'accord ? Tu as une bonne lecture de l'adversaire en fait ?

Ouais, après je pense pas que c'est comment dire c'est comment dire ça n'est pas exclusif je pense, j'ai envie de dire que c'est du entre guillemets bon sens. C'est vraiment pour mettre les choses... enfin pour avoir toutes les chances de son côté, donc oui c'est vraiment des choses à apprendre, à faire et à apprendre plus facile pour s'améliorer et forcément ça dépend de l'adversaire, de son personnage mais aussi le sien, de ses faiblesses, de ses forces.

Et peut-être aussi avoir du sang froid, ne pas tomber dans des pièges liés à la provocation, etc. ?

Ouais ouais c'est ça. Avec la pratique forcément, après ouais ce qui est très très dur justement à comment dire, tout ce qui est adaptation à l'adversaire c'est très très très très dur, avec la pratique forcément on commence à s'habituer mais ça reste toujours assez dur. Moi je pense vraiment que c'est la chose, l'une des choses les plus dures, l'adaptation en fait dans un jeu de combat je veux dire, c'est vraiment très très dur de s'adapter aux différentes situations selon son adversaire et euh ouais je dirais faut... en fait ce qui est intéressant en fait c'est dans le combat c'est que avec la pratique en fait c'est qu'on commence à avoir des automatismes justement euh qui peuvent nous aider justement dans plein de situations en fait. C'est vraiment... enfin j'ai envie de dire c'est jouer comme un robot mais pas vraiment en fait. C'est important de jouer de façon carrée mais faut pas tomber non plus dans les automatismes parce que justement ça peut, ça peut, l'adversaire peut justement repérer ça, repérer ouais ce

genre de choses et justement renverser ce genre de choses à notre désavantage en fait. Donc ce qui est super cool justement c'est de comment dire, c'est de minimiser un peu ces automatismes et euh comment dire et euh minimiser ouais ces automatismes et justement apprendre à justement à lire plus son adversaire que de jouer vraiment entre guillemets tout seul en fait. Seul avec son plan de jeu à soi, avec son plan de jeu ouais de... un peu avec son plan de jeu défini et vraiment plus être porté sur les réactions de l'adversaire et ses habitudes. C'est vraiment ça le plus important je dirais dans un jeu de combat. Mais c'est le plus difficile aussi à faire.

Ok. On va passer à une autre thématique, n'hésite pas à développer. On va parler de tes ressentis dans la pratique. On peut commencer par la manière dont tu appréhendes le jeu vidéo de combat à travers les 5 sens, puis on développera si besoin. Par exemple toute à l'heure tu commençais à développer ce qui s'apparente à des automatismes, des anticipations, des lectures. Tu peux présenter tout ce qui te semble lié à ça, même au niveau de la chaleur, etc. Explique-moi de quelle manière tu vis le jeu vidéo de combat.

Ouais d'accord. Du coup ouais je vais commencer avec la vue, donc forcément tout ce qui est visuel et tout c'est super important dans un jeu de combat comment dire, il faut toujours avoir, il faut toujours rester euh comment dire à l'affût de tout ce qui se passe à l'écran, donc ça demande pas mal de toujours forcément des automatismes euh par exemple dans Street Fighter il y a des barres... il y a genre trois quatre barres différentes à surveiller à chaque fois en fait et c'est ce qui va un peu conditionner un peu tous tes choix en fait, donc euh ben y'a forcément la barre de vie, donc euh en fait le but aussi dans Street Fighter 4, c'est surtout dans Street Fighter 4 en fait, c'est pas vraiment de réduire la... le but principal j'ai envie de dire de... c'était pas vraiment de réduire la barre de vie de son adversaire à zéro mais de la garder... mais garder la sienne plus on va dire plus haute que celle de son adversaire. C'est important. Par exemple il y a aussi enfin toujours avec la barre de vie, par exemple si on se dit ben j'ai encore beaucoup plus de vie que mon adversaire euh ben peut-être que je vais avoir envie de prendre plus de risques parce que j'ai plus de vie que mon adversaire. Donc même si je me fais punir ou si euh voilà si on l'attaque arrive en garde, et que voilà je me fais punir c'est pas trop grave quoi. Au pire j'aurais essayé, si ça marchait ben peut-être que je gagnais, et si ça marchait pas au pire c'est pas grave, il me punit et puis je perds un peu de vie c'est pas trop grave. Ça compte pas. Donc au niveau de la barre de vie ouais c'est un peu comme ça que ça se présente, après on a aussi la barre de stun aussi, c'est pas forcément dans tous les jeux qu'elle est visible. Par exemple dans Street 4 elle est pas visible la barre de stun mais elle est là, elle se remplit à chaque coup en fait qu'on reçoit. Par exemple dans Street Fighter V on peut la voir et ça forcément euh ben la barre de stun si elle se remplit ben comment dire le personnage est assommé pendant 5 secondes donc c'est assez

comment dire problématique. Donc forcément faut être à l'affût, par exemple si on se dit euh tiens ben mon adversaire il va être stun au prochain coup mais euh... en fait faut savoir aussi, enfin là je vais rentrer un peu dans le jargon technique et dans Street Fighter 4 on a ce qu'on appelle le damage reduce, en fait le damage reduce c'est un peu je sais pas si tu vois un peu Tony Hawk, euh tu sais quand on fait des figures euh plus on fait des figures, plus on fait la même figure dans un... je vais dire dans un combo plus cette même figure va rapporter moins de points. Enfin c'est un peu pareil dans les combos dans Street Fighter en fait. Plus on va donner de coups dans un combo et moins les coups suivant dans le combo vont faire moins mal en fait. C'est dans une logique comment dire d'équilibrage en fait. Forcément si le combo va faire je sais pas 5-6 coups, tu vas pas perdre ta barre de vie voilà. Plus le combo est long, plus le combo est long, plus les coups vont faire moins mal euh dans ce combo. Et euh voilà en fait avec la barre de stun en fait il faut justement gérer, je vais te dire comment dire euh au prochain coup, enfin au prochain... où les deux trois coups qui va se prendre il va être stun, donc je vais faire un combo euh de deux trois coups quoi, pas un combo de six sept huit coups qui va augmenter le damage reduce parce que le combo qui vient pendant que le personnage est stun de l'adversaire, il va compter dans le damage reduce. Ce qui fait qu'on va justement adapter son combo pour faire plus de dommages dans cette phase en fait.

Ça passe par l'observation de l'écran, du HUD ? Est-ce que tu observes le personnage adverse ?

Bien sûr c'est super important aussi forcément il y a... dans Street Fighter IV en fait, ouais comme je disais c'est beaucoup très défensif en fait il faut toujours garder une certaine distance avec son adversaire parce que justement les coups ont une certaine « range », enfin une certaine distance, toujours euh faut toujours avoir comment dire faut toujours imaginer un peu euh la zone d'action en fait de son adversaire mais aussi de son personnage. Et toujours avoir pour comment dire cette euh cette zone d'action en tête et la modifier selon justement, selon la distance de ton adversaire.

Paradoxalement ce qu'observent le moins certains joueurs, c'est leur propre personnage. Est-ce que c'est ton cas ? Car tu n'en as pas encore parlé.

C'est vrai ah ben je suis plutôt d'accord. Après il y a aussi euh comment dire y'a la vision périphérique, je dirais que c'est plutôt avec la vision périphérique qu'on va observer notre personnage, parce qu'avec notre personnage vu qu'on joue beaucoup euh avec, c'est notre personnage principal, c'est notre « main », donc on sait vraiment euh enfin quels sont les distances de coups qu'il peut atteindre, voilà donc il y a pas trop de soucis normalement dans la pratique voilà. Je pense que euh plus tu vas utiliser ton personnage moins ouais tu vas être comment dire moins tu vas être plus tenté justement d'être toujours dessus quoi visuellement parlant. Donc du coup voilà je disais la vision périphérique tu peux gérer un peu ça mais ouais c'est vraiment en fait, avec l'observation c'est vraiment y'a... on va prendre des automatismes comme je disais euh regarder euh telle barre de vie à

ce moment précis regarder le timer, il y a aussi le timer qu'il faut prendre en compte justement, si tu vois que enfin je sais pas on est... les deux adversaires sont à comment dire à moitié de vie et il reste que 15 secondes sur le timer forcément va falloir prendre une décision quoi. Peut-être jouer plus défensif ou plus agressif selon le timer forcément euh après il y a les comment dire, les situations qu'on voit souvent en tournoi je dirais, c'est par exemple euh dans Street Fighter ouais c'est mieux de par exemple de se laisser choper, de se laisser jouer quand il y a plus beaucoup de temps, quand on a encore un peu de vie on se dit j'ai encore un peu de vie donc euh... et pour laisser un peu le timer s'écouler ben je vais sciemment me prendre des chopes parce que les chopes ben y'a une annulation qui se déroule quand on se fait choper et ça nous met à terre et euh dans Street Fighter quand on est à terre en fait on est invincible. Et euh le temps qu'on se relève on est invincible ça prend quoi une ou deux secondes mais ça grappille quelques secondes quoi et euh ça c'est hyper important en fait. Ça dépend de la situation.

Est-ce que ça t'arrive aussi de regarder le joueur adverse pendant les phases de pause par exemple ou même pendant le combat, pour voir s'il est en difficulté, en train de perdre ses moyens, etc. ?

Pas trop je dirais. Pas trop. Après y'a forcément le moment de la poignée de main, ça peut même donner un peu comment dire un petit feeling sur l'adversaire selon comment dire la force de la poignée de main, le fait qu'il ait envie d'en débattre, ça peut indiquer un peu comment dire son feeling. Non mais je dirais que pas trop trop non j'essaie de rester euh sur l'écran quoi. J'essaie de pas perdre de vue l'écran. Ça m'arrive de regarder un peu des fois, un peu les comment dire, les... enfin on en revient peut-être... les automatismes, peut-être lever les yeux quand on se prend une expédition ou peut-être baisser le regard en petit peu quand on fait une grosse erreur, ça nous arrive je pense. C'est pas dommageable je pense mais ouais non en général je reste à regarder l'écran.

Ok...

Ce qui est important aussi ouais excuse-moi, c'est euh moi j'ai tendance à préférer mettre une bonne distance entre moi et l'écran, il y en a certains ouais ils aiment bien avoir, être assez près de l'écran, moi je préfère être un peu comment dire un peu à l'arrière, enfin un peu éloigné pour que comment dire, enfin faut que mon champ de vision ait en fait tout l'écran en fait en visuel quoi. Parce que je pense que ouais euh tout ce qui est comment dire pour les yeux j'ai envie de dire il y a moins de distance pour les yeux que si on est beaucoup plus près pour regarder en haut à gauche ou en haut à droite, au milieu. Moi je préfère être ouais un peu à distance pour avoir justement l'écran, tout l'écran...

D'accord. Moins de fatigue, par mouvements oculaires en tout cas...

Ouais c'est plus rapide je trouve, je pense et ça doit moins fatiguer je pense aussi.

Ok. Concernant le toucher, tu as des observations particulières ?

Alors le toucher ouais, en fait faut savoir euh que sur Street 4 moi je joue exclusivement au stick arcade. Mais après en fait c'est très bizarre moi j'ai commencé à la manette sur Street 4 mais euh c'était encore mode casu quoi, c'était pas vraiment de façon compétitive que je jouais mais euh ouais, en fait Street 4 ouais c'était... moi je dirais ouais c'est vraiment... en fait au stick faut savoir, enfin moi c'est mon avis, sur Street 4 le stick c'est beaucoup plus pratique dans le sens où il y a des chose que tu fais en stick qui sont beaucoup plus faciles qu'à la manette sur Street 4. Par exemple le système de combo dans Street Fighter 4 en fait, euh il est plutôt beaucoup plus exigeant dans le 4 que dans le 5 et ça joue euh... y'a des combos qui se jouent à la frame, ce qu'on appelle des just frame, tu as juste une seule frame en fait pour connecter un coup à un autre pour faire des combos, et en fait faut savoir que dans le... au stick dans Street 4 en fait on a ce qu'on appelle la technique du plink, en fait ça s'appelle le plink, le p pour priority en fait, il faut savoir qu'en fait en appuyant euh sur un bouton et en appuyant euh sur le bouton, sur euh comment dire, en appuyant sur un bouton et sur un deuxième bouton euh très vite juste après en fait, genre dès que là on appuie sur un bouton et juste après quelques frame, j'ai envie de dire quelques frame, après sur un deuxième bouton en fait, le premier bouton en fait va être compris par la machine en fait deux fois en fait. Et donc ça permet en fait de réussir en fait on va dire nos just frame de... enfin on augmente euh la réussite du just frame de 50 % vu que le bouton est compris deux fois par la machine.

Ça c'est plus facile avec le stick ? Tu y arrives mieux avec ?

Oui parce que en fait, parce que justement là on vient, on en vient au toucher justement parce que justement au stick on peut comment dire on peut... on a nos cinq doigts ce qui est un peu plus compliqué sur la manette en général parce qu'on a que le pouce alors qu'au stick on a vraiment nos doigts directement sur les boutons qui permet qu'on peut utiliser deux doigts pour justement... on peut faire ça bien sûr sur la manette mais je trouve ça plus difficile alors que sur le stick, utiliser le pouce notre index on peut appuyer sur deux boutons très très rapidement. Euh y'a ça euh après ouais il y a ce qui est très dur aussi sur le maniement du stick c'est surtout le levier. C'est pas forcément évident, forcément. Euh ça c'est de la pratique, ouais j'avais beaucoup de mal comme tout le monde je dirais au début. Après il y a plusieurs maniements du levier, il y en a beaucoup qui le prennent comme ça. Après je le prends plutôt par dessous en fait, je le tiens entre le majeur là et l'annulaire du coup, enfin le... pardon, si si le majeur pardon et euh et ouais moi je préfère ça parce que aussi justement euh vu que je joue Blanka en fait, Blanka c'est un perso à charge, c'est pas avec des quarts de

cercle qu'on va faire des coups spéciaux avec lui c'est avec des charges. Par exemple voilà on va maintenir pendant 2 secondes en arrière et après on fait avant plus poing pour justement déclencher sa rolling, là où il roule, ça va très vite c'est des charges basiques et euh c'est un peu l'archétype des perso à charge comme ça. Donc euh ouais moi plutôt je suis habitué à faire ça, après je jouais pas exclusivement Blanka mais c'était vraiment un personnage principal, mais quand je voulais changer un peu je jouais un peu Ryu, un peu... un peu général basique pour changer un peu. Mais il y a la tenue du levier, les euh comment dire le stick ouais sur Street 4 c'est vraiment beaucoup plus pratique une manette je trouve. Et je voulais en venir à ça, et justement à la sortie de Street V en fait, ils ont comment dire... les développeurs ont... ils voulaient j'ai envie de dire casualiser ça mais ont rendu plus accessible tout ce qui est combo, combo, link et manipulation en fait. Et euh maintenant sur Street V je joue exclusivement la manette parce que c'est moins exigeant, en fait les sticks ce qui était bien le plink comme je t'ai expliqué, il y avait aussi le... je t'en ai pas parlé le piano en fait, le piano en fait c'est euh c'est par exemple sur Blanka en fait si on veut faire son attaque électrique en fait faut appuyer 5 fois sur un bouton de poing en fait par exemple et ce qui était bien avec le stick c'était en fait faut savoir que pour enclencher l'attaque électrique de Blanka comme je disais faut appuyer 5 fois sur un coup de poing et euh le système de Street Fighter en fait est fait que l'on a 3 niveaux de poings et 3 niveaux de pieds en fait, on a le petit poing, moyen poing, gros poing. Petit pied, moyen pied, gros pied et en fait avec le stick ce qu'on peut faire c'est que, c'est qu'on peut tapoter une fois sur chaque poing, donc ça fait déjà trois input, et réappuyer deux fois après sur les deux autres poings, donc petit poing, moyen poing, gros poing, petit poing, moyen poing. Pour avoir nos 5 input pour l'attaque électrique, pour pouvoir comboter selon les situations et ça c'est plus ouais c'est plus pratique je dirais sur le stick. C'est toujours bien sûr possible sur la manette mais c'est moins fast. Et donc pour revenir à Street V ouais le gameplay était beaucoup plus, comment dire beaucoup plus casualisé, il y a plus vraiment besoin de plink, plus besoin de plink et y'a même des coups en charge euh qui sont plus en charge, enfin des coups à pression répétés qui ne sont plus, voilà c'est beaucoup plus accessible je dirais que le 4. C'est pas forcément un reproche mais ouais.

Ce genre de cas peut justifier le passage d'un périphérique de contrôle à un autre. Passer du stick à la manette et inversement...

Ouais. Après euh par exemple on voyait aussi la différence du poids forcément. Le stick c'est un peu lourd hein, c'est un peu lourd, faut le trimballer à chaque fois dans son sac ça prend de la place et comparé à la manette forcément c'est beaucoup plus petit, ça rentre presque parfaitement dans un sac,

ça prend moins de place, il y a aussi ça, il y a aussi les budgets forcément, en général le stick ça coûte beaucoup plus cher qu'une manette mais ça tient beaucoup plus longtemps, parce que en général ben ça dépend après du modèle qu'on prend mais euh en général un stick si tu le prends ben il va te tenir plusieurs années, 5,6 ans voire plus, alors qu'une manette ouais ça dépend des modèles mais en général si on prend par exemple les manettes officielles Xbox généralement ça va tenir une année ou un peu plus jusqu'à euh jusqu'à renouveler le matériel parce que généralement il y a des boutons qui répondent plus ou les joysticks sont un peu amochés, donc faut prendre ça aussi en compte, ça dépend. Il y a aussi ça qui compte.

Au niveau du toucher tu n'as pas d'autres d'observations ? C'est surtout l'utilisation des périphériques de contrôle qui te vient à l'esprit ?

Euh ouais.

Si tu as pas d'autres...

Après ouais moi faut savoir que... moi je me dirais que je suis plus un joueur manette plus que stick. C'est vraiment qu'à Street 4 que je joue au stick parce que forcément comme je te l'ai expliqué toute à l'heure, tout ça mais en général quand je joue à d'autres jeux que Street 4, genre SoulCalibur, Tekken, je joue plus à la manette ouais parce que je trouve ça plus pratique ouais puis ça fait beaucoup de bruit le stick forcément. Donc voilà en général euh ouais je suis plus manette, je dirais que je suis plus un joueur manette que stick ouais.

Ok. On peut passer à l'ouïe. Tout ce qui se rapport à l'ouïe que ça soit lié aux bruits du jeu, hors du jeu, au cadre de pratique, etc.

Ben l'ouïe forcément c'est hyper important aussi que ce soit dans le jeu, dans le jeu par exemple on peut... en fait faut savoir ce qui est bien fait en fait dans les jeux de combat en fait c'est que euh le personnage en fait va crier tel ou tel son et va le crier que à ce moment-là en fait. Quand par exemple, quand Ryu il va faire un hadoken, il va crier hadoken et que à ce moment-là quoi, pas quand il fait un autre mouvement tout ça, enfin même la façon de crier d'un personnage ça va révéler beaucoup de choses parce que justement comme je t'ai dit il va crier à cette tonalité qu'à ce moment-là, donc faut se dire ah je l'ai entendu et forcément je dirais sur certaines situations le son peut s'avérer plus rapide que le visuel et on peut se repérer justement, par exemple quand tu entends telle ou telle chose, tu vas dire « il va forcément faire ça donc je peux réagir plus vite à ça ». Donc c'est hyper important, comme je l'ai dit aussi ouais ce qui est bien fait dans les jeux de combat c'est que il y a plein de petits sons qui t'indiquent justement, y'a genre ce petit son qui t'indique que ta barre de super elle est remplie (*s'éclaircit la voix*) ou euh quand le timer il est... il commence à s'approcher de zéro il y a un petit

bruit qui fait que on a, on n'a pas, on a... il reste que, 5... 15 secondes restant, euh dans Street Fighter aussi y'a... faut savoir aussi c'est quand un des deux personnages atteint 30% de vie en fait, la musique va changer et va être un peu plus dramatique, donc ça c'est important aussi pour savoir où on en est dans le match, donc euh ouais il y a plein de choses comme ça. Euh donc ouais le son c'est hyper important ouais dans le jeu et donc euh hors jeu ouais c'est super important aussi, après moi ça dépend, ça dépend... généralement forcément quand t'es online y'a pas beaucoup de bruit, tu peux comment dire tu peux gérer ton espace, enfin ton environnement, ça c'est bien. Et quand tu as pas trop le choix par exemple pendant les tournois, ben il faut faire avec euh, une salle remplie de bruits de sticks et de conversations, y'a forcément les casques et euh mais en général pendant les phases de poules, ben forcément y'en a pas forcément des casques et je pense qu'il faut prendre l'habitude aussi de jouer avec tout ça, avec tout ça comment dire dans les oreilles quoi.

Quand tu joues dans un cadre bruyant, tu arrives à faire abstraction ou est-ce que au contraire tu entends et écoute mais arrives à rester concentré sur le jeu ? Que ce soit en compétition on non.

Euh ouais ouais ouais dans les tournois en fait ouais forcément euh je pense que ça demande beaucoup plus de concentration à cause du bruit et tout ça euh après ça dépend aussi du... en général les écrans en fait qui sont dispo pendant les tournois, même si tu mets le son à fond, tu vas pas l'entendre trop, ça dépend vraiment aussi de la salle, le nombre de personnes qu'il y a et en général c'est un peu, c'est un peu cuit pour le son et euh si tu entends pas le jeu ben comment dire, faut se dire que euh toi et l'adversaire vous êtes dans le même bateau, pour le son ça va être cuit, va falloir faire avec quoi. Et donc euh ouais je pense que c'est plus dur de se concentrer mais euh mais il faut se forcer à jouer de cette manière. Le son c'est important mais je pense qu'on peut se débrouiller avec le visuel quand même, y'a... tous les jeux de combat modernes sont faits que maintenant il y a beaucoup d'indices visuels qui fait que on peut justement, on peut se repérer. Par exemple moi j'ai remarqué quelque chose, par exemple sur Street 4 avant en fait, quand il y avait un counter hit en fait, en fait le counter hit dans Street 4 il nous permet de faire des combos à partir d'un coup qui initialement ne pouvait pas être « comboté » quoi on va dire, en gros. Et euh en fait faut savoir que dans Street V c'est beaucoup plus facile parce que le counter hit s'affiche, le counter hit s'affiche beaucoup plus rapidement que dans Street 4, enfin la petite notation qui fait que le counter hit... il arrive plus vite dans Street V que dans Street 4 et forcément c'est beaucoup plus rapide, plus vite que de réagir justement à ce counter hit et de partir sur un combo. Donc c'est... je fais une petite parenthèse là sur le visuel mais on peut arriver quand même à se débrouiller avec le visuel même s'il y a pas assez de... il y a pas de son dans le jeu.

C'est par une combinaison de la vue et de l'ouïe en fait, c'est surtout l'observation et l'analyse des sons qui te permettent de gérer ton combat ?

Ouais après ça marche de concert le son forcément avec le visuel. Ça marche de concert... après voilà si tu pratiques beaucoup un jeu, ben tu vas connaître un peu tout le déroulement en fait classique d'un combat, donc je pense que tu es pas trop perdu. Le son ça va... enfin le son on peut gérer, s'il y a pas de visuel c'est beaucoup plus problématique. Ah oui petite anecdote ouais donc. Du coup en fait faut savoir que sur Street V en fait, on a un joueur compétitif qui est aveugle et qui joue que au son. Il me semble qu'il s'appelle... il s'appelle ben il me semble Sven, il me semble, S.V.E.N (épelle le nom) si tu veux un peu chercher ça.

Oui je jetterai un coup d'œil.

Et du coup, et du coup euh je l'avais, enfin moi je l'avais, je sais que je l'avais rencontré une fois c'était pendant Red Bull Kumite à Paris, c'était un gros tournoi organisé, sponsorisé par Red Bull tout ça, c'est vraiment une grosse compétition en France, peut-être l'un des... l'une des plus grosses compétitions sur Street Fighter, Red Bull Kumite et euh ouais il était venu une fois pour un Red Bull Kumite et je l'avais vu jouer avec un ami, ouais il se... comment dire, il se débrouillait plutôt très bien en fait, faut savoir que il m'avait dit mon ami qui avait joué avec lui, en fait avant de commencer un match il faut qu'il paramètre comment dire, le son du jeu comme il voudrait quoi, forcément avant de jouer ouais il faut qu'il ait un setup de son tout ça qui soit adapté à lui, c'était intéressant de le voir jouer. Il joue beaucoup au son apparemment, enfin il a pas trop le choix.

C'est intéressant.

Apparemment il se débrouille plutôt très bien ouais.

D'accord. Au niveau de l'ouïe, tu as d'autres observations ?

Euh ben l'ouïe euh ce qui est bien justement avec l'ouïe c'est que quand on est en team, forcément il y a forcément le teammate forcément qui est là et qui peut t'aider euh qui peut t'aider à repérer des choses que toi tu as pas vraiment repéré sur, par exemple sur les adversaires... t'aider justement à analyser un peu le comportement de l'adversaire ou même sur ton comportement sur le jeu par exemple s'il va dire « tiens regarde tu es en avance à la vie euh fais pas trop le fou quoi », donc ouais il peut te dire des choses comme ça genre « fais gaffe il a sa barre de super remplie », « fais gaffe à ça ». En team oui ça peut aider euh en team ça peut aider, ouais moi en team généralement je suis pas trop... moi je suis plus comme ça ouais je me dis que je vais juste euh indiquer les détails sur le déroulement des combats. Je vais pas forcément être dans le fait de dire « tiens vas-y fais ça fais ça », « fais ça regarde, regarde il a fait ça donc fait ça », moi je suis pas dans ce genre de mindset en équipe, je vais plus t'indiquer les choses pour qui... voilà pour que le teammate voilà il se débrouille mais c'est lui qui va prendre les décisions ouais qui importent.

D'accord. On peut passer à l'odorat. Est-ce que tu as des observations particulières, des anecdotes ? Ça peut être lié à l'odeur de la salle, la transpiration, etc.

Ben bizarrement non. Moi j'ai jamais vraiment eu de problèmes pendant les tournois ou j'ai oublié mais il y a pas vraiment quelque chose je crois. C'est pas vraiment nécessaire même dans la pratique, enfin comment dire...

Il n'y a rien qui te vient ?

Non non. Y'a pas de...

Ok. Et au niveau du goût est-ce que tu as des observations particulières ? Par exemple lié à l'alimentation, aux régimes ou au fait de se mordre les lèvres...

Mmh euh ouais alors pendant les gros tournois en général euh je fais en sorte de pas trop manger, je pense que quand il y a une grosse compétition je me dis je vais juste manger un petit peu de quoi juste pas avoir faim quoi, pas me remplir la panse quoi, je pense que ça peut porter préjudice pendant les tournois si jamais si tu as un petit peu trop mangé... pas trop boire non plus parce que ouais si tu as envie d'aller aux toilettes et que forcément le déroulement des tournois ça va être un peu chamboulé, faut pas trop, faut pas trop comment dire, faut pas trop abuser.

J'imagine que tu dois être disponible assez rapidement quand tu es appelé pour un combat ?

Ouais ouais ouais. En général quand tu vas loin aussi dans les tournois forcément tu es appelé plusieurs fois, donc en général faut que ça avance et euh ouais non j'ai... je fais en sorte... en général ouais je mange pas beaucoup quand je fais un tournoi euh d'habitude ouais je mange après... la fin du tournoi, qu'on arrive à la fin du tournoi. Mais euh tout ce qui est goût non non ouais je... à part ça j'ai pas trop...

Ok. Donc sinon là tu me parlais de l'avant combat et de l'après-combat. Comment tu te sens sur ces périodes ? Tu as l'impression de passer à un autre état ? Qu'est-ce que tu ressens quand tu gagnes ou perds ?

Ouais mmh ouais forcément y'a des... quand on fait pas mal de tournois dans l'année y'a forcément des petites habitudes à prendre, en général oui j'essaie de bien dormir la veille d'un tournoi, bien dormir, avoir pas mal de temps de sommeil, ouais c'est bien manger aussi la veille, ça peut être important justement euh après ouais, dans les tournois ouais je pense ouais en général je pense que je suis un peu stressé je pense, enfin c'est un stress qui s'en va plutôt rapidement je dirais, je suis stressé mais quand j'arrive au lieu du tournoi, forcément y'a... on fait en sorte que en général on arrive un

peu avant justement, au début du tournoi pour justement freeplay avec d'autres, histoire de se chauffer et de prendre un peu nos marques justement avant le début du tournoi, ouais quand il fait froid généralement, quand il fait froid généralement on essaie de... et qu'on a un peu les mains froides, justement on essaie de trouver un peu le temps pour jouer un peu, histoire de se réchauffer les mains. Je pense c'est important aussi ouais, il y a très souvent à des moments je me suis dit « j'ai froid aux mains, faut que je les réchauffe un peu quoi en jouant parce que sinon ça va être... je pense ça va... ça va être préjudiciable pour le tournoi » euh donc ouais ça je pense c'est important et euh et après ouais quand le tournoi commence euh ben ce qui est intéressant ouais c'est de savoir sur qui on va tomber, si on connaît la personne, même quand on se dit tiens par exemple y a untel ou untel qui participe à ce tournoi, apparemment il est hyper fort, on va se dire ben avec un pote... par exemple si il joue le même perso que lui on va se dire tiens ben on va jouer ensemble pour voir, pour essayer de s'améliorer dans le match up, ce qu'on appelle le match up c'est comment dire, c'est le... je sais pas si tu comprends un peu le match up.

Oui la rencontre, le rapport de force entre deux personnages. Je vois.

Oui la rencontre c'est ça. Et euh y'a ça aussi, on peut se préparer à ça euh et donc ouais, par exemple ça m'avait arrivé comme je t'avais raconté que j'avais gagné le Nantarena en solo, en fait j'avais rencontré... enfin j'avais proposé justement au joueur avec qui j'étais tombé en finale, on avait joué en freeplay un peu avant le tournoi et euh et il m'avait démoli. J'avais perdu je sais pas 5 à 1 je crois et du coup, du coup, du coup on s'est retrouvés justement en finale et j'ai eu le temps je pense de cogiter un peu sur le match up pendant le tournoi. Après j'ai... on peut aussi demander un peu des choses un peu à comment dire un peu aux collègues de ce joueur-là, essayer un peu d'avoir des infos, ça peut être intéressant aussi ouais justement de rencontrer les bons joueurs un peu en freeplay. Ça peut être, on va dire ça peut être, ça peut être un avantage que aussi un désavantage parce qu'il y a aussi le joueur adverse qui peut aussi t'analyser à ce moment-là. Forcément...

Quand tu rentres chez toi après une grosse compétition, comment tu te sens ? Est-ce que le fait d'être resté concentré lors de tes combats te fatigue ? Tu ressens des choses particulières ?

Alors moi personnellement en fait moi je suis connu euh dans ma commu à Nantes en fait pour prendre mon temps entre les matchs. Par exemple justement comme je te disais là sur le tournoi que j'ai gagné, ben à ce moment-là en fait quand j'étais en finale à chaque fois que je gagnais un combat en fait, tu sais le... comment dire la politesse veut que si tu gagnes un combat, tu relances de suite. Tu relances de suite et c'est l'adversaire qui doit décider s'il dit oui ou pas, s'il veut changer de personnage ou il veut prendre un peu de temps pour souffler un peu et euh moi en général souvent c'est que moi je prends du temps même quand je gagne. Même quand je gagne un match, je vais prendre un peu de temps pour souffler ou même pour faire un peu le bilan de ce qui vient de se passer

dans le match en fait. Moi je trouve que c'est hyper important, euh des fois oui ça m'arrive de relancer très... directement mais je pense qu'il y a pas mal de choses à gagner je pense pour essayer de mettre les idées à plat dans sa tête, essayer de refaire un peu ce qui vient de se passer dans le match, et ouais apparemment je suis beaucoup connu pour ça, pour prendre mon temps euh pendant les matchs vraiment avant de relancer. Apparemment oui on m'avait dit que ça avait beaucoup énervé justement mon adversaire pendant la finale et il voulait relancer très vite lui, mais moi je me suis pris un moment pour faire le bilan un peu de ce qui vient de se passer dans le match, relâcher la pression, relancer tranquillement en fait. Ouais ça a joué je pense pendant la finale. Après euh pour ce qui est de la fatigue et tout ça euh (*souffle*) oui bien sûr je pense euh ça fatigue quand même euh d'être toujours concentré devant un écran, forcément pour les yeux, le corps enfin tout ça. Euh après y'a aussi le fait que même pendant les tournois... comment dire se déroulaient pendant toute la journée, par exemple ça commence à 10h et ça finit genre à je sais pas à 6h, 6h de l'après-midi, ça peut être assez ouais assez intense, parce que ouais on reste beaucoup debout, quand on n'a pas trop le choix on peut rester debout très très longtemps, y'a aussi que des fois il y a des gens je sais pas des gens qui prennent pas de pauses, enfin ils jouent en même temps que... comme ils sont à un tournoi aussi, ils se refusent pas un peu de free play quand il y a un poste de dispo, ça peut arriver aussi, moi je préfère prendre un peu de temps ouais pour souffler, pour boire un petit truc vite fait, euh je pense que c'est ça qui épuise beaucoup plus que vraiment de jouer. Parce que jouer c'est... voilà c'est pas en continu, les matchs sont pas en continu donc forcément t'as... c'est des matchs en général Street Fighter ça se passe en 2 rounds gagnants et 3 pendant la finale, pendant les finales. Donc ça va c'est pas hyper long. En général un match, enfin même une manche, un round ça peut durer... ça peut être très rapide hein, ça peut être 30 à 50 secondes en général, ça va, en plus on peut justement on peut prendre une pause justement entre les différents matchs, donc ouais je pense ce qui est le plus ouais le plus fatiguant c'est vraiment de tenir toute la journée pendant le tournoi quoi.

Ok. On va passer à un autre thème, celui de la violence. Pour commencer, est-ce que tu penses que le jeu vidéo de combat est soumis à des risques de blessures ? Est-ce que ça t'es arrivé personnellement ? On parlera aussi des représentations qui associent régulièrement la violence aux jeux vidéo, même en général.

Euh mmh personnellement moi au niveau des blessures je dirais je pense pas que... après peut-être que euh ouais par exemple quand on apprend à jouer au stick, y'a des fois où on... la position des mains elle est peut-être pas optimale, donc ça peut occasionner par exemple, justement avec le contact de la main, le frottement avec le stick ça peut occasionner des... des petites je sais pas des petites blessures mais vraiment rien de grave quoi. Comment dire après ouais peut-être que avec la pratique assez longue ouais du jeu par exemple quand on est en entraînement ouais, ça peut donner des migraines, mais ça forcément faut... comment dire faut être modéré forcément, mais euh ouais euh en

général non dans toutes les années de pratique que j'ai eues, je pense pas que ça m'est comment dire, j'ai pas eu vraiment de gros problèmes ternis de blessures. Après les anecdotes ouais ben vu que dans les communautés un peu euh versus fighting comment dire il y a plein d'infos qui comment dire qui arrivent très vite, ça s'échange très vite forcément à l'heure actuelle vu les infos, et quand il y a des infos qui se passent dans la communauté des versus fighting ça se propage assez vite, apparemment il y a eu des anecdotes je sais pas en Chine où il y a des joueurs de KOF là, de King of Fighters le jeu de baston, comment dire ils en sont venus aux mains où il y en a même un qui a sorti un couteau parce que je sais pas il s'était embrouillé avec son adversaire.

C'est très ponctuel et plus lié à la communauté et aux pratiquants qu'à la pratique en elle-même ?

Ouais voilà plus qu'à la pratique je dirais. Je pense que si tu joues sur console, par exemple si tu es au Japon avec les salles d'arcade ça peut être différent. Après il y a eu plein de choses, enfin en termes de blessures que ce soit à l'étranger, y'a eu plein de trucs mais...

Tu n'as jamais été témoin d'agressivités ou de violences diverses ? Ça t'est jamais arrivé ?

Ah si oui. Enfin, contre moi, ah si contre moi un peu, bien sûr après, sinon quand tu joues souvent avec la même personne voilà le ton peut monter parce que... je sais pas il a passé une mauvaise journée ou euh... quand j'enchaînais les victoires forcément et que mon adversaire un peu ouais peut-être l'accumulation avec une mauvaise journée, il fait pas le boulot et tout ça, il a pas mangé, il fait que de perdre, forcément ça peut comment dire, ça peut être... il peut en avoir marre à un moment, ça peut rager comme on dit hein, il réagit très vite ça oui, on l'a entendu souvent, enfin j'en ai fait l'expérience assez souvent mais en général quand il y a de la rage c'est voilà on se connaît, c'est pas trop trop grave, c'est juste un petit moment voilà gênant à passer mais en général j'en rigole quoi. J'en rigole. Après ouais il y a eu des... ouais il y a eu des moments assez comment dire amusants on va dire... dans notre communauté à Nantes en général (*rire*) je me souviens d'un jeté de manette forcément au sol très très agressif, et au bar là, quand on était au bar gaming à Nantes pendant un tournoi forcément, tu avais un bon joueur voilà qui s'est fait, qui s'était fait éliminé je crois, pas par un mauvais joueur mais un joueur voilà qui avait un niveau moyen quoi, voilà il a pas accepté la défaite et boom quoi la manette elle a volé. Voilà tout le monde a entendu, bon voilà après on connaissait forcément la personne, c'était pas méchant entre guillemets mais euh c'était pas méchant mais voilà c'est toujours euh toujours euh j'ai envie de dire intéressant à voir ces moments où il y a des hausses de ton, mais ouais vraiment là quand ça rage c'est plutôt amusant, moi je trouve ça amusant.

C'est plus de la rage que de la violence pure ? C'est surtout lié au combat et peut-être à l'accumulation... ?

Pas que ça atteigne des proportions comment dire un peu plus violentes mais ouais y'a ça en général c'est ça qui se passe quoi. Il y a aussi les comment dire pas vraiment des violences mais euh on essaye justement d'expliquer alors que... même un joueur qui est confirmé aussi hein, qui je sais pas il a perdu et il accepte pas qu'il ait perdu, et tu essayes tu as beau lui expliquer de A à Z comment ça s'est passé, y'a pas de magie ça s'est passé comme ça mais ça trouve des excuses tout ça.

C'est la manette, c'est le jeu, etc.

Ouais voilà c'est un jeu de merde tout ça, le perso il est cracké tout ça. C'est amusant.

Ok. On peut passer à une autre thématique. On va parler des communautés. Tu fais partie de plusieurs communautés ? Tu participes à certains rankings de 3 Hit et de Beat ?

Ouais BeatBy 44 ouais.

Ok. Selon toi, quels sont les différents types de pratiquants qu'on peut retrouver dans ces structures ? Que ça soit au niveau des âges, des sexes, des catégories socio-professionnelles, des profils, etc.

Euh on est malheureusement ouais ben du coup je vais dire je pense que ouais c'est vraiment des profils plutôt semblables. Par exemple ouais ça fait depuis, ça va faire je sais pas peut-être 10 ans ouais que je suis dans une communauté jeux de baston et euh ouais y'a... du coup je peux constater que ouais c'est vraiment y'a pas beaucoup de jeunes pratiquants je dirais, il y en a eu mais à chaque fois il y en a très très peu, par exemple des étudiants qui viennent nous rencontrer il y en a très peu, ça peut être une personne je sais pas sur une quinzaine je dirais, donc il y a pas beaucoup de jeunes, en général les gens qui dosent des jeux de baston ouais ils ont plutôt un bon passif avec les jeux de baston... ils ont en général une expérience... en général avec les jeux de combat ou les jeux vidéo en général plutôt bonne. Donc en général je dirais qu'une moyenne d'âge serait 25 peut-être un peu plus, euh après ouais des profils qu'on retrouve souvent, ouais c'est comment dire, ouais comme je dis ils ont un bagage, ils ont un bagage régulier ludique assez important euh comment dire très peu de femmes forcément, même s'il y en a, on en a eu hein des filles, surtout des connaissances justement de membres qui ont fait découvrir ça un peu à leur compagne ou à leurs amis.

Mais très peu de vraies pratiquantes.

Non vraiment ouais pratiquement pures non ouais c'est vraiment très très rare, très rarissime. Moi j'avais essayé justement de coacher l'une d'entre elles parce que elle l'a demandé, elle l'a demandé elle-même, mais ça se voyait que voilà quand je la coachais, il y a des signes qui trompent pas quoi en fait, si elle est là à blablater, qu'elle est là un peu à boire les paroles, ça

va pas trop le faire, il faut quand même qu'il y ait un investissement de sa part, faut qu'il y ait un échange quoi questions réponses faut que ça vienne d'elle. Faut que les questions viennent d'elle et je voyais qu'il y avait pas vraiment ça, après tout ce qui est pédagogie ouais un jeu de baston, c'est plutôt... c'est assez compliqué mais euh... ouais donc en général euh les femmes ouais jeux de baston ouais non c'est compliqué. Ça dépend je pense des communautés, je pense qu'il y en a beaucoup plus forcément qui jouent à Smash, c'est mieux qu'à Street Fighter forcément euh après non en général oui forcément c'est beaucoup de... Après ouais c'est j'en reviens aussi aux tranches d'âge mais ça dépend aussi forcément du jeu, le public est beaucoup plus jeune sur Smash que sur Street Fighter.

Et puis les vieux Street Fighter sont plus joués par des anciens joueurs, qui ont peut-être pas retrouvé les mêmes mécaniques de jeux dans les nouveaux titres, c'est ce que tu expliquais ?

Ouais c'est ça ouais, ouais bien sûr on en retrouve forcément, on a toujours une communauté Street Fighter 2, Street Fighter 2X à Nantes, même du 3 un peu moins présente, un petit peu le 2 mais euh... ils sont encore là. À Nantes ça a été beaucoup euh c'était vraiment Street Fighter 4 qui a dynamisé un peu la communauté donc euh mais ouais on a toujours un petit peu de des joueurs des autres épisodes ouais.

D'ailleurs à une époque, les rankings étaient organisés à Nantes et Rennes, une fois sur deux. Ça a pas perduré.

Ouais on a essayé ça pendant un an mais ça a pas trop pris de l'autre côté parce que je pense comment dire mmh ben je pense pour les Rennais ouais qui se déplaçaient c'était pas trop rentable pour eux, faut se dire que voilà on n'a pas le même bagage que 3 Hit euh l'asso elle a quand même 5 ans je crois peut-être plus mais on est encore très jeune je dirais, tout ce qui est euh tout ce qui est euh comment dire mise en place des ranking on n'a pas la capacité de la salle forcément moins importante que celle de 3 Hit, on gère ouais, on a notre propre communauté à gérer, il y a beaucoup de place qui comment dire, qui est prévu pour celle de Smash, forcément... enfin un peu partout je pense je dirais Smash c'est très important dernièrement et euh ouais c'est plus l'expérience de mise en place de ce genre de session je dirais euh... après faut savoir aussi ouais y'a... je pense qu'il y a beaucoup plus d'ancien de 3 Hit, à 3 Hit c'est beaucoup plus multi jeux je pense qu'à Nantes, même si on a des pratiquants de plein de jeux différents, je pense qu'il y en a beaucoup plus, beaucoup plus en quantité même, en quantité de jeux et en quantité de joueurs à 3 Hit qu'à Nantes je pense. Je pense que c'est ça qui a fait un peu pencher la balance.

Ok. Je vais passer au deuxième objet d'étude, le MMA. Est-ce que tu connais le MMA ? Qu'est-

ce que tu en penses, quelle image tu en as, que tu connais ou non d'ailleurs ?

Mmh ouais quand je pensais MMA ben je pense je sais pas c'est... quand je pense MMA ouais je pense sport de combat forcément. Ça mérite justement d'entendre parler du MMA à cause des jeux de baston. C'est en plus très récent je crois, c'est rarement enfin ça m'arrive même assez rarement mais quand même ça m'arrive plusieurs fois par exemple, je t'ai parlé du site qui traitait de l'actualité là du versus fighting justement il y a des news qui parlent justement de tel pratiquant de MMA qui a fait je sais pas son entrée où on va entendre justement en référence à un personnage de jeu de combat. Donc j'en entends parler comme ça du MMA ou par exemple on le retrouve dans un jeu de baston ben qui a été fait, enfin qui a été exécuté pendant un combat de MMA. Donc ouais c'est plutôt dans ce genre de situation que j'entends parler de MMA ou des fois je vois des vidéos sur Facebook sur mon mur quand je traîne un peu sur Facebook, je reçois des vidéos comme ça sur un match, c'est comment dire terminé assez rapidement sur un coup décisif dans le visage.

Et dans les communautés est-ce que ça vous arrive d'en parler ou d'y faire allusion ? Est-ce que certains pratiquants s'intéressent à ce genre de disciplines, ou en parlent ?

Euh pour t'avouer ouais non ouais enfin je me souviens pas vraiment de discussions de MMA avec des dosers, non vraiment enfin, je pense que y'a ouais comme je te disais on cite le MMA parce qu'on a vu peut-être une vidéo où ça parlait je sais pas d'un pratiquant de MMA peut-être qui joue aux jeux de combat aussi mais vraiment c'est pas le sujet qui revient vraiment très souvent. J'ai pas vraiment en mémoire de ça, mais petite anecdote alors ça vient d'un autre sujet mais apparemment il y a comment dire, moi j'écoute beaucoup de musique japonaise en fait et apparemment, apparemment il y a un ancien pratiquant de MMA qui s'est reconverti dans la musique japonaise, apparemment c'est un japonais qui s'appelle Genki Sudo, je sais pas si tu connais je sais pas s'il était un peu dans le MMA, il s'est reconverti dans la musique et il fait partie d'un groupe comment dire de danse, qui s'appelle World Order je crois, je sais pas si tu as peut-être vu au pif des vidéos de ce groupe-là, c'est une espèce de comment dire des salaryman qui dansent en mode robot, ils font genre et qui dansent dans la rue de façon très synchronisée en fait, c'est plutôt bien fait apparemment il y a une petite renommée là-bas. Enfin c'est tout ce que j'en ai de comment dire de ce sport avec le MMA.

En fait, il a été légalisé en France que depuis quelques mois, et encore aujourd'hui de nombreuses représentations négatives l'associent à un sport violent, immoral, etc. surtout à cause du symbole de l'octogone grillagé et des percussions au sol. Qu'est-ce que tout ça t'inspire personnellement ?

Ben à chaque fois que je voyais des vidéos ouais je trouvais ça plutôt violent je trouve euh après c'est vrai que je connais pas vraiment les règles du MMA. Enfin quand je voyais... comparé aux autres

pratiques sportives de combat, ouais je trouvais que le MMA c'était plutôt violent, comment dire, enfin souvent je voyais un adversaire qui se retrouvait au sol et euh et l'autre qui était resté debout et il continuait un peu à lui livrer le coup quoi, je trouvais ça un peu violent, je sais pas comment ça marche le MMA mais ouais ça avait l'air très très violent.

Je fais un parallèle entre le MMA et le jeu vidéo par rapport à ces représentations négatives. On retrouve aussi cette question de la violence avec certains jeux estampillés PEGI 16 ou 18 par exemple. Tu penses que ces représentations sont surtout liées aux représentations et peut-être à une méconnaissance des disciplines, ou est-ce que tu penses qu'il y a vraiment une violence... effective, sous-jacente qui fait partie du MMA et du jeu vidéo de combat ?

Euh sur la violence sous-jacente euh comment dire...

Est-ce que tu penses que ces représentations sont justifiées ?

Ouais euh j'ai envie de prendre le parallèle avec les... c'est vrai que les FPS les jeux de tir hein forcément, c'est vrai que visuellement c'est très c'est très violent, y'a des gens qui meurent tout ça, c'est vrai je pense que y'a, je pense qu'il y a un manque de communication qui se fait entre le grand public et euh et justement les joueurs ou même les médias voilà qui en parlent avec pas mal de raccourcis, voilà ce qui se passe dans la tête des joueurs je pense, c'est surtout... c'est pas vraiment le fait de tuer son adversaire ou de le rouer de coups, ouais c'est vraiment... Moi j'ai déjà vu ce genre de réflexions, nous ce qui importe dans la pratique compétitive c'est vraiment le fait d'arriver à notre but, c'est de gagner, c'est plus gagné pas vraiment de frapper son adversaire voilà. Voilà les giclées de sang tout ça, ça nous intéresse pas beaucoup, ça peut je pense... je pense c'est ouais des effets visuels pour comment dire pour entre guillemets mettre en valeur euh l'affrontement.

Ce qu'on peut retrouver dans MK11 ou dans tous les MK d'ailleurs. Ce côté un peu gore.

Ouais le côté un peu gore après je pense que c'est plus pour appâter un genre de public que les autres jeux de combat je pense. Je pense que ça peut ouais plus plaire aux jeunes ce genre d'excès de gore mais euh ouais en général je pense tout ce qui est l'aspect violent en fait dans les jeux de combat, les jeux de tir tout ça, je pense ça ne fait que servir le jeu en lui-même. C'est surtout ouais... je fais le parallèle mais y'a... je sais pas si tu connais une chaîne sur Youtube, je crois que c'est A core gaming (*Core-A gaming*) qui font de très belles vidéos en fait, c'est une chaîne anglaise qui fait de très bonnes vidéos qui fait beaucoup d'analyses en fait sur un aspect du jeu de baston en fait et il me semble que ça parlait justement de violence et qui expliquait justement comment dire c'est là que juste pour servir le jeu vidéo en lui-même et que si le jeu de baston veut exister ben comment dire il est entre guillemets obligé de se servir de la violence pour servir son propos quoi pour ce qu'il est. Pour servir ce qu'il est

voilà le jeu d'opposition quoi et qu'on est en opposition forcément il faut interagir avec l'ordinateur ou l'adversaire et le jeu de combat ben il a pas trop le choix que de comment dire mettre en scène une violence, une violence après euh pas forcément... Comment dire, ouais comme on en parlait avec Street Fighter ou Mortal Kombat, ouais ça peut être comment dire à plusieurs niveaux, ouais c'est vrai que Mortal Kombat c'est beaucoup plus dans le côté, décapitation tout ça, alors que dans la plupart des autres jeux de baston il y a très rarement des giclées de sang ou des décapitations, démembrements. C'est beaucoup plus dans... je dirais dans l'art martial, plus dans le fantastique hein les boules de feu tout ça, donc euh ouais pour résumer voilà enfin le jeu de combat y' a pas vraiment de choix de mettre en scène ces violences mais voilà c'est pas vraiment une violence comment dire gratuite. Gratuite je pense. Voilà.

Ok. Est-ce que le fait d'avoir pratiqué le jeu vidéo de combat ça pourrait te donner envie de pratiquer une discipline de combat physique, pas forcément le MMA ? Tu penses que tu pourrais y retrouver certains liens ? Certaines similitudes ?

Ouais moi je pense que ça peut aider ouais complètement euh ben personnellement moi j'ai des connaissances justement qui font partie de la même association là, BeatBy 44 qui pratiquent des sports de combat, par exemple moi j'ai une connaissance euh j'ai une connaissance qui est alors si je me trompe pas qui est champion de karaté je crois, champion de karaté euh jeune je crois, enfin catégorie jeune et apparemment oui il a gagné pas mal de championnats et euh je pense que sa passion avec le karaté et le jeu de combat sont liés, il est peut-être pas hyper fort en jeu de combat mais apparemment ouais dans sa pratique du karaté apparemment il est très sérieux. J'ai une autre connaissance aussi qui est actuellement le président de Beatby 44, je sais plus si il pratique toujours, mais il a pratiqué le ninjutsu, c'est une pratique, c'est sur comment dire la maîtrise de l'équilibre ou le maniement des armes et euh je pense ouais que ça a un peu conditionné aussi son rapport avec les jeux de combat.

Il peut exister certaines similitudes entre des pratiquants de jeu vidéo de combat et de MMA, c'est pas incompatible ?

Ouais ben même tu en parlais aussi avec Tekken qui mélangeait par rapport à ses personnages, qui mélangeait beaucoup de styles de combat, y'a aussi pas mal de jeux ouais qui reprennent aussi... par exemple il y a la série un peu moins connue des Virtua Fighter apparemment qui est accès beaucoup plus... apparemment qui... alors moi j'ai pas joué à Virtua Fighter de façon compétitive, même très peu en casual, apparemment c'est... parmi les deux heures de jeu de combat c'est vraiment apparemment un jeu qui est très peu accessible, mais qui fait comment dire la part belle vraiment aux différents styles de combat, combat dans la vraie vie quoi et apparemment c'est vraiment bien étudié pour justement faire ressortir ce genre de styles de combat. Et euh et comment dire, même enfin dans SoulCalibur apparemment y'a un mode, en fait il y a un mode de vidéo en fait ou on peut lancer des

vidéos et lancer les kata selon les personnages, donc on a juste une succession de vidéo où on voit les personnages pendant quelques minutes exécuter des kata avec leurs armes. Ça c'est hyper intéressant ouais, ça peut... je pense que ça peut donner des vocations je sais pas peut-être. Ouais moi je trouvais ça quand j'étais jeune quand je voyais ça moi je trouvais ça trop cool en fait.

Ok. On aborder la thématique de la diffusion. Tu me parlais toute à l'heure de certains sites qui permettent de suivre les actualités du jeu vidéo, découvrir des techniques, des bugs etc. Est-ce que tu t'intéresses aussi à d'autres supports comme les films, les vidéos, Twitch, Youtube, etc. Que ça soit pour te divertir, pour progresser ou autre ?

Mmmh comment dire euh ouais après faut savoir que moi je suis pas très cinéphile ouais, en général je préférerais plus trouver un format série plus qu'un format film d'une heure 30 mais euh comment dire euh tu peux répéter la question ?

Tu es pas trop cinéphile mais est-ce que tu utilises parfois d'autres outils style, Youtube, Twitch etc. ? A la fois pour progresser ou te divertir, par exemple en regardant des vidéos de combat sur des grosses compétitions.

D'accord. Euh Ouais, ouais ouais je pense c'est assez important ouais aussi, comme je te disais avec le fameux site là c'est vraiment une source de connaissances plutôt importante, plutôt pratique parce qu'on voit tout et comment dire... tout est là en fait et tu as pas besoin vraiment de chercher, si tu veux une info qui est apparue très récemment et qui fait grand bruit je pense que tu as moyen de la retrouver quoi sur ce site... ta webcam bug un peu (*problème technique*).

C'est super intéressant. Je suis désolé de t'avoir pris tout ce temps, j'ai bientôt fini. On peut revenir sur l'utilisation de certains sites pour développer les compétences.

Ouais ouais et donc ouais ben nous on a la chance là ces dernières années avec Twitch qui s'est beaucoup développé, donc maintenant toutes les grosses compétitions, les combats sont retranscrits sur Twitch, et un gros tournoi à l'étranger, en France ou en Europe, en Amérique, au Japon, ouais forcément ils sont retranscrits sur Twitch ou même sur Facebook ou Youtube. On a la chance de suivre les gros tournois avec les meilleurs joueurs mondiaux, donc ça c'est hyper important, donc on peut voir très facilement le déroulé des matchs et donc on peut ouais on peut analyser un peu ce qu'ils font, pourquoi ils le font, c'est hyper intéressant de creuser un peu pourquoi ils le font, et en plus ouais donc avec Youtube il y a plein plein de tutos, avant ouais c'était pas le cas, genre au début de Street 4, Youtube c'était pas encore bien développé même tout ce qui est Internet, enfin c'était beaucoup échanges entre dosers, mais là vu que sur Internet il y a beaucoup d'articles qui sont maintenant des vidéo tuto pour expliquer le jargon, même des mécaniques un peu obscures, ça c'est hyper bien, pas

besoin de vraiment chercher beaucoup, trop loin, voilà il y a juste à taper des mots clés et tu arrives très vite dans ce que tu cherches quoi en fait, c'est ça qui est super cool avec Youtube. Après ouais euh après il y a des sites de communautés ouais qui te comment dire, qui te ramènent sur des guides de personnages, ça c'est hyper bien fait, la faut chercher un peu plus mais généralement c'est plutôt bien fait, c'est plutôt accessible, c'est plutôt comment dire... comment on dit déjà c'est euh pour être accessible à plus de monde, c'est euh j'ai plus le mot mais euh... donc voilà ouais c'est hyper important, vulgarisé ouais.

D'accord. Que ce soit accessible... pour les néophytes.

Pour les moins connaisseurs ouais. C'est plutôt bien fait, c'est plutôt bien fait et euh ouais ouais moi je pense que c'est important qu'il faut se mettre à jour, il faut se mettre à jour sur les différents tournois, les tournois qui se passent parce qu'il y a toujours... parce qu'on regarde pas assez je pense, on regarde pas assez ce qu'ils font peut-être dans le jeu du haut niveau, enfin faut se mettre à la page quoi. Par exemple si tu as la chance de jouer le même perso que l'un des meilleurs joueurs mondial ben il faut quand même, faut prendre le temps quand même de regarder ce qu'il fait, pourquoi il le fait, faut se forcer aussi à... c'est pas évident, faut se forcer par moment et euh c'est ce qui fait ouais qu'on va progresser je pense. Donc ouais je pense le contenu numérique c'est vraiment, c'est vraiment hyper pratique pour la progression.

Ok. On va aborder le dernier point. On va parler du sport au sens large. Comment tu définirais ce concept, le concept de sport ?

Y'a eu beaucoup ce débat ouais est-ce que l'e-sport c'est vraiment du sport euh moi ce que j'en pense, pratique sportive, la définition d'une pratique sportive ?

Oui le sport, pour toi qu'est-ce que le sport ?

Ouais euh je dirais... je crois que j'avais déjà eu cette réflexion mais ouais c'est comment dire c'est une pratique ouais qui demande comment dire qui demande euh qui demande comment dire, qui sollicite un peu le corps, enfin le corps les sens et que voilà ouais tout simplement en fait j'ai envie de dire c'est une pratique où tu peux te permettre de t'améliorer j'ai envie de dire dans un domaine et qui sollicite justement tous tes sens, tout ton corps je pense. Voilà tant qu'il y a au moins ce genre de comment dire, ce genre de priority j'ai envie de dire euh voilà ça peut être considéré comme un sport.

Donc toi tu considères le MMA et le jeu vidéo de combat compétitif comme des sports ?

Ouais ouais je pense du coup ouais dès que, dès qu'il y a comment dire, dès qu'il y a une idée de progression, de pression et de progression, d'entraînement, enfin de sollicitation du corps je pense ça

peut rentrer oui dans la pratique sportive ouais bien sûr je pense.

Ok. Pour conclure, est-ce que tu veux revenir sur certaines choses que tu n'aurais peut-être pas assez développées selon toi, par rapport aux thématiques abordées ?

Tu peux me les rappeler ?

Notamment... Identité du pratiquant, communauté, compétences, ressentis dans la pratique, MMA, question de la violence, vidéo au sens large, diffusion, sport.

Ouais euh comment dire, j'avais déjà eu cette réflexion mais euh ouais je pense que les jeux de combat en fait, moi je pense que ça transpose plutôt bien l'esprit du combat, l'esprit de l'opposition, même si j'ai pas pratiqué de sport de combat je pense que si on interrogeait comment dire, un pratiquant de sport de combat ben je pense qu'il retrouverait des similitudes avec des jeux de baston ou en tout cas des similitudes avec comment la prise de décision est enclenchée en fait par rapport à justement sa pratique sportive.

Tu parles de la pratique face l'adversaire et aussi de ce qui se passe autour, à travers l'esprit, la mentalité, etc. ? Tu penses qu'il y a une logique... martiale derrière ? Ou bien tu parles vraiment que de la pratique sur l'instant quand tu es en train de combattre ?

Ouais un peu des deux ouais je pense. Je pense que ouais les développeurs des jeux de combat je pense ils ont bien fait le... même si comme je te dis je suis pas très sport de combat, mais ils ont bien adapté le combat comment dire, le combat réel, et ils ont réussi à le transposer de manière ludique en fait, de manière ludique dans le jeu vidéo en fait. Je trouve que... je pense qu'il doit y avoir des similitudes et pour en revenir je pense que un pratiquant de sport de combat il peut avoir le même genre de réflexion que peut avoir un pratiquant de jeux de combat je pense. C'est plutôt bien fait je trouve. Je pense que ouais c'est un peu dur à rentrer dans les détails mais...

Tu penses qu'il y a une sorte de transposition... un art du combat ? Tu parlais d'éditeurs qui avaient créé des jeux se basant sur le combat... on pourrait s'imaginer l'inverse, que certains arts martiaux s'inspirent de... composantes du jeu vidéo. Toi tu y vois des similitudes dans l'esprit de combat c'est ça ?

Ouais ben ouais. Ouais je trouve ça super intéressant du fait que voilà ça demande des réflexes, ça demande de la pratique ben forcément, mais des réflexes, des automatismes, enfin tout ce qui est ouais tout ce qui est en corrélation avec les sports de combat.

Il me semble que tu parlais de discipline tout à l'heure, que pour devenir bon pratiquant il faut

revenir au basique, à la salle d'entraînement entre guillemets, et aussi acquérir des compétences en affrontant d'autres joueurs. On pourrait aussi retrouver ça dans les disciplines de combat physiques ?

Ouais voilà enfin comment dire... après je pense qu'il faut s'intéresser aux détails aussi, c'est peut-être dans un autre sujet mais euh comment dire la différence entre les joueurs moyens ou faibles, les joueurs plus confirmés, ouais je pense que les joueurs confirmés s'intéressent plus aux détails plus que comment dire enfin ils s'intéressent plus aux détails plus qu'aux autres joueurs en fait. Ils sont comment dire il y a beaucoup de choses à... le déroulement d'un round dans un jeu de combat il y a beaucoup de choses qui se passent, faut gérer plein plein plein de choses, le déplacement de l'adversaire, son propre déplacement, comment il réagit face à telle ou telle situation, je pense que ça se rapproche justement d'un pratiquant de sport de combat et euh ben justement pour un peu maximiser ses chances de victoire, ben il y a pas vraiment le choix quoi il faut regarder tout ce qui est important, tous les détails, faut comment dire c'est dur aussi de rentrer dans les détails mais voilà je pense que c'est la différence entre les joueurs moyens et les joueurs plus confirmés c'est vraiment... faut pas hésiter les joueurs... enfin les joueurs confirmés n'hésitent pas vraiment à rentrer dans les détails on risque vraiment de comment dire, comment dire de passer plus de temps ouais en training mais c'est des devoirs à faire quoi. C'est des devoirs à faire, il faut pas lésiner à la tâche quoi. Je prends la comparaison avec les devoirs à faire à la maison ben c'est un peu pareil, c'est un peu chiant à faire mais il faut le faire quoi. Il faut le faire parce que ça peut être gagnant sur le long terme et puis ouais ça va aider, enfin je pense y'a ça, y'a tout ce qui est oui on en revient aux sens mais voilà il y en a qui sont peut-être... il y en a qui ont repéré des choses plus rapidement que d'autres, plein de choses comme ça voilà.

Ok. Est-ce que tu veux revenir sur un autre sujet ou aborder une autre thématique ?

Ben moi je remarque que y'a... en fait faut savoir que tu es pas le premier à me convier à ce genre d'entretien, faut savoir que euh comment dire, j'avais déjà assisté à deux trois, à ce type d'entretien en fait. Le premier c'était justement avec un collègue de la même association, donc BeatBy 44, et qui faisait des études en... alors si je me souviens bien c'était des études de psychologie et du coup qui m'avait demandé de participer à un entretien en faisant passer des tests d'aptitude, répondre à des questions, un petit questionnaire avec des petits jeux, un peu des petits tests de QI quoi un peu dans le même genre quoi et ouais ça a pris un peu de temps et ouais je trouvais ça hyper intéressant. C'est dans la même optique que toi quoi, pour l'aider dans ses études. Et donc voilà, et puis la deuxième fois oui c'était une connaissance, en fait à l'époque je faisais partie d'une team, une équipe e-sport en fait, mais c'était vraiment une petite équipe e-sport associative, parce qu'elle était nantaise et tout ça donc ça me posait pas de problème de représenter l'équipe et au sein de cette équipe en fait il y avait une connaissance qui euh préparait une thèse je crois sur l'e-port.

Nicolas Besombes peut-être ?

Nico Nico, il me semble que c'était Nico je crois.

Il travaille entre autres sur l'institutionnalisation du e-sport.

Ok c'est sûrement lui parce qu'il était à Nantes avant. Il est toujours sur Rennes ?

Je sais pas trop, il me semble qu'il est à Paris.

Je l'avais recroisé sur Rennes pendant un tournoi. Et euh il était repassé sur Nantes et tout ça et voilà ouais il m'avait demandé de participer aussi. Et voilà du coup tout ça pour dire que ouais les gens s'intéressent, les médias, peut-être les médias ouais, enfin les gens s'intéressent de plus en plus à l'e-sport j'ai l'impression. Il y a aussi Kayane bien sûr qui a fait une thèse aussi je crois sur l'e-sport aussi, sur la représentation féminine dans l'e-sport je sais plus.

Il y a de plus en plus de recherches portées sur le jeu vidéo. Ça devient un sujet d'étude légitime, c'est cool et intéressant.

Ouais ben le... je sais plus quand ça a explosé mais vraiment le terme e-sport ça a vraiment... enfin on le retrouve un peu partout maintenant. C'est assez impressionnant.

Oui.

Apparemment ça engrange beaucoup d'argent, il y a des institutions qui se créent, la tenue des tournois et tout ça qui se entre guillemets se professionnalise un peu partout. Enfin comparé ouais je sais pas, comparé à il y a 10 ans c'est plus la même chose quoi. C'est vraiment beaucoup plus, mieux j'ai envie de dire cadré, organisé.

Et reconnu.

C'est assez intéressant, ouais reconnu ouais. C'est assez intéressant ouais le développement qu'il y a eu, les jeux de combat.

Je suis amené à interviewer des pratiquants de jeux vidéo de combat comme toi, est-ce que tu penses que je devrais contacter certaines personnes ? Par rapport aux thématiques qu'on a abordées.

Euh ben ouais je t'avais parlé de l'actuel président là de BeatBy 44, donc il s'appelle Olivier, Olivier Kerboriou, son pseudo...

Olivier Kerboriou c'est ça ?

Kerboriou oui. K.E.R.B.O.R.I.O.U (*épelle le nom*). Et donc son pseudo c'est Gwenroc, G.W.E.N.R.O.C (*épelle le pseudo*). Et donc il est actuellement président de BeatBy 44 et voilà du coup je t'avais dit qu'il pratiquait, il a fait pendant plusieurs années le ninjutsu, sport de combat, sport défensif peut-être je sais pas trop et donc oui qui joue régulièrement aussi encore aux jeux de baston et ouais je pense ouais, je pense qu'il peut te donner ouais plus d'informations entre la relation entre les sports de combat et les jeux de combat. Après les gros noms je pense qu'on t'a déjà donné les gros noms un peu reconnus en France, par exemple Ken Bogard. J'ai envie de dire Guillaume Dorizon mais il est peut-être moins reconnu, Dorizon... Kayane forcément, il y a aussi Fauster je crois pour la communauté Smash. Ouais je voulais savoir tu dose aussi ?

En fait j'ai toujours été pratiquant du jeu vidéo de combat, mais pour mon étude je m'y suis plus engagé. A l'origine je suis pratiquant de MMA, j'en fais depuis des années, je suis éducateur et j'ai toujours été intéressé par le combat, le concept de combat en lui-même. Je suis pas un spécialiste de jeux vidéo de combat mais je me débrouille dans certains.

Ok ok je vois je vois pas de souci. Euh ouais du coup ouais pour les autres personnes, après j'ai quelqu'un en tête mais ouais de... je suppose que tu as proposé des entretiens aussi à des membres de 3 Hit ?

Oui d'ailleurs j'en cherche une. C'était une pratiquante, une des rares pratiquantes. Elle jouait à Tekken, elle a gagné plusieurs rankings.

Comment dire euh en fait je pense savoir qui c'est mais euh comment dire elle allait souvent très loin dans les tournois, pendant les tournois ?

Elle gagnait régulièrement oui, à Tekken.

Je vois c'est qui mais je me souviens plus de ce pseudo. Peut-être que je peux comment dire te transmettre un contact, je pense qu'il la connaît lui.

Oui si tu as un contact qui pourrait la retrouver ça serait super.

Je pourrais lui demander ouais pour voir si c'est elle.

Très bien.

Mais il y a des chances que ce soit elle. Non ben sinon je vois peut-être... Shenzo et Vladimiron t'a recommandé l'un des deux ou les deux.

Oui les deux.

Ouais ben ouais c'est vraiment des très bons joueurs multi jeux en plus. Ils font vraiment des résultats très très bons comment dire sur la longueur j'ai envie de dire.

Si jamais t'as le temps, je t'envoie en plus un lien d'accès à un questionnaire qui fait partie de mon étude. Ça dure 10 minutes. Puis même si tu peux le partager ça serait sympa. Je te remercie d'avance. Puis merci aussi de m'avoir consacré ce temps.

Ouais y'a pas de soucis.

Super. C'était très intéressant.

Il y a un truc qui me revient là, enfin je sais pas je t'embête un peu mais il y a un truc qui me revient ouais que j'ai pas cité aussi, c'est que en fait par rapport à ma pratique des jeux de baston, je me considère pas vraiment comme un bon joueur de jeux de combat en fait. Moi en fait je suis fan de jeux vidéo en général et en fait ce que j'aime dans les jeux vidéo c'est vraiment avoir des challenges en fait, avoir des challenges et euh voilà j'aime beaucoup surtout les productions japonaises et voilà aventure RPG tout ça, et euh en fait moi ce qui m'intéresse c'est euh c'est ce qui est dans la complétion en fait des jeux en fait et généralement je retrouve un peu de challenge dans tout ça, et je pense que ce qui fait que je suis bon dans les jeux de combat c'est que j'aime justement cette idée de complétion et d'aller au bout des choses en fait. Par exemple dans Street 4 en fait, il y a ce qu'on appelle le mode de challenge en fait, c'est toute une série de combo, de combo précis à faire en fait, il y a ça aussi dans le 5, par exemple il y a plusieurs... par perso en fait de combo qui vont d'un simple link à faire enfin par exemple petit poing petit poing à des gros combos très durs à faire et moi ce que j'aime bien ouais c'est de vraiment tout faire tout ce qui était possible en fait dans le jeu et le doser quoi en fait, et euh ouais je pense que ça ce fait là je pense ça a pas mal aidé dans tout ce qui est dans le jeu de baston en fait, moi j'aime beaucoup creuser un peu les mécaniques des jeux, pas que dans les jeux de baston mais aussi dans les jeux d'aventure action tout ça, moi je prends du plaisir comme ça quand il y a de l'amusement en fait, beaucoup dans ce comment dire, dans ce fait là, enfin le fait de vraiment creuser beaucoup de choses dans les gameplay et tout ça.

Il y a plusieurs modalités de pratique oui. Certains vont pratiquer juste pour le plaisir, d'autres pour la compétition, d'autres pour découvrir des bugs, j'en parlais avec Marc.

Ouais, ça, ça peut servir aussi dans la communauté des speedrunners.

Oui forcément.

Forcément y'a aussi ça. Je pense qu'en plus on peut les inclure, moi je pense qu'un bon speedrunner je pense qu'il aurait pas de mal à être bon dans un jeu de combat parce que ça demande quand même un peu de comment dire un peu de bagage j'ai envie de dire, bagage pratique, bagage faut comprendre les choses quoi, tu dois comprendre les choses dans les détails. Ça peut intéresser les joueurs. Mais ouais il y a des trucs ce genre de choses.

Ok. Encore merci. Merci beaucoup.

Merci à toi.

Et puis de toute façon on se tient au courant.

Ouais il y a pas de souci.

On se croisera sûrement si jamais il y a possibilité de repratiquer ultérieurement.

Ouais ouais ben ouais je me tiens un peu au courant là je suis sur les discord, les ranking Rennais donc oui si les ranking reprennent oui il y a moyen qu'on se recroise.

Ça marche.

Je te souhaite une bonne continuation dans tes études.

Merci beaucoup à la prochaine.

Ouais prends soin de toi.

Je te remercie.

À bientôt.

Salut.

Annexe 23. Entretien 17 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Quentin)

Je me re-présente, je m'appelle Robin et je fais une étude en STAPS. J'ai fait un entretien avec Paul qui m'avait conseillé de prendre contact avec toi.

Oui Paul on connaît très bien ici à l'association.

Il m'a d'ailleurs dit que tu étais pratiquant de jeu vidéo de combat et de sport de combat.

Absolument tout à fait.

Très bien. Si c'est bon pour toi, on peut commencer.

On y va quand tu veux, je suis toute ouïe.

Merci. Je travaille sur le MMA, je suppose que tu connais ?

Oui, qui a mis beaucoup de temps à arriver en France.

Exactement. Et sur le jeu vidéo de combat. Je m'intéresse principalement à la pratique et aux représentations. L'entretien dure en général 1 heure mais peut durer plus longtemps en fonction de la sensibilité au sujet. J'espère que je ne te dérange pas trop.

Il n'y a pas de problème. Non non j'ai tout le temps devant moi.

Super. On va aborder plusieurs thématiques comme les sens et sensations, les communautés et profils de joueurs, les rapports aux pratiques... comme je viens juste de le dire les représentations...

D'accord. Faire des analogies si tu veux entre le jeu de combat vidéo et les arts martiaux réels ?

Justement ça sera un point qu'on abordera.

D'accord ok.

J'étudie aussi les supports de diffusion, la manière dont les individus appréhendent ces disciplines, le sport de manière générale, etc. L'entretien est semi-directif. Plus que des

questions, on va aborder des thématiques. Si tu as des anecdotes, des observations personnelles, n'hésite surtout pas à les développer.

Ouais c'est bien plus sympa et ce sera moins haché. Toi n'hésite pas par contre de ton côté à me recentrer parce que j'ai une propension si tu veux à pouvoir trop développer et donc m'égarer du sujet initial, je préfère te prévenir, n'hésite pas à me reposer une question pour me recadrer si tu sens que je commence à dériver parce que je suis un vrai moulin à paroles quand ça me passionne.

C'est ce que me disait Paul justement. Il m'avait prévenu. Au contraire c'est d'autant plus intéressant. Est-ce que tu peux te présenter dans un premier temps ?

Bien sûr. Ben déjà euh pour commencer avant de me présenter, ça va tout de suite poser le décor, c'est euh je vais être assez cash, il n'y a strictement aucun rapport entre les jeux vidéo et la réalité. Il y en a, quelques-uns, qui se développent par la suite. Voilà c'est juste la parenthèse que je voulais ouvrir. Mais par exemple un programmeur japonais qui fait des jeux de combat, ils font pas du karaté quoi. Et je veux dire et vice-versa, quelqu'un qui est bon dans un sport de combat ne joue peut-être pas aux jeux vidéo. Mais par la suite il peut y avoir des analogies, on verra ça tout à l'heure. Alors moi mon parcours ben j'ai pas été sportif du tout de base. Comme tout enfant, petit, ça a été les parents à 5,6 ans qui nous foutent dans les clubs de judo français, donc qui sont complètement aseptisés, qui n'ont rien à voir avec le jujitsu japonais, avec le véritable judo, on joue au lapin chasseur on s'attrape, alors attention je ne critique pas de façon négative c'est très bon pour un enfant de faire une discipline, mais on n'est pas dans l'impact, on n'est pas dans la saisie, ça vient plus tard, il va y avoir des clubs de judo qui font du véritable judo et je pense que c'est très rare. Donc comme 90 % euh des gamins, j'ai eu ma petite ceinture bleue après la orange, j'étais content, mais bon c'est pas terrible. Euh ensuite j'ai eu une adolescence où j'étais pas très sportif, je suis venu euh à la boxe, j'ai pensé par la boxe thaïlandaise très très très très tard, j'étais à Grenoble, j'avais déjà mon magasin je devais avoir 25 ans. Et alors j'ai tout de suite accroché et à ce moment-là moi je jouais déjà énormément aux jeux vidéo, j'ai joué aux jeux vidéo avec Street Fighter 2 dès l'âge de 10 11 ans quand il est sorti en 91, moi je suis né en 1980. Street Fighter 2 est arrivé en 1991 et Street Fighter 2 est un jeu qui proposait un panel de 6 boutons avec des petits coups rapides, les moyens coups et des gros coups mais puissants. Et alors ça si tu veux, euh dans un jeu de combat programmé on va dire normalement, euh un jeu de combat a 3 étapes, euh il peut être animé comme un Walt Disney et avoir 76 frame d'animation, il a trois étapes.

Les étapes qu'on appelle le... alors il y aura beaucoup d'anglicisme surtout parce que c'est intraduisible en français mais je l'expliquerai. Donc on va voir la première étape qui est ce qu'on appelle le start-up, le démarrage du coup où notre coup ne fait rien. Ensuite arrive la deuxième étape qui est celle de l'impact, qu'on appelle la hitbox si tu veux, il y a start-up, le coup en X et la troisième étape qui est le recover, c'est quand le coup revient ou pareil on peut être vulnérable si notre coup a touché en garde. Et quand j'ai commencé donc moi la boxe thaïlandaise à Grenoble, je me suis moi, ça va être un schéma quand même particulier parce que je pense pas qu'il y ait beaucoup de gens qui commencent et d'un si tard les arts martiaux et de deux qui avaient 10 ans de versus game 2D dans les pattes, qui aient pu faire ces analogies, et ben là ça m'a par contre vachement aidé. Parce que ben on est droitier, on se met en position trois quart poing gauche en avant pour envoyer son jab ou son direct du gauche, on peut appeler ça comme on veut pour un droitier, qui le petit coup qui cherche à déstabiliser, à faire mouche pour faire soit baisser la garde et le bras arrière qui sera un gros coup pour essayer un peu plus d'alourdir ou même voire de toucher pour mettre un KO. Et ces analogies là on les a dans les jeux de combat. Donc un start-up rapide sur un petit coup pour vite revenir en garde, moins dangereux mais moins de dégâts, ou des gros coups qui eux sont plus dangereux parce que on est plus à découvert. Il y a cette facette-là. Il y avait aussi surtout une autre facette dans les jeux de combat quand on joue au sol et que l'on se déplace, que l'on appelle les footsies ? qui sont donc foot comme les pieds, les déplacements. Donc le footsies dans un jeu de combat vidéo ludique euh est primordial, surtout dans les jeux de combat en deux dimensions comme Street Fighter 2 et consort, euh qui est primordial. On peut pas gagner contre un bon joueur qui prendra les bonnes distances au bon moment. Et ça pareil quand j'ai fait de la boxe thaïlandaise dans un excellent club d'ailleurs à Grenoble, je les salue, au quartier Hoche, avec Maître Bio, ça m'a énormément servi parce que j'ai compris que vraiment l'importance de la distance, du feintage, de casser la distance. Donc là-dessus oui j'ai pu euh vraiment faire des rapprochements avec le jeu de combat virtuel là-dessus.

C'est intéressant.

Ah oui. Donc j'ai fait beaucoup de boxe thaï là-bas. Après j'ai eu un accident malheureusement au niveau du genou, je me suis pétié les ligaments croisés, euh donc j'étais en convalescence. Je suis parti de Grenoble, je suis arrivé en Bretagne pour m'y installer avec ma famille. Je suis passé à la boxe anglaise qui m'a énormément plu. C'était beaucoup plus violent. Alors c'est marrant parce que les gens ont une image de la boxe thaïlandaise comme

des fois pour le MMA, très violent, je trouve que la boxe (*rire*) le plus dangereux entre guillemets parce que tout part en haut du corps et la boîte crânienne et le plus physique et ben c'est la boxe anglaise. Parce qu'il y a pas les jambes, on peut pas colorer son jeu, aérer avec un coup de pied frontal, prendre sa distance et j'ai fait de la boxe anglaise après pendant un moment, ça m'a énormément plu mais j'avais une hygiène de vie qui était pas assez bonne pour persévérer là-dedans. Et après je suis repassé ah euh à Morlaix toujours à la boxe thaï quand mon genou était bien remis et j'ai toujours autant kiffé, c'est un sport exceptionnel, faut sortir des clichés des films où on les voit se mettre des coups de coude, à s'ouvrir le truc. Un bon entraîneur ne laissera jamais un élève se blesser à un entraînement, c'est un sport très complet que je recommande vraiment même à des très jeunes hein, il y a des cours pour les très jeunes, et ça reste à l'heure actuelle mon sport préféré. Euh je passerai je pense au MMA quand il y aura des cours... pardon oui vas-y.

Tu as déjà abordé quelques points que je voulais développer. Je reviens pour le moment sur la manière dont tu t'es intéressé aux disciplines de combat physiques. Qu'est-ce qui fait que tu t'es orienté dans la boxe thaïlandaise ? Qu'est-ce que tu as trouvé dans cette pratique ? Et est-ce que tu peux m'en dire davantage sur ton parcours sportif ?

D'accord. Ben justement quand j'étais parti à Grenoble c'était pour ouvrir au début des années 2000, on était les pionniers avec une chaîne sur le retrogaming, c'était vraiment l'âge d'or du retrogaming où on rachetait dans le maga... on faisait pas de neuf mis à part quelques exceptions sur de l'accessoire Big Ben ou c'est tout quoi d'ailleurs, que sur l'accessoire du câble Gameboy color link, des petites broutilles comme ça, mais on avait mieux euh comme ambition si tu veux dans des petits magasins une chaîne qui s'était développée surtout dans le sud de la France et moi j'étais le plus haut à Grenoble, pour te donner une idée du côté sud, moi dans les Alpes que j'étais le plus haut ou peut-être Nevers je sais plus, et euh on rachetait sur cotation tout un tas de jeux, donc les gens on leur disait, on avait les grands-pères les grands-mères des mamans des mamies, mon fils est parti au service il a tout laissé dans le grenier, on avait des Nes, des Neo Geo, des Neg, des objets mais incroyables et qu'on rachetait 50 € le jeu, 100 € la console ils en revenaient pas. Quand les Cash Converter te donnaient un euro ou deux euros. On était les pionniers de l'achat cher. Forcément on revendait aussi cher parce que faut bien faire une marge de deux et quelques. Donc on s'est fait jeter des cailloux au début, les gens nous traitaient de voleurs, parce que mais qu'est-ce que c'est que ce jeu Nes, ou ce jeu Playstation euh à 70 balles. Oui mais monsieur on l'a

racheté 35 au client quoi. Ah bon. Du coup on constituait les stocks comme ça. On a euh vraiment travaillé de superbes années avec cette chaîne-là que je remercie bon je citerais pas le nom parce que voilà quoi c'est pas le but, mais je travaillais dans l'achat revente sur cotation avec des fichiers, on avait déjà début 2000 commencé à répertorier si tu veux (*s'éclaircit la voix*) les jeux et consoles, facile et difficile à trouver. Et on adaptait nos prix en fonction de cela. Et c'est là-bas dans le magasin de Grenoble euh je faisais un peu de musculation, un peu de choses comme ça, j'étais pas particulièrement attiré pour aller le soir à 19h30 me prendre des pains dans la tronche euh (*rire*) j'ai un ami à moi qui était client du magasin, qui lui m'avait parlé de ce club à Hoche de boxe thaïlandaise qui était génial, et je le voyais épanoui quand il m'en parlait, donc si tu veux c'est par rapport à un ami que je me suis lancé là-dedans et effectivement quand j'allais aux entraînements et que deux heures plus tard j'en sortais avec un taux d'endorphine euh complètement dingue, détendu, fatigué, rincé où tu rentres tu es bien, parce que voilà faut vraiment... les sports de combat il y a deux catégories, il y a le combattant, celui qui va faire des combats, d'ailleurs il y a deux entraînements différents on peut dire hein, un entraîneur va pas mettre ensemble les mêmes personnes (*tousse*) pardon. Et il y a les gens comme moi, moi j'ai jamais fait de combat. Euh des assauts à la limite. Mais il y a les gens qui veulent aller pour s'entraîner et un bon entraînement, un entraînement normal, même je pense dans un quartier chaud en Seine-Saint-Denis, n'importe où, l'entraîneur s'il est pas complètement débile et si l'entraîneur il est pas débile, c'est où on ne se blesse pas, on y va doucement et on travaille ce qu'on peut travailler et en souplesse, en technique. Donc c'est vrai que ça m'a tout de suite accroché.

D'accord. Je reviendrai sur les sports de combat physiques, mais est-ce que tu pourrais d'abord me présenter, me donner ta définition du jeu vidéo de combat ?

Alors le jeu vidéo de combat, c'est pour ça que je le sépare toujours des arts martiaux réels, n'ont strictement aucun rapport si ce n'est comme j'ai énoncé tout à l'heure, cette notion de garde, de footsies, de déplacement qui peut avoir un intérêt. Euh mais sinon un jeu de combat vidéo ludique, alors je vais plus trop m'égarer sur les jeux comme Tekken ou SoulCalibur qui sont... dans les jeux de combat euh il y a deux catégories, même 3 si on commence à intégrer les jeux comme Gundam ou One Piece ou les Arena combat, alors là bon on s'en sort plus, mais alors bon on va pas les compter ceux-là, sinon il y a les jeux 3D et les jeux 2D. Jeux à la Virtua Fighter, soit on peut tourner autour du personnage dans certains jeux. Bon moi je vais parler des jeux de combat, j'ai envie de dire des vrais jeux de combat, c'est méchant pour les

joueurs de SoulCalibur, il y a des joueurs excellent en 3D je dis pas le contraire mais c'est différent. On va parler des jeux justement qui se basent sur une seule ligne en 2D. Et euh ces jeux-là sont beaucoup plus proches si tu veux si on devait parler de sport, des échecs. Voilà là on serait vraiment plus sur le jeu des échecs. Avec qu'est-ce que j'avance, quelle stratégie j'avance, qu'est-ce que je sacrifie, quels pions avec mon personnage vais-je jouer face à telle option, on appelle ça les match up, alors parce que c'est un système de côte, de cotation euh par exemple sur 10, un personnage va avoir 7 chances sur 3, 2 perso égaux sont à 5 5. Donc il y a vraiment euh une notion stratégique. Le reste c'est dans l'exécution avec les doigts mais voilà quoi, c'est le sport se situe au niveau de l'exécution du doigt comme un pianiste, on pourrait dire c'est un mélange d'échecs et de piano et de musique. Voilà.

D'accord. Donc tu pratiques le jeu vidéo de combat en compétition ?

Oh oui. Oui oui quand j'avais l'occasion avant le Covid ben j'allais au Stunfest, d'ailleurs j'étais très fier il y a 2 ans d'avoir fini second à mon jeu de prédilection qui est Super Street Fighter 2X et j'avais terminé en finale contre un monstre qui s'appelle Zagi qui est vraiment quelqu'un de robotique, parce qu'on a des profils de joueurs vraiment complètement différents euh alors là oui on peut aussi faire une analogie avec les sports de combat. Moi c'est vrai qu'à la boxe, surtout anglaise, (*tousse*) pardon, cette année je me suis mis à la boxe française qui est très proche de l'escrime où on n'aime pas prendre des coups, on nous apprend l'esquive, et moi je suis quelqu'un qui est très rentre dedans, qui a pas peur de se prendre des coups, on m'a reproché ça. Et dans le jeu de combat je suis aussi très rentre dedans, je joue un personnage d'ailleurs qui est basé sur l'offensif. Et vous avez des joueurs, comme le fameux finaliste contre qui j'ai perdu au Stunfest, euh Zagi, qui eux sont beaucoup plus robotiques. Ils attendent. Ils analysent. Ils regardent ce qui va se passer. Ils appuient au bon moment sur le bon bouton. Moi j'ai plus tendance à foncer dans le tas et ben ça a ses limites, ça fait que au lieu de gagner une finale ben on la perd.

Et donc quels sont tes points forts dans le jeu vidéo de combat ? Cette forme d'agressivité ?

Oh c'est mes années d'expérience, j'ai l'exécution qui est pas forcément mauvaise. Oui j'ai une agressivité. Euh quelqu'un qui me connaît bien euh je vois les copains (*rire*) de mon association et de guard impact euh tous les potes qui me connaissent bien euh n'ont plus trop de mal contre moi parce que je répète quand même pas mal les choses, par exemple je suis

capable de faire deux ou trois fois le même mouvement. Contre quelqu'un qui a pas l'habitude de jouer contre moi, j'ai de très grandes chances de gagner parce que j'ai un style quand même où l'adversaire doit être en train de se dire, c'est pas possible il va pas refaire deux fois le même truc, ben si je refais deux fois le même truc, je suis assez euh béliet quoi. Je suis assez rentre dedans. Donc mon style je dirais c'est ça. C'est rentrer dedans euh j'ai mes phases, je les fais, euh mais les limites c'est que quelqu'un qui me connaît bien va lire mon jeu assez rapidement. J'ai du mal à dissimuler euh mon jeu euh et ça encore c'est une question de caractère. On peut le dédier à la vie en général.

D'accord. Tu me disais ne pas pratiquer les sports de combat en compétition. Qu'est-ce qui fait que d'un autre côté du pratique le jeu vidéo en compétition ? Quelles sont tes finalités ?

J'ai 40 ans. Euh sport de combat en compétition à 40 ans avec 2 enfants, j'ai pas forcément envie de prendre un KO au menton et mettre 3 jours à pouvoir récupérer une parole normale vis-à-vis de mes gosses. Euh non puis surtout c'est tout simplement je trouve assez plaisir avec des entraînements rigoureux, il y a des assauts, il y a du hard sparring aussi qui nous permet de se prendre des bons petits coups dans les cotelettes et des semis KO où on voit un peu les étoiles, euh ça me suffit amplement. Quelqu'un qui veut faire du combat euh (*souffle*) 14 15 16 17 20 ans à la limite il commence, bon à 40 balles et je t'avouerai que... bon il existe des catégories vétérans, on peut être protégé, euh je sais pas je peux pas te dire vraiment. C'est pas tellement la peur du KO. Je suis tellement satisfait de deux bons entraînements plus le reste à côté sur un sac de frappe ou quoi, que je vais pas chercher ailleurs. Pourquoi je le fais dans le jeu de combat ? Ben là c'est complètement différent. Je joue aux jeux vidéo depuis l'âge de 6 ans avec la NES euh l'adrénaline que me provoque, quand je suis face à un ami à moi, à qui je sais que je ne vais faire aucun dommage corporel, sur tout ce que je pratique, c'est pas de l'aïkido ou même la boxe française, la boxe française qui est quand même très accès sur ne pas faire trop de coups de poing, ne pas... faut limiter éviter de se touch... enfin faut tout le temps esquiver en pas de chat. Enfin c'est des choses comme ça. Dans la boxe anglaise ou la boxe thaï en compétition, faut bien mettre trois semaines à récupérer votre cuisse quoi. C'est quand même des trucs où ça cogne les combats quoi. Donc euh là ça m'intéressait moins, le sport de combat il y a pas de sport en jeu vidéo de combat y'a pas ce risque-là (*rire*) on joue avec un copain, et il y a même l'adrénaline de se poser chacun de son côté puisque à ce moment-là on ne joue pas sur une borne côte à côte, on joue

sur 2 bornes séparées qui sont reliées par un câble en link, chacun de son côté comme une LAN en PC, euh et puis voilà il y a l'avant match, le match d'avant, pendant le match et l'après match où sur scène on se félicite, et voilà on a pu avoir une rivalité sans que comme il y a 100 ans on se plante une épée après un soufflet pour un regard dans la rue (*rire*) où qu'il y ait quelqu'un qui ait un hématome quoi, donc c'est vraiment génial à ce niveau-là les jeux de combat, c'est qu'on retrouve quand même de l'adrénaline, de la compétitivité, euh sans aucun dommage corporel si ce n'est la fierté de se dire ben putain pourquoi j'ai raté mon combo, pourquoi j'ai fait ça à ce moment-là, pourquoi... et il y a tout à ces interrogations-là qu'on a sur notre placement de jeu qui je pense un boxeur, un combattant quand il a fini son match qu'il est sous la douche, son combat pardon, là c'est pas des matchs c'est des combats, quand il a fini son combat et qu'il est sous la douche et qu'il a perdu, ça doit le trotter des trucs comme ça aussi, putain là pourquoi j'ai pas reculé, pourquoi là j'ai pas penché ma tête à ce moment-là, j'ai vu son crochet... donc là-dessus il y a ça, mais comme je te dis à 40 ans je vais plus m'amuser euh j'aurais été plus jeune, j'aurais inversé les rôles, c'est-à-dire que j'aurais connu d'abord les sports de combat, ouais je pense que j'aurais été dans les combats sur les combats et non pas que l'entraînement euh sûrement. Sûrement. Mais ça n'a pas été le cas et j'ai découvert ça sur le tard, bien plus tard à 25 ans, euh par la suite j'ai fait des hard sparring comme on appelle ça, du sparring avec des coups appuyés euh ça m'a largement suffi pour me défouler.

D'accord. Je reviens sur les performances dans le jeu vidéo de combat. Comment tu définirais un bon pratiquant ? Tu parlais par exemple d'agressivité à travers certaines techniques, tu parlais aussi de joueurs robots...

Excellente question. Euh il y a plusieurs types. Il y a le type vraiment en général c'est plutôt les joueurs reptiliens qui vont être les meilleurs, froids, très froids, analyse du jeu. Alors il y a eu plusieurs écoles, on a une école qui est née, les gens ont 30 ans maintenant mais c'était des gamins quand en 2008 le jeu de combat a ressuscité, faut savoir que le jeu de combat était complètement mort et enterré dans les années 2001, il y avait quasiment plus de bons jeux de combat qui sortaient, si ce n'est un nouveau Guilty Gear, il y avait rien quoi, il y avait plus rien et en 2008 Capcom a sorti Street Fighter 4 et alors là ça a été un véritable raz de marée de nouveaux joueurs grâce aussi à un streamer très connu qui s'appelle Ken Bogard et qui commente des matchs, qui a créé une véritable hype sur ce jeu. Et dans le jeu Street Fighter 4, il y a une exécution au niveau de l'appui des touches qui est très difficile. Tu as certains combos où tu as un laps de temps infime pour pouvoir confirmer ton combo. Ça a créé une

nouvelle école. Et par exemple Paul, qui t'a recommandé à moi, vient en propre lieu aussi et tout ses comparses quasiment de l'école Street Fighter 4 2008, comme moi je suis de l'école Street Fighter 2 91 tu vois, donc je suis un vieux, eux ce sont des nouveaux. Et ben ils me défoncent, ils sont bien meilleurs que moi. Ils ont appris la rigueur, ils ont appris ce que c'était que de ne pas bourrer. Pour ce qui va faire un bon joueur il y a plusieurs sortes. Paul n'est pas robotique comme le fameux Zagi dont je te parlais tout à l'heure qui est limite passible et sans émotion, il a des émotions mais c'est quelqu'un qui va par exemple prendre une fois une phase, il la prendra pas deux fois. Il l'aura analysé. Il aura compris pourquoi il l'a prise. Donc vraiment c'est une question d'analyse, d'intelligence de jeu et de ne pas reproduire deux fois la même erreur. Et de lecture, de lire son adversaire. C'est pour ça moi je suis très facilement lisible pour les copains. Mes copains savent que bon ben je vais faire telle chose à tel moment. Ils mettent la garde et je suis puni derrière. Donc c'est ça mon gros problème mais je m'en fous, pareil comme je te disais tout à l'heure pour le combat de pas aller en faire à 40 berges je m'en fous, pareil pour les jeux de combat je vais pas changer mon style maintenant, je m'amuse je m'éclate, que je perde ou que je gagne, je suis un très bon perdant, j'adore perdre. Je préfère largement perdre contre plus fort que moi que gagner contre plus faible.

D'accord. Je vais passer à une catégorie, on va parler des sens et des sensations. De ce que tu ressens dans la pratique. On peut partir sur la base des cinq sens pour commencer, et on développera si besoin. Si tu as des anecdotes, des observations et expériences personnelles, même annexes, n'hésite pas. On peut peut-être commencer par la vue. Est-ce que tu peux m'expliquer de quelle manière ta vue est mobilisée ans le jeu vidéo de combat ? Que ça soit à travers l'écran, les spectateurs etc. ?

C'est une très très bonne question. C'est une très très bonne question. Alors pour la vue euh bon on a cette vue d'ensemble, j'avais posé cette question justement à un ami à moi qui est un extraordinaire joueur d'un jeu qui s'appelle Guilty Gear, qui va à 200 à l'heure avec des devant derrière des haut bas, où il faut vraiment avoir des yeux de lynx et je me demandais toujours si on fixait son propre personnage ou l'adversaire, il m'expliquait que lui il fixait toujours uniquement l'adversaire en sachant lui où il se trouvait, une espèce de vision d'ensemble, de flou si tu veux comme si tu regardais ces fameuses images qui pullulent sur Facebook, arrivez-vous à voir derrière ces spirales le visage de Marilyn Monroe ou d'autres conneries comme ça. Donc une espèce de vision générale. Le public tout ça bien évidemment on n'y prête aucune attention, sinon on est foutu si on commence à se laisser bercer par les facteurs externes quand on est en compétition. Mais en ce qui concerne la vision, c'est surtout fixer son adversaire euh nous on doit savoir se situer dans l'espace, bon déjà l'écran on n'est

pas non plus devant un écran de vidéoprojecteur hein, la taille de l'écran est pas si énorme que ça en général, devant une borne ça se fait très bien. Euh on regarde plutôt l'adversaire ouais, ouais ouais. Nous on doit être capable de savoir dans l'espace où nous sommes et quel coup on sort juste en bougeant notre joystick et nos boutons. Donc on se concentre sur l'adversaire pour la vue.

Quand tu parles de l'adversaire, c'est uniquement l'avatar de l'adversaire ?

Oui oui bien sûr le personnage. Ben déjà dans des situations, nous à l'association on a ces machines-là et c'est vrai que je conseille à tous les gens qui veulent jouer en versus sérieusement de prendre au moins deux bornes pour les linker entre elles, euh dans un jeu de combat on joue pas côte à côte, c'est pas possible sérieusement parce que côte à côte on aura les coudes qui vont se gêner, euh on peut aussi s'amuser à écouter le bruit que fait l'adversaire pour savoir ce qu'il va faire, c'est pas sérieux. Donc dans un jeu de combat on ne voit pas notre adversaire, c'est toujours deux bornes face à face comme une LAN encaissée si tu veux, donc quand je parlais de voir le personnage c'est bien évidemment l'avatar, le personnage du jeu vidéo adverse.

D'accord. Est-ce que tu as d'autres observations concernant la vue dans la pratique du jeu vidéo de combat ?

Oh ben il faut une bonne vue pour être capable de lire hein, oui oui je pense hein ça avec l'âge, alors c'est pas avoir une bonne vue genre 10/10, ça de toute façon on a des lunettes et des lentilles pour corriger ça, mais c'est euh c'est une expérience si tu veux et un ressenti donc ouais le visuel est pas si important que ça parce que bon ben tu as des jeux, bon tous les jeux ne sont pas animés de la même manière, tu as certains jeux qui ont des étapes d'animation dignes d'un Walt Disney avec une fluidité incroyable où on voit le coup, tu en as d'autres qui sont animés avec les pieds où on croirait euh un vieux dessin animé euh qu'on regardait quand on était gosse animé en 2 images secondes. Donc euh ça change énormément sur comment lire le jeu. Mais je pense qu'il y a plus un sixième sens entre guillemets (*s'éclaircit la voix*) qui s'active que la vue à l'état pur. On va pas être là à regarder le sprite adverse pour voir ce qu'il va déclencher comme coup. Ça sera beaucoup plus situationnel si tu veux que visuel.

D'accord. Et quand tu parles de sixième sens il se définit, se manifeste comment ?

Ah putain alors là question difficile à répondre. Bon déjà est-ce qu'on connaît ou pas son adversaire ? Bon imaginons on va prendre le cas de figure on ne le connaît pas euh c'est pour ça que ça ne se fait jamais en un match gagnant (*s'éclaircit la voix*) tous les tournois sont en deux matchs gagnants grand

minimum, voire si le jeu est assez rapide à finir, certains jeux sont très long à se terminer parce que les barres de vie descendent lentement où c'est des équipes de 3 personnages. D'autres jeux se terminent ultra rapidement parce que les coups sont violents et les barres de vie descendent vite, donc ceux-là on peut les faire en trois matchs gagnants. Le premier match, un très bon joueur peut se laisser piétiner et perdre contre plus fort, mais alors au deuxième match vous prenez une rouste parce qu'il vous aura analysé au premier match. Donc c'est un peu ça que j'appelle le sixième sens, c'est sans avoir connu la personne intimement, le connaître à travers son jeu et avoir perdu le premier match mais gagner les deux suivants ou le suivant.

D'accord. Si tu n'as pas d'autres observations concernant la vue, on peut passer à l'ouïe. Tu parlais justement du bruit des sticks qui peut être utilisé pour lire...

Ah oui quand on est côte à côte sur une borne à 2 joueurs, ça nous arrivait même de se faire des feintes et d'appuyer sur un faux bouton pour faire croire à l'autre qu'on allait déclencher quelque chose. (*Rire*) tu vois le stade où on peut en arriver.

Oui toute la...

(*Rire*). C'est n'importe quoi (*rire*) c'est n'importe quoi oui.

Est-ce que tu as d'autres observations par rapport à l'ouïe, par exemple à travers le son du jeu, l'utilisation des casques etc. ?

Ouais tout à fait. Tout à fait. Sur la nouvelle génération sur Street 4 il y avait aussi Frionel un excellent « kofeur » qui au Tougeki sur KOF 11 s'était foutu un casque euh avec Diam's et la boulette hein, ça c'est son choix musical pourquoi pas, euh pour être à fond dedans. Euh oui oui il y en a qui mettent leur casque. Alors je pense que c'est pour le public. Daigo aussi mettait beaucoup le casque, euh non en fait plein de joueurs professionnels avec Street 4 ils mettaient un casque effectivement, euh ouais ouais je suis pas de cette école-là, moi j'ai besoin d'entendre le son du jeu, je suis très très fan en général des bandes son des jeux de combat qui souvent sont assez terribles, non non moi j'ai besoin d'entendre le jeu, euh ouais ouais il y en a d'autres, beaucoup de grands joueurs et je n'en suis pas un, j'ai beau avoir fait finaliste sur le jeu de mon cœur parce que parce que parce que j'ai tout donné mais je ne me considère pas comme un bon joueur, ben déjà parce que je t'avais expliqué que je répétais souvent les mêmes erreurs, donc à partir de là bon ça ne me classe pas dans la catégorie des bons joueurs. Euh un bon joueur ouais des fois souvent aime se foutre un casque pour avoir que le retour du jeu et aucune influence extérieure. Ouais ça c'est pas mon kiff quoi. C'est pas

mon kiff. Moi j'adore entendre le son du jeu, les impacts, le truc, même si la foule doit gueuler ça me dérange pas, je suis plus pour le fun de ça euh mais je comprends tout à fait euh les pro-gamer, même ceux qui sont sponsorisés, parce que bon ben là on change encore encore plus de registre quoi, là on n'est plus dans le jeu, on n'est plus dans le jeu. Alors je vais pas cracher dessus parce qu'encore une fois tout ça, ça vient de Street 4, ça a relancé le jeu de combat, ça a fait des événements incroyables mais moi personnellement je trouve ça à chier quoi, enfin c'est vraiment l'antithèse du plaisir de l'arcade, de commencer à être sponso, de devoir faire des résultats, d'être à la limite du burn out, de devoir prendre des boissons énergisantes, enfin oh my god quoi on est arrivé à des stades ou des fois les mecs euh... sur Super Street Fighter 2X on avait un japonais, Daigo, qui était une véritable légende urbaine, par la suite il est passé sur des jeux qui l'ont fait chier et ça c'est ses propres aveux, je suis pas en train d'inventer, Street 4 et là on a eu encore pire que Street 4, maintenant elle devient un bon jeu avec le recul grâce à Street V qui est un jeu d'un chiant mais pas possible et ces joueurs-là sont obligés d'y jouer pour vivre par des sponsors et c'est triste parce que l'arcade à la base c'est pas ça, donc moi si tu veux vraiment ma cam c'est les très vieux jeux des années 90, quelques perles inconnues, Street 2, Street Fighter Third Strike, je suis pas contre un jeu récent hein, par exemple Killer Instinct sur PC qui est récent est un superbe jeu, il y a plein de jeux qui sortent encore market qui sont bons mais alors certains sont d'un ennui pas possible et qui sont malheureusement sponsorisés. Tu as le Dragon Ball Z Fighter aussi de Bandai Namco qui est sponsorisé et qui a des gros problèmes aussi de match qui durent 3 heures avec des combos qui se ressemblent tous, des choses infinies où on peut poser son... enfin limite on commence à prendre un coup on sait que c'est terminé. Il y a plein de choses si tu veux qui ont commencé à basculer avec l'avènement des sponsors et du pro gaming j'ai l'impression. Alors ça plaît à certains, euh ça doit faire des énormes montées d'adrénaline je pense aussi, euh moi c'est pas ma came voilà. Mais c'est pas moi qui ait raison hein c'est chacun son kiff quoi.

D'accord. Je reviens sur la question des sens. Est-ce que tu as d'autres observations concernant l'ouïe ?

Ben non juste que moi je suis vraiment fan des bandes originales des jeux quoi. Sur l'ouïe ça fait intégrante partie, partie intégrante pardon, euh pour moi du jeu de combat, les impacts, la bande originale qui va coller à tel personnage, à tel décor, moi je suis totalement fan euh totalement fan de ça quoi. Après si il doit y avoir du bruit externe, des gens qui beuglent et qui gueulent, tu sais moi je te dis hein euh j'avais 7 ans en 87, j'étais dans des salles d'arcade interdites aux majeurs où tout le

monde pouvait rentrer à Nice avec des punks et des blousons noirs, tout le monde fumait, tout le monde picolait dedans et ça gueulait, ça braillait, ça se charriait, donc moi vraiment ça ne me dérange absolument pas et le son de la borne qui gueule, et le son des gens qui gueulent. Je suis pas de l'école casque pour être isolé.

D'accord. Est-ce que tu as des observations par rapport au toucher ? Par exemple à travers l'utilisation des périphériques de contrôle, les poignées de mains, les chaleurs, les muscles, etc.

Ben oui déjà il y a certains joueurs qui sont monstrueux à la manette. Le problème c'est que la manette c'est beaucoup de tricherie parce que sur la manette si tu veux, tu mets des raccourcis sur les gâchettes, c'est-à-dire tu as des jeux où au stick tu dois appuyer sur 3 boutons en même temps, 2 boutons en même temps machin bidule et les joueurs manette bien sûr peuvent pas faire ça. Donc euh tu as des jeux comme King of Fighters où tu peux changer ta barre en appuyant sur 3 boutons en même temps, euh tu as King of Fighters 95 les meilleurs joueurs sont des sud-américain, ils jouent tous avec des manettes PS3 et ils ont foutu les trois boutons sur une gâchette. Donc pour faire certains cancel, certains combos, tu as juste à appuyer sur un bouton et ça moi j'aurais été organisateur fut un temps à l'époque j'aurais eu un pouvoir, j'aurais banni les manettes parce que euh parce que tu as pas à foutre des raccourcis. Si un jeu se joue en arcade stick et bien qu'à l'époque justement l'arcade crevait et c'était la console qui prenait le pas, tu allais pas imposer ça donc tu laissais les nouveaux venus. Donc tu as les joueurs qui jouaient à la petite manette Playstation en mettant des raccourcis dont trois boutons simultanément sur une gâchette et ça je trouve ça triché, voilà clairement. Et moi je suis de l'école stick. Ouais ouais stick quitte à rater mes combos mais s'il faut appuyer sur 3 boutons en même temps ben j'appuyais sur 3 boutons en même temps. Je ne supporte pas les raccourcis à la manette. Euh le serrage de main avant ben ça c'est humain, je pense que tout le monde se serre la main. Quoique anecdote. J'ai organisé un tournoi il y a quelques temps euh au HFS à Vierzon, on a eu une finale très tendue, encore contre Zagi justement euh la Chun-Li démoniaque qu'il m'a sorti au Stunfest en finale et un autre joueur où ils ont failli se foutre sur la gueule un peu avant, ça ne se serrait pas la main. Il y avait une tension palpable humaine mais c'est des cas rarissimes. Ben il y a l'incidence d'une autre communauté ben ça dépend des communautés en fait. Il y a certains jeux avec des communautés plus toxiques que d'autres où les mecs ont des animosités. Ça peut en venir presque parfois aux mains et d'autres communautés euh je citerais pas les jeux hein, non non ouais ouais je pense qu'ils se reconnaîtront, et d'autres communautés où c'est tout l'inverse, où c'est du partage d'information, un plaisir de voir les gens évoluer, un plaisir de voir un joueur nous battre alors

qu'il nous battait pas, de l'entraide, des conseils. Donc vraiment selon le jeu les commu ne sont pas les mêmes. Et pas serrer la main ben là on arrive dans le fin fond de l'humanité, c'est quand même là... on parle quand même de jeux vidéo, faut vraiment être con comme ses pieds pour pas serrer la main d'un adversaire avant un combat, c'est un mindgame qui est vraiment... non là ça me dépasse. (*Rire*) ouais ça me dépasse quoi.

Tu as d'autres observations concernant le toucher, même personnelles ?

Ouais par rapport au toucher ben justement sur ces manettes Playstation sur lesquels ils jouent, je comprends même pas qu'ils puissent prendre du plaisir avec ça, donc pour moi la seule truc viable c'est ces fameux raccourcis, moi j'aime beaucoup le matériel comme 90 % des joueurs, Sanwa, du matériel japonais, l'usine tourne toujours à plein régime et produit toujours les boutons. Euh oui oui c'est incroyable le toucher. Donc déjà vous avez le stick qui en général, sur un stick, pardon sur un restricteur carré avec 4 directions plus les diagonales, donc déjà le bruit qui fait clic clic clic clic quand on tourne le joystick et qui évolue selon l'état du joystick et son usure, il fera pas le même bruit, ça peut durer des années hein un joystick si on lui met pas des coups de pied dedans. Et le bouton qui tel un katana sur une feuille de papier, à peine tu l'effleures, il valide ton put et ça de jouer sur du matériel de cette marque, Sanwa, procure déjà à la base un plaisir en ce qui me concerne incommensurable. Ça réagit vraiment euh je fais souvent l'analogie avec un katana affûté euh qui trancherait n'importe quel et n'importe quoi, tu effleures le bouton, tu as tout de suite la réaction à l'écran c'est immédiat. Et le joystick qui est pareil, incisif, et il faut d'ailleurs énormément de temps pour un joueur manette, de se réadapter et de pouvoir passer ensuite au joystick. Et je conseille à tous les joueurs manette de franchir cette sale période et de se forcer, parce que s'il y a un tournoi sur borne d'arcade ils vont pas ramener leur manette quoi, ils seront obligés de jouer avec un joystick et des boutons Sanwa. Donc euh vraiment voilà au niveau du toucher, il y a un plaisir de dingue sur un matériel japonais. Il y a aussi Seimitsu qui fait des très bons joystick, leurs boutons sont affreux par contre, mais le joystick ça peut être Sanwa ou Seimitsu, le Sanwa euh est un peu plus long à la course, le Seimitsu est un peu plus rigide et plus court, euh mais les boutons Sanwa sont vraiment comme je te dis, à peine tu effleures le bouton tu as tout de suite la réactivité à l'écran.

D'accord. Si tu n'as pas d'autres observations concernant le toucher, on peut passer à l'odorat.

Ouais l'odorat, l'odorat je peux te dire que quand on est une vingtaine de loulous dans 15 mètres carrés avec 18 machines qui sont en train de tourner à plein régime depuis 2 jours (*rire*) et que on a le bruit et l'odeur comme dirait certain grand homme parti, euh c'est génial quoi, c'est génial ça sent fort, ça sent l'homme et il y a très peu de femmes qui peuvent supporter ça, si ce n'est ma femme qui est organisatrice de tournois avec moi (*rire*). Mais c'est vrai que ça cocotte hein, les bombes de déodorant

sont vivement conseillées (*rire*).

Qu'est-ce qui fait que tu aimes bien cette ambiance ? Ça te met dans un mood particulier ?

Ouais ben ouais. Oui oui ça met dans un mood particulier bien sûr, bien sûr. Ah ben attends c'est une odeur naturelle hein, c'est juste que nous les êtres modernes, on a pris trop l'habitude de... je dis pas non plus qu'on doit se rouler dans la boue et devenir des porcs, mais c'est une odeur naturelle de cocotter un petit peu de temps en temps. Tu as la chaleur aussi parce que forcément les bécane, les machines, les grosses machines dont je te parle à deux joueurs linkés, versus city comme on appelle ça ou les new as city branchées entre elles, euh au bout d'un moment toutes ces machines côte à côte quand ça tourne depuis 12 heures, ça chauffe dans une pièce confinée en général. Donc il y a quand même euh ouais ouais quand on est pas sur la grande scène et qu'on est encore en train de faire les phases éliminatoires dans notre coin, tu as quand même de très fortes odeurs. Mais c'est cool. C'est cool c'est cool, ça fait partie du game. Ouais ouais.

Si tu as pas d'autres observations on peut passer au goût du coup.

Moi ah le goût je vois pas trop ce qu'on va pouvoir dire sur un jeu vidéo (*rire*).

Par exemple le fait de se mordre les lèvres pendant un combat, ce qui peut par exemple donner le gout du sang dans la bouche...

Waouh, waouh waouh waouh. Ah ouais c'est quoi... des joueurs de StarCraft défoncés au RedBull (*rire*) le goût du sang. Non ça va, nous dans les jeux de versus on n'est pas aussi frappés.

Ou même la question d'éventuels régimes alimentaires... l'alimentation pendant les compétitions... Le gout au sens large.

Ok pardon j'avais pas compris la question. Ah oui dans ce cas-là bien évidemment tu as ah oui oui oui oui oui, tu en as... alors moi je suis vraiment l'école inverse, je peux arriver après 3 pintes, enfin j'en ai rien à foutre de l'état dans lequel j'arrive au tournoi, mais alors je m'en fous mais royalement, je joue mon jeu. Euh tu en as d'autres par contre qui dès la veille commencent un régime, ne boit pas une goutte d'alcool avant. Ouais ouais. Ouais ouais. Y'en a vraiment certains, végétariens souvent la plupart, déjà bon des gens de base qui font attention à leur régime, euh donc non il y a une grosse préparation pour certains au niveau de l'équilibre alimentaire, ça c'est irréfutable, euh ouais, ouais ouais, je suis pas de cette école-là, alors là rien à foutre, je peux être en train de digérer et faire ma finale il y a aucun souci. (*Rire*).

D'accord. Est-ce que tu aurais d'autres observations liées à la pratique ? En rapport avec les

sens, les sensations, les sentiments... L'excitation, la fatigue, l'agressivité etc.

Ben les observations c'est toujours euh soit les phases qu'on a gagné, on est victorieux on a l'adrénaline de la victoire, on a l'adrénaline dans tous les cas de toute façon, donc on l'a avant le combat, on essaye de la dompter parce qu'elle peut nous faire faire n'importe quoi durant le combat et il y a toujours cette remise en question perpétuelle : « je n'aurais pas dû faire ça », « j'aurais dû faire ça ». Et on rentre vraiment dans des trucs limite des fois philosophiques sur notre être et notre condition mentale à ce moment-là, c'est pour ça que je te disais tout à l'heure l'alimentation... tous les trucs physiques je m'en tartine un petit peu, mais par contre sur le mental euh là vraiment j'essaie de savoir à l'avance ce qui va se passer, de comprendre mon adversaire et quand je perds et que des fois ça se joue à rien, y'a plein de combats euh comme en boxe, où on domine tout le long d'un combat et qu'on voit des grands se prendre un uppercut au menton ou un crochet alors que le gars d'en face venait juste de se relever d'un KO, et qu'il revient lui mettre un KO, on a toutes ces questions-là qui nous viennent en tête, c'est « pourquoi est-ce que j'ai fait ça ? », ou inversement « pourquoi je n'ai pas fait ça ? », mais c'est trop tard, donc ce qui nous vient plus comme sensation c'est cette espèce de volonté d'avoir une DeLorean et de revenir en arrière, revenir en arrière et dire « mais non je devais mettre ma garde à ce moment-là ». C'est ça mais c'est trop tard, c'est terminé c'est fini, c'est derrière nous. Donc on a le mélange de culpabilité et d'adrénaline et encore une fois laquelle d'adrénaline ? Celle du gagnant ou celle du perdant ? Quand on a gagné sur ce qu'on va appeler quelquefois un Janken, pierre feuille ciseau, parce qu'on aura un petit peu jouer au pif, on aura un petit peu tenté un va-tout sur une action, parce que euh même un robot ne peut pas définir ce que l'autre allait faire lorsqu'il se relève, donc on a fait un coup un petit peu (*s'éclaircit la voix*) en mindgame pur, voire au hasard j'ai envie de dire, on aime bien appeler ça du mindgame, comme disait Frionel justement, « un pif qui passe c'est du mindgame », donc quand on a passé un pif qui est passé, qu'on gagne là-dessus et qu'on a battu son adversaire, là c'est l'adrénaline, c'est un plaisir incroyable d'avoir choisi la bonne option.

D'accord. Je reviens sur les sensations. Tu as fait quelques analogies entre la pratique du combat entre guillemets physique et numérique à travers par exemple le positionnement et certains ressentis. Est-ce que tu as d'autres observations à ce sujet ?

Ben donc ouais comme je te disais, la gestion de distance, la gestion entre la force du petit moyen gros qui va nous donner des frame de recover plus complexes entre le moment où notre coup il touche et quand on peut revenir en garde, il y a ça la distance. Et puis ben la maîtrise tout simplement. Alors de nos jours dans les sports de combat on a un Maître. Et vraiment bon ce côté Maître, bon ça a rien à voir avec l'armée hein, c'est deux choses radicalement différentes, on va pas pour mourir, beaucoup de potes confondent ça, ils me

disent oui tu aimes bien le côté Maître dans la boxe et les trucs comme ça parce que c'est comme à l'armée. Non pas du tout, j'aime pas l'armée, je m'engagerai jamais, enfin c'est pas le délire de l'armée, c'est juste savoir fermer sa gueule, écouter, apprendre, appliquer et mettre son ego de côté quand on nous dit que ce qu'on fait c'est pas bien. Et toujours être dans la bienveillance, ce qu'il y a pas forcément dans les corps ailleurs. Un sport de combat apprend ça, de savoir se taire, de savoir appliquer, une certaine droiture. Ça dans les sports de combat tu le retrouves aussi parce que quand tu as des conseils de personnes qui sont des meilleurs joueurs que soi, qui nous disent ne fais pas ça, arrête de faire ce coup-là, ça c'est pas euh... tu n'es pas libre derrière ce coup-là si tu fais ça tu vas t'en prendre une. Donc il y a aussi cette analogie-là, du Senseï, de la personne qui a plus d'expérience et de savoir mettre son ego de côté, un ego qui est né par exemple au sport de combat virtuel et les jeux de baston, euh je sais pas moi par exemple on était dans une ville où on était le meilleur de sa ville, on gagnait contre tout le monde en faisant les mêmes trucs, on se croyait le plus fort et bof on arrive et on découvre des joueurs qui nous déraillent, qui nous déroulent. Ah ben alors là l'égo il faut savoir le mettre de côté, aimer la défaite pendant un certain niveau et apprendre, et ça on l'a dans le sport de combat aussi. On se croit le plus fort, on tape fort machin, ah ben on tombe sur quelqu'un qui sait esquiver nos coups et qui sait nous en remettre derrière, ah merde, ah ah ah voilà. Donc il y a aussi ce côté-là au-delà de la distance et des frame actives, des start-up, des coulants rapides moyens, euh il y a aussi cette notion de droiture et de savoir se taire et apprendre.

C'est intéressant.

Ben écoute.

Est-ce que tu as d'autres observations à ce sujet ?

Non non, il y en a pas d'autres ça s'arrête là parce que c'est vraiment très très très très différent et encore une fois vraiment je le répète, mon cas est assez particulier, tu as beaucoup de combattants qui voient les jeux vidéo comme un simple amusement, beaucoup de... c'est plus un cliché si tu veux le fait de rapprocher euh le jeu de combat des arts martiaux, énormément de joueurs de jeux de combat qui sont très forts sont des gens pacifiques au possible qui ne sauraient absolument pas se défendre. Donc on est quelques cas particuliers mais ces trois analogies là, celles que je vois, c'est deux mondes radicalement différents, euh un professeur de boxe je pense éclaterait de rire quand il entendrait quelqu'un essayer de dire

qu' un jeu de combat, console, arcade, c'est quelque chose qui se rapproche d'un entraînement de boxe. Non voilà. Mais moi je peux témoigner de ça en ayant été joueur pendant ben de mes 10 ans à mes 25 ans, 15 ans j'ai joué aux jeux de combat mais quand même je peux témoigner du coup comme je viens de vous le dire, ben d'avoir pu appliquer ces notions de distance et de jab suivi d'un direct si j'ai l'opportunité euh plus justement apprendre par rapport aux jeux vidéo. Et Paul que tu avais eu, avait eu le même approche que moi quand il avait fait la boxe thaïlandaise aussi. Donc on est deux pour l'instant dans mon entourage mais sinon les gens que je connais c'est vraiment des grands joueurs, ce sont plutôt des gens euh je pense très pacifiques, je sais pas s'ils auraient les épaules pour faire un sport de contact. Et je parle vraiment parce que bon ben il y a la boxe thaï et la boxe anglaise, c'est à part, c'est vraiment à part, parce que quelqu'un qui fait par exemple de l'aïkido, et je respecte hein je suis pas en train de dénigrer les autres sports, mais il y a vraiment des sports de contact et des sports où on évite le contact, où on est dans l'esquive, où on est dans la manipulation, euh le self-défense par exemple explose avec ces choses-là, on nous apprend des un deux trois quatre des choses comme ça euh (*souffle*) oui voilà quoi. Ça c'est pas pour moi, moi je suis un boxeur quoi, j'ai besoin de rentrer dedans, j'ai besoin d'avoir des bleus aux tibias quand je rentre le soir, enfin faut que je sente que ça a cogné, que j'en ai pris que j'en ai donné quoi et ça bon pour l'instant j'ai pas connu et je me mettrai au MMA quand le MMA sera bien développé parce que pour l'instant les écoles que nous avons dans le coin sont un ramassis de n'importe quoi, qui mélangent un peu tout. C'est très compliqué. Le MMA qui est un des sports les moins violents justement parce qu'on peut finir très vite sur une soumission cool où l'on tape au sol, euh on n'a pas les coups répétés au visage comme la boxe anglaise qui est le plus violent je le répète, boxe thaï si on se débrouille bien on peut ne pas se faire trop mal, euh la boxe anglaise oui oui ça peut être euh... d'ailleurs on voit beaucoup apparaître être à l'heure actuelle le retour du Bare Knuckle qui est anglais où on n'a pas de gants, et je suis plus pour le fait d'enlever les gants. Le gant à la base n'a pas été inventé pour pas faire mal à l'adversaire, le gant à la base a été inventé pour ne pas se péter les poings euh parce que vous pouvez faire 12 rounds en restant debout alors que votre cerveau a balloté dans la calotte crânienne avec les gants. Euh au Bare Knuckle qui est sans gants, on a plus de KO secs, un KO sec c'est pas très bon pour le cerveau mais c'est quand même je pense beaucoup moins mauvais que 12 rounds où on reste debout avec un cerveau qui ballotte, on peut pas tenir comme Mohamed Ali quoi c'est ça le truc, donc euh voilà le MMA lui a ses avantages de pouvoir avoir des soumissions qui terminent rapidement, si l'arbitre est bon ça s'arrête aussi très rapidement, donc j'attends qu'il y ait de bons clubs de MMA euh

avec des véritables entraîneurs qui se développent dans la région pour m'y inscrire parce que c'est vrai que c'est pour la défense. Euh c'est très important de savoir saisir quelqu'un et l'amener au sol.

D'accord. On a basculé sur une autre catégorie, je vais donc rebondir sur ce que tu viens de dire.

Ah pardon.

Pas de soucis, c'est tout aussi bien. Je reviens sur la question des différents profils de pratiquants. Est-ce que pour toi les pratiquants de sports de combat physiques peuvent être semblables aux joueurs de jeux vidéo de combat ? Est-ce que c'est compatible selon toi ?

C'est pas du tout incompatible, bien au contraire, je pense qu'ils prendraient un plaisir terrible à s'inscrire à des clubs de Kung Fu, de boxe chinoise, il y en a pour tous les goûts en fait. Il y en a vraiment pour tous les goûts et c'est très rigolo ce que tu dis là, parce que justement à notre asso ça nous arrive avec Paul en été quand il fait beau et que le jardin est propice, à sortir nos PAO d'entraînement et euh on a eu un de nos joueurs qui est un des meilleurs joueurs de Shoot Them Up, des jeux de tir, Resitue, qui n'avait jamais fait de sport de combat et qui a un physique très longiligne, il ressemble un peu au héros de Kick-Ass, tu sais ce genre de petit frisé maigrichon euh qui a commencé à envoyer des middle kick dans le truc, mais incroyable. Et quand je lui ai dit mais c'est pas possible tu as déjà fait des sports de combat Resitue, il me fait non je vous ai juste regardé. Sa vision des jeux vidéo parce que c'était un joueur de Rythm Game aussi, un des plus grands joueurs de jeux musicaux et de Shoot Them Up, sa vision il l'avait appliqué dans le réel en nous regardant nous entraîner et il avait le montage sur la pointe des pieds du pied au sol, l'ancrage au sol, le tournage de hanche, euh l'arrivée avec le bas du tibia dans le PAO et « bam » il avait beau faire 65 kg ou 70, euh ses impacts étaient foudroyants, donc non non vraiment je pense que énormément... et de toute façon ça devrait être beaucoup plus démocratisé, alors il y a peut-être un rapport qui a été fait par les films où je ne sais pas trop quoi la violence, mais je le rappelle encore une fois qu'un entraînement, un beau dojo, un bon club, un entraîneur est là pour qu'il n'y ait pas de blessures. Un entraînement c'est sans blessures. C'est du plaisir et on adapte. Donc non non moi j'ai... c'est parfaitement compatible bien au contraire. Les joueurs qui sont pas forcément des culturistes ou des masses, d'ailleurs à ce propos là je rebondis là-dessus, parce que les meilleurs que j'ai pu voir étaient des physiques pas forcément avantageux, des gens qu'on verrait en slip à la plage, on pourrait se dire oh ben celui-là je le tords en deux. Et ben pas du tout. Et inversement, on a vu débarquer plusieurs gars surtout à Grenoble, le quartier qui faisait de la muscu, des grosses masses faire un entraînement mais pas en faire deux tellement ils suaient, tellement ils étaient nuls en puissance, donc faut jamais se fier au physique. Et vous avez des gars tout maigre mais élastique et impulsif, ils vous tordent un sac de frappe en deux. Et vous avez des espèces de mastodonte avec des bras gonflés, des pectoraux, des caïds de la plage, qui

ne valent pas un copeck en frappe.

D'accord. Je reviens sur le MMA. Tu disais te représenter le MMA comme une discipline moins violente que d'autres du fait qu'il soit possible d'amener au sol. Qu'est-ce que tu penses donc des images négatives qui lui sont régulièrement associées, et du fait qu'il ait été légalisé que depuis quelques mois en France ?

Alors là mon bon monsieur on part sur l'administration française, on pourrait prendre tellement de sujets sur qu'est-ce qui est légal et pas légal dans un pays comme la France, il faut attendre des fois plus de 100 ans, voire jamais par rapport à d'autres pays, mais on est un pays complètement rétrograde, mais là on rentre dans la politique. Euh je n'ai pas de réponse à te donner si ce n'est que c'est déplorable et qu'il faut toujours faire des pieds et des mains pour euh... ben nos politiciens, à l'époque si j'ai souvenir c'était ça, c'était nos politiciens qui... mais ça c'est politique, à l'époque je sais pas si tu te rappelles Ségolène Royal et le club Dorothée, on est un des plus beau pays du monde, on a un peuple incroyable, on a les meilleurs ingénieurs, les meilleurs ceci les meilleurs cela, tout le monde se barre tu m'étonnes pourquoi, parce qu'on a les politiciens les plus incapables, les plus frileux et je sais pas... alors le MMA oui il y a une image déplorable, ça fait euh oui oui, non c'est politique. C'est politique hein.

Donc quelle que soit la réglementation, c'est une question politique ? Selon toi, le MMA n'est pas de par sa liberté technique une discipline plus violente qu'une autre ?

Mais pas du tout. Non mais je te confirme que c'est là où il y a le moins de blessures. Alors l'entraînement est très dur, c'est très compliqué, mais quand tu fais une clé ou que tu emmènes au sol, un truc comme ça, c'est beaucoup moins dangereux que la boxe anglaise. Ah ben oui. Si c'est bien fait. Si c'est bien fait. Tu as beaucoup plus de combats qui peuvent se terminer beaucoup plus rapidement. Tu as certains matchs de boxe, quand tu revois certains matchs de boxe, au début du siècle avant où il s'amusaient les promoteurs à faire des matchs avec des rounds illimités avec les mecs qui finissaient mais... il y a pas de mots pour cette « barbaille » et j'adore la boxe anglaise hein, mais quand tu dois tenir 12 rounds comme ça c'est la folie quoi. Non non le MMA quand c'est bien pratiqué avec un bon arbitre qui sait arrêter le combat quand il faut, c'est là où il y a des soumissions et où il y a des arrêts les plus rapides ouais. Mmh mmh.

D'accord. Je reviens sur la thématique de la violence que je voulais aborder toute à l'heure. Selon toi, est-ce que le jeu vidéo de combat peut conduire à... des blessures, des risques ? Que ça soit au niveau des mains, des yeux, etc.

Non non non. J'ai déjà fait des sessions avec des amis à moi à Grenoble à l'époque dans mon petit appart, quand j'étais encore célibataire sans enfants (*rire*) 48 heures, on se tuait sur borne et tout, on va dormir si on est fatigué. Non non non il y a pas de risques euh j'ai vu beaucoup plus de risques ouais effectivement chez des joueurs de MMORPG ou de joueurs PC qui buvaient des boissons énergisantes pour farmer ou avec des jeux qui avaient une mécanique un peu de casino quoi où il faut je sais pas comment on dit looter, ouais looter farmer des trucs, là ouais avec les boissons énergisantes et ces cochonneries pour le cœur à côté, là ouais là il y a un danger. Non nous en arcade on s'éclate, on se marre, on fait, les combats durent pas longtemps, on laisse sa place à l'autre euh on est fatigué on va se coucher. Jamais jamais eu de dégâts euh neuro dos ou visuel suite à des longues sessions et Dieu sait qu'en 25 ans des longues sessions euh j'en ai fait.

D'accord. Comme le MMA, certains jeu vidéo, y compris de combats, je pense par exemple à Mortal Kombat 11, sont associés à la violence à travers certaines images, dans plusieurs représentations. Qu'est-ce que tu en penses ?

C'est normal. Ben je pense que c'est tout à fait normal. Faut pas jeter la pierre à la personne qui ne connaît pas, qui passe à côté et qui voit ça. C'est visuellement... ça l'est. C'est des gens qui se tapent dessus. Et là encore tu me parles de Mortal Kombat le 11 12, j'ai encore lancé sur mon pc l'autre jour juste le mode où on voit les fatalités, il y a des trucs de dingue quoi. Moi j'aime pas Mortal Kombat parce que on appuie sur un bouton pour mettre la garde, c'est pas ma came, euh mais le jeu est très très bon, c'est le 11 et 12, enfin le 11 avait déçu certaines personnes, mais là le nouveau qui est sorti est apparemment excellent. Enfin il est sorti y'a un moment il y a des nouveaux DLC, c'est des très bons jeux. Donc je jette pas la pierre aux gens qui trouvent ça abominable parce que visuellement il y a des fatalités qui sont absolument... ben c'est des surenchères en fait, je pense que les mecs qui ont créé ces jeux-là, on voyait leur petite tête apparaître dans Mortal Kombat 2 et 1, dans Mortal Kombat 2 et Ultimate et le 3, on voyait leur petite tête faire toasty apparaître à l'écran, c'est des petits trolls quoi. Donc si tu rends cher, je te vomis de l'acide dans la gorge avant de... enfin ça s'arrête plus donc je peux comprendre les gens qui trouvent ça violent. Après derrière on en revient aux jeux de combat comme je te disais tout à l'heure, il y a un véritable gameplay, c'est un jeu d'échecs, seul le plus fort gagne euh voilà les gens ils vont jouer à ces jeux-là, c'est pas un dégénéré qui veut juste voir un Predator en train d'étriper un alien quoi. C'est des vrais grands joueurs quoi. Donc euh donc euh non la violence dans Mortal Kombat c'est compliqué pour moi de te répondre vu que je n'aime pas le jeu au niveau gameplay et inversement il me fait juste marrer pour sa violence (*rire*). Tu vois j'y joue juste pour regarder les fatalités qui sont à crever de

rire parce que c'est une véritable surenchère. Non mais à ce moment-là on arrête le cinéma aussi tu vois ce que je veux dire. Donc non aucun malaise avec ça. Par contre j'avoue ouais le père qui va acheter Mortal Kombat 11 ou 12 à son gamin de 8-9 ans, là il y a un pète au casque quoi ouais. Là il y a un problème. C'est comme pour les films. C'est le même délire que pour un film. Tu vas pas mettre Maniac Cop ou je sais pas quoi entre les mains de ton gamin de 8 ans quoi. C'était comme à l'époque les VHS dans les meubles VHS, tu en avais pour les adultes et puis tu avais les dessins animés en bas pour les enfants.

Je rebondis sur ce que tu dis, on parlait de Mortal Kombat 11 et d'images violentes, mais le jeu vidéo et aussi régulièrement présenté comme illégitime en tant que sport par la supposée passivité physique des joueurs, avec l'image du nolife qui ne sort pas de sa chambre. Qu'est-ce que tu penses de ces deux types de représentations ?

On a quand même vu depuis 2008 et grâce à Red Bull pas mal d'événements, un essor de la visibilité du jeu de combat, on va pas non plus trop se plaindre euh je sais pas si le jeu d'échec avait réussi à passer aux JO je sais pas euh mais faut que ça suive le même chemin que les échecs quoi. C'est-à-dire que si les échecs un jour passent sport ou des trucs comme ça, ben à ce moment-là oui ça l'est aussi. Mais il y a quand même... là on va pas trop se plaindre hein, il y a le Covid qui est arrivé malheureusement entre-temps, mais Bandai Namco avec Dragon Ball Z, il allait y avoir Granblue Fantasy qui allait avoir des circuits, euh y'a les Red Bull Kumite, euh il y avait le Stunfest, donc bon oui c'est pas encore le truc qui passe sur TF1 euh (*souffle*) après j'ai envie de te dire vu déjà comment ça a été un peu pourri de l'intérieur par certaines choses, d'un point de vue égoïste j'ai peut-être pas forcément envie que ça le devienne non plus. Mais euh mais non ça va les mentalités ont quand même vachement évolué, peut-être pas pour les boomer, sûrement pas, ma génération non plus, je suis un peu le dernier des Mohicans de 40 ans à encore aimer ça. Et puis tous mes potes qui ont la petite trentaine ou 25 ans, je traîne beaucoup avec des gens plus jeunes que moi, ben avec l'asso et les bornes, et puis toute cette génération Street V, on a quand même eu avant le Covid pas mal de circuits, donc on va pas non plus trop se plaindre. Et y'a encore pas mal de choses qui se font sur Internet. Euh la notion de la personne qui est seule chez elle, je m'en rends pas forcément compte, au Japon ils ont vraiment quand même réellement ce problème là sur certains jeux, mais c'est encore beaucoup des joueurs PC qui ont ce problème-là. Le Japon qui avant était pas trop PC, s'est mis depuis plusieurs années aux FPS aux choses comme ça. Pour les jeux de combat tu as toute une ancienne génération qui maintenant se retrouve dans des cafés, l'arcade mourant aussi un petit peu là-bas au Japon à la pièce, bien qu'elle vit toujours hein, mais beaucoup ont fermé. Il y a des lieux de rencontre où ce sont des cafés où on paye au forfait, les bornes sont en accès libre et où il se stream entre eux, ils se font des tournois entre eux, ils ont la banane, ils ont la pêche voilà. Donc je pense qu'on arrivera jamais à un truc qui passera genre à Téléfoot le dimanche matin (*rire*) ça c'est clair. Mais quand le Covid sera terminé, euh ça va repartir

de plus belle et on n'a pas vraiment à se plaindre, on a nos circuits, on a les éditeurs, surtout Bandai Namco qui est vraiment euh des gens supers, très bonne comm. Euh Capcom Cup mais malheureusement c'est cette chiasse de Street V qui occupe la scène et ça fait chier. J'ai pas beaucoup d'espoir pour Street Fighter 6 malheureusement, j'ai lu des communiqués qui font peur. Donc euh donc on verra mais il y a le Capcom Pro Tour qui est là aussi, donc non ça va. Franchement quand même euh on est sortis euh des folies qu'on voyait aux infos dans les années 80-90, on est quand même passés au-dessus.

D'accord. Que ce soit au niveau des représentations liées à la violence mais aussi au joueur ?

Ouais ouais quand même quand même quand même. Ça pouvait pas être pire quoi. Quand il y avait la Ségolène et euh et tous les abrutis de journalistes qui n'y connaissent rien et qui nous présentaient, ça pouvait pas être pire quoi. Donc eu... on revient de loin.

D'accord. Du coup j'en profite pour revenir sur ce dont tu parlais, notamment les manifestations, les cadres etc. liés aux jeux vidéo de combat. Est-ce que tu peux me parler des différents types de manifestations qui sont organisés en France et à l'étranger ? Auxquels tu as participé et pour quelles raisons ?

Je vais être un très mauvais client sur ce coup là puisque comme les jeux modernes je ne les suis absolument pas, je suis juste très très fier du circuit Namco Bandai sur Dragon Ball Z Fighter parce qu'on a un petit français qui s'appelle Wawa, enfin petit un grand adolescent maintenant, mais il était tout petit déjà à l'époque quand il a montré tout ses talents sur The King of Fighters 13 euh à Cannes euh et qui est un champion incroyable sur ce jeu, donc je le suis un peu mais le je m'ennuie profondément donc euh bon à part regarder Wawa, je regarde pas mal de ce jeu. Ben ensuite Capcom je suivais un peu à l'époque de Street 4 qui m'amusait un minimum mais je ne suis pas le tour. Ce que je peux t'en dire vu de loin c'est que c'est plutôt très bien organisé. Quand il y a eu le Covid ils ont continué à en faire mais par Internet online. Euh bon après c'est sponsorisé par Red Bull aussi donc on les voit souvent se servir allègrement de boissons énergisantes. Il y en avait qui étaient très sympa dans des arènes fermées un peu comme un ring de MMA. Moi j'ai jamais participé parce que je joue pas à ces jeux modernes. Tu as aussi les qatari qui organisent de temps en temps à travers le monde sur les jeux Neo Geo des SNK World Tour qui ont déjà en plus certains... un prince saoudien récemment a racheté des parts je crois, 31 % des parts de SNK et désire passer majoritaire à 51 %, donc euh y'a... plus on va se diriger beaucoup beaucoup beaucoup beaucoup quand les

gens seront tous fibrés ce qui devrait plus trop tarder euh vers le démat total où on aura une seule plate-forme comme un truc comme shield de nvidia et euh on jouera tous en tournoi de chez nous. Alors je pense que les deux mondes vont cohabiter. C'est-à-dire ces circuits là (*s'éclaircit la voix*) et euh les vieux briscards (*rire*) même s'ils ont 20 ans parce que dans les membres de notre association on a plein de petits jeunes qui ne remplaceront jamais rien pour une belle borne d'arcade et une gueulante en vrai dans les oreilles. Donc il y aura les deux mondes qui cohabiteront entre le online qui sera l'avenir, ça sera peut-être même du cloud directement, bon alors là bon faudra un bon débit et une belle fibre partout, on aura du cloud euh pour qui sera le meilleur joueur et on aura les irréductibles avec des sous-sols, des game room aménagés, où on se retrouvera sur le jeu borne et les deux mondes cohabiteront. Je vois ça comme ça si tu veux avec du cloud d'un côté, enfin du stream du dématérialisé et des bornes de l'autre qui seront un peu plus une forme de résistance quelque part mais qui se feront rares quoi parce que euh je pense ça va vraiment un peu tuer les toutes dernières salles d'arcade du Japon. Ouais j'ai pas... je... ouais j'ai pas grand espoir pour les bornes dans des lieux ouverts dans les rues. Ce sera les associations et les particuliers qui les sauveront, donc c'est cool quand même hein, ça continuera à exister.

D'accord. On va parler des communautés. Tu fais partie de quelles communautés de jeu vidéo ? Tu peux me présenter les différentes structures et ton rapport à celles-ci ? Tu es adhérent à 3 Hit Combo ?

Euh ouais ouais ouais ouais. Non non j'ai pas pris mon adhésion cette année, on avait tellement à faire avec notre association à nous que c'était impossible et d'ailleurs on a pas eu cette... enfin cette saison on a eu un événement avant le Covid, la saison dernière je crois que je l'avais pas prise non plus. On est tellement pris par la nôtre et on a très peu de gens de 3 hit et pourtant on n'est pas si loin, quoique Rennes c'est quand même deux heures de route de Morlaix. Euh c'est pas évident, c'est pas évident. Donc on essaie de y'a... on essayait pardon déjà de communiquer sur les dates pour pas qu'on se marche sur les pieds des dimanches, mais euh mais voilà quoi moi c'est ma commu, c'est celle de Guard Impact, celle qui est une association à Brest, qui eux faisaient énormément de ranking et de jeux de combat et c'est grâce à eux, grâce à leur président Mitch de Guard Impact qui est quelqu'un d'extrêmement charismatique, qui est avec une grosse voix (*rire*) qui euh moi j'ai commencé par les rencontrer eux, qui étaient putain trop bien des bornes parce que eux n'en ont pas et nous on avait les bornes. On avait pu racheter un parc de 12 bornes d'arcade mais sans joueurs c'était

un petit peu ennuyeux quoi, c'est bien beau d'avoir des bornes mais ensuite faut des joueurs. Et du coup toute la communauté Guard Impact est devenue adhérente de First Attack. Ça c'était magique. C'est vraiment grâce à eux qu'on a pu avoir quelque chose quoi. Donc quasiment les dimanches, je crois qu'on en fait un par mois, on a toute la communauté de Guard Impact. De temps à autre on a la chance d'avoir les Rennais qui viennent aussi et alors là ben énorme big up à eux, parce que se taper 2 heures, 4 heures de route dans la journée mais respect éternel. Donc on a les Rennais qui viennent aussi de temps en temps jouer sur cab. Et moi je suis de cette école-là, de cette école de la borne d'arcade, du zéro lag, de jouer sur le hardware d'origine, de la carte d'origine parce que ben on aura beau avoir la fibre, on aura beau avoir les meilleurs connexions du monde, on aura beau avoir... ce sera des processeurs euh des processeurs pardon, ce sera des process qui géreront les input, ce sera... on sera plus en analogique quoi et pour faire une comparaison, ben c'est un peu comme le mec qui écoute sa hi-fi sur son vieil ampli euh japonais des années 70 Soumaran ou quoi euh sur son vinyle en analogique qui a 40 watts RMS mais qui les échangeraient pour rien au monde contre le dernier ampli numérique tu vois. C'est la même analogie. C'est euh moi je suis de l'école de l'analogique voilà, du fil, du câble, l'écran cathodique et voilà mais il faut vivre avec son temps et je serai très content aussi quand il y aura du dématérialisé, qu'on pourra jouer avec le monde entier. C'est déjà ce que je fais grâce à un superbe logiciel dont je vais faire la promotion qui s'appelle Fightcade 2 fait par des Espagnols qui est entièrement gratuit, donc on peut le télécharger sur PC euh ils ont un système de don, il faut absolument leur faire un petit don sinon je trouverai ça indécent mais voilà il y a des logiciels déjà pour pouvoir jouer en ligne dans des conditions proches du offline, proche de la réalité tellement il n'y a pas d'input lag, mais tout ça c'est géré par les processus, ce qu'on appelle le frame delay, donc c'est un ordinateur, c'est une IA qui s'occupe de faire croire que pour qu'on appuie sur le bouton, on a des frame d'avance. Donc ça rend le tout très jouable mais il manque les sens. C'est un peu comme un pilote automobile si tu veux euh qui va être sur sa vieille 911 avec son 4 à plat derrière qui beugle et qui pue dans l'habitacle comme pas possible, et puis demain tu as l'autre qui arrive avec sa voiture électrique de sport et qui va tous... défoncer le temps de tout le monde. Ouais mais il y aura plus l'odeur, il y aura plus le bruit. Ce sera aseptisé si tu veux. Ben c'est un peu pareil je regrette cette époque-là.

D'accord. Dans ce que tu as pu observer, toutes époques confondues, est-ce que tu as l'impression que le jeu vidéo, de combat ou non, est plus destiné à un public féminin ? Est-ce qu'il y a des changements à ce sujet ? Et même plus largement concernant d'autres diversités...

je pense notamment à l'âge, les catégories socioprofessionnelles, etc.

Ça a toujours été sexué hein, enfin je veux dire ça a jamais été asexué à part le fameux mythe de Peach qui doit être délivré ou de la princesse Zelda où on dit ah oui tiens bon pourquoi pas un homme, mais sinon dès les années 70 une fille pouvait jouer à Defender, aux jeux... il y a jamais eu dans le jeu vidéo finalement quelque chose d'unilatéral. Hormis le mythe de la princesse à délivrer ça j'avoue. Mais non là-dessus je regarde un peu la scène indé des choses comme ça euh si là récemment avec mes enfants, on jouait à un beat them all qui s'appelle River City Girls, où c'est un double dragon où cette fois-ci c'est nous les filles qui castagnons, dans les jeux de combat japonais aussi il y a beaucoup forcément de filles qui sont super balaises, ça c'est cool, c'est vrai que dans les jeux de combat on a eu Chun-Li qui a été la première égérie féminine très forte, mais bon sinon en soi le jeu vidéo ben si la fille elle a des doigts et un pouce sur la main gauche elle peut jouer aussi. Donc euh non il y avait pas de machisme, à part si ce n'est le mythe du héros en armure qui délivre la princesse. Oui d'accord il n'y a pas que ça, il y avait aussi des jeux de puzzle, des jeux de shoot them up où là jusqu'à preuve du contraire, on s'en fout de savoir qui est à bord du cockpit de l'avion. Donc non non il y a jamais eu de problèmes sexistes ou quoi que ce soit et à l'heure actuelle non je vois pas particulièrement de féminisation ou de tenter de charmer un public plus féminin. Un peu ouais si quelque jeux comme River City Girls ou les jeux de combat japonais où certains et que moi j'adore hein, pourtant je suis un gars hétérosexuel, euh j'en ai rien à foutre de jouer des petites filles. Alors je sais que ça en dérange certains, j'ai des copains par exemple qui disent oh non putain non pas un jeu de baston avec que des petites filles. Alors là moi j'en ai rien à foutre ça me fait marrer voir une petite fille porter un marteau de 3 tonnes et déclencher des kaméhaméha, je trouve ça très rigolo et les japonais euh savent savamment nous pondre des jeux, tant que ça ne vire pas un peu dans le bizarroïde au niveau de la sexualité, mais euh des jeux bourrés de fille surpuissantes, les japonais savent nous en produire, ça il y a pas de problème.

Et concernant les pratiquantes, est-ce que tu as remarqué une évolution ?

Ouais. Ah oui oui, ben oui oui oui. Ouais ouais ouais quand même. Il y a beaucoup plus de filles qui jouent. Il y a eu le streaming aussi qui est grâce au côté narcissique de la chose les a peut-être amené plus à se mettre en avant euh je pense. C'est une analyse, après peut-être je me plante. Je pense que peut-être ouais le streaming a aidé, sinon après ben euh moi ma compagne personnellement c'est en voyant les bornes qu'elle a adoré, elle jouait déjà gamine à la LES hein, donc je peux prendre l'exemple de ma femme, c'est quelqu'un qui jouait déjà depuis tout petit à Ikari Warriors, alors qu'on joue Rambo et Stallone donc non non il y avait pas de femmes, bon elle avait un frère donc ça l'a aidé aussi, deux frères. Euh quand elle m'a connu par contre elle ne connaissait pas du tout le jeu de combat et maintenant elle a un niveau de fou furieux à Street Fighter 2 en jouant Dhalsim. Euh donc euh non je sais pas... ouais elle est streameuse quoi, on a vu l'explosion des streameuses, mais alors les

réponses sont peut-être plus obscures que les simples joueuses. Je pense qu'il y a toujours eu des joueuses en fait. Toujours eu. Souvent avec les frangins. Ouais fallait qu'il y ait un petit frangin peut-être dans l'histoire. Mmh. Non j'ai pas relevé euh plus... Mais je me trompe peut-être, j'ai pas de stats en tête là-dessus, même personnellement, mais peut-être, peut-être que si, peut-être qu'il y a quand même plus de joueuses qu'avant. Ouais ouais. Mais comme il y a plus de joueurs globalement aussi qu'avant grâce à la 360, aux jeux indé, aux jeux qui ont commencé à pulluler, il y a eu Super Meat Boy à l'époque qui... au Stunfest il y avait un étage réservé aux jeux indé, donc on avait un petit côté hype, un petit côté glam, un petit côté euh comment dire un peu festif si tu veux, euh moi l'arcade comme je te l'ai dit tout à l'heure, je l'ai connu avec des punk, des blousons noirs, des odeurs de clopes, des trucs un peu crado, tu aurais pas emmené ta petite sœur là-dedans quoi. C'est vrai que maintenant on était plus petit four champagne euh jeux indé chose comme ça, ça a peut-être justement ouais plus emmener la gente féminine. Et je pense que peut-être qu'avant elle jouait justement et là ma femme me fait une très bonne remarque justement, elle me dit c'est peut-être que jusqu'alors maintenant, elles ont peut-être moins peur de dire qu'elles jouent.

Les filles sont plutôt rares à 3 Hit, j'en ai rarement croisé. Le peu qui venaient accompagnaient effectivement leur copain, leur frère etc. C'est peut-être moins vrai sur les grandes manifestations.

Elles doivent être plus sur d'autres styles de jeu. Nous le souci que nous avons pareil pour notre asso à First Attack où quelques nouveaux étaient venus et ne sont jamais revenus, parce que sur les jeux de combat nous avons tous un niveau, même les plus faibles d'entre nous sont forts et c'est vrai que quand tu es une nana tu débarques là-dedans, tu commences à te faire infiniser, tu commences à te faire défoncer la gueule, je peux te dire que tu as pas forcément envie de revenir une deuxième fois. Ça peut être un peu le souci de quelqu'un qui aurait pas pris le train en marche ou qui comme Kayane, la célèbre Kayane avec ses frères avait été élevée à la dure, euh c'est vrai que quand tu débarques que tu commences à voir des gonzes te plier en quatre même si on y va doucement, parce que ce serait pas que de leur rendre service de faire semblant de perdre, euh ça donne pas forcément envie de revenir. Il y a ce versant là aussi où il faut bien se rendre compte que quand tu arrives et que tu nous vois tous agglutinés euh avec notre politesse, on est très gentil très aimable, on s'arrête on peut parler, mais quand tu t'assieds et que tu fais pas grand-chose, euh il faudrait à l'avenir peut-être crée des ligues. Créer des ligues genre ligue débutant, ligue ouais je sais pas la solution à ce problème-là. Mais c'en est un. C'est un véritable problème. C'est tu débarques tu te fais dérouiller, euh tu as 1% de chance de tomber sur la nana qui se dit non je veux apprendre je veux continuer. Non non en général elle revient pas quoi. Et ça le fait sur plein de personnes. Non à l'asso on a

eu ce souci là aussi, des nouveaux qui débarquaient, des jeunes même des gars, des gars aussi hein pas que les filles et qui ne revenaient pas une deuxième fois parce que le niveau était trop élevé.

D'accord. Je reviens sur le jeu vidéo de combat. Est-ce que tu as des idoles issues de ce milieu ? Des joueurs ou... *(une sonnerie provenant du téléphone de l'interviewé retentit).*

Bien sûr bien sûr. Mon idole à moi c'est Daigo, mais le Daigo d'époque, il y a eu plusieurs Daigo, il y a eu un Daigo tout jeune tout mince tout fin avec des réflexes digne d'un... digne du tonnerre qui foudroie le sol et il y a eu un Daigo qui a commencé à avoir un penchant un peu plus pour la bibine et l'alcool qui a commencé à gonfler et qui avait beaucoup moins de plaisir à se rendre sur scène parce que son sponsor l'obligeait à faire des résultats. Et là ça me faisait déjà beaucoup moins rêver. Mais Daigo à l'époque jouait justement à mon jeu phare Super Street Fighter 2X, euh c'était mon idole vraiment, lui et son comparse Nuki qui est aussi un joueur avec lequel il jouait beaucoup en tournoi en équipe au Tougeki, alors le Tougeki c'est un format dont seul les japonais ont le secret, c'est-à-dire que c'est un véritable katana le truc, c'est soit tu passes soit tu es tranché en deux, c'était des compétitions sans aucun filet de sauvetage, en un match gagnant tu gagnes tu avances, tu perds tu dégages. Mais c'était extraordinaire euh en termes de... si tu veux c'est un peu comme les sports de combat, seuls les japonais ont le secret pour faire des trucs comme ça, le Pride ou le K-1, c'est vraiment légendaire. Oui oui moi mon idole c'était Nuki et Daigo. Et sinon un autre idole c'est le sensei de Daigo qui est un mec à qui on arrive pas à donner d'âge comme souvent les asiatiques qui s'appelle Yaya qui a emmené à vélo Daigo à travers tout le Japon pour l'entraîner à Street Fighter 2 à l'époque et qui avait décelé très jeune que Daigo avait une acuité visuelle et des réflexes hors norme. Donc je dirais Nuki Yaya Daigo.

Je vais passer à une autre thématique du coup, liée à la vidéo et à la diffusion. D'abord, est-ce que tu éprouves un intérêt envers les films, séries, vidéos qui mettent en scène des disciplines de combat ? Et est-ce que tu penses qu'ils ont pu jouer un rôle dans la diffusion des disciplines de combat... physiques ou vidéoludiques ?

J'espère bien. Sur le jeu vidéo de combat non aucun rapport. Par contre sur l'inscription au dojo j'invite tous les parents à mettre leurs enfants dans les dojos parce que c'est très important, des pays comme la Chine ou quoi très tôt apprennent à maîtriser leur corps et l'art du dojo. Euh ben récemment sur Netflix, il y a eu la série et j'attends impatiemment la saison 3 de Karaté Kai je crois que ça s'appelle ou un truc comme ça, qui est la suite directe de Karaté Kid et où ils ont repris les mêmes acteurs et qui est vraiment un délice parce qu'ils ont réussi à marier habilement références pour les vieux croûtons comme moi des années 80 et la génération Twitter pour les gamins avec une bande son incroyable et des acteurs qui jouent leur vie, et c'est les acteurs d'époque qui sont revenus, donc c'est

assez incroyable et quand je regardais cette série-là, je me disais ah quand même avec ce genre de série là je pense que les dojos vont avoir un pop-up euh important d'inscrits à la rentrée. Le problème c'est qu'il y a le Covid aussi donc les trucs sont fermés et il y a plus trop accès aux salles là. Donc vivement que ce truc se termine. Mais c'est vrai que j'espère en tout cas que au-delà de rester dans son canapé à regarder une série, ce qui est très bien de se reposer aussi hein, j'ai rien contre et je le fais souvent, mais de donner envie justement d'aller euh se serrer la ceinture et d'aller dans un dojo. Mmh j'espère que ça donne envie en tout cas.

D'accord. Est-ce que ça t'arrive de regarder des vidéos...

Tu parles de vidéos de jeux de combat ?

Les deux. Des vidéos de jeux vidéo de combat et de sports de combat physiques. Si oui pour quelles raisons ?

Ah mais je fais que ça. Je me goinfre de ça. À 2X je... à Super Street Fighter 2X euh mon personnage je le faisais évoluer comme ça, je voyais un truc je me disais putain et je le reproduisais le lendemain. En jeux de combat je me demande si j'ai pas plus progresser par les vidéos (*rire*) que limite par mes combats en eux-mêmes. Euh sports de combat réels pareil. Je regarde énormément de sport de combat, mais alors là c'est différent parce qu'on a beau comprendre des choses, ben c'est juste que le mec en face était cramé, on a pas leur endurance, on a pas des trucs, il avait baissé ses gants à ce moment-là, donc bon oui c'est facile de se dire ah merde putain il avait pas vu passer celui-là parce qu'il avait baissé sa garde, oui mais y'a comme on dit en anglais le stamina qui rentre en compte, c'est l'endurance qui rentre en compte et que moi bon je cours pas 10 km par jour, donc qui suis-je pour essayer d'apprendre de cela. Mais j'apprends quand même beaucoup et je regarde énormément euh... bon moi ma catégorie préférée est le K-1 qui n'existe plus, mais il y a le Glory maintenant qui reprend les mêmes règles, euh ça j'adore le combat pieds-poings, euh l'UFC j'en ferais pour moi-même apprendre à me défendre si quelqu'un de plus gros que moi cherche à me coincer, euh mais je déteste les combats au sol, je trouve ça d'un chiant à regarder parce que bon ouais c'est très technique hein, c'est varié de comprendre les passages tout ça mais ça me fait chier à regarder monumentalement, euh donc je suis très très fan de pieds-poings. Donc je regarde beaucoup beaucoup beaucoup beaucoup beaucoup beaucoup de vidéos. Ça va m'apprendre des choses sur la technique mais pas praticables parce qu'on sait qu'à un certain niveau quand on regarde un combat réel pieds-poings, ça va être leur entraînement euh et leur endurance qui va faire la différence. À quel moment l'autre a vu qu'il avait légèrement un coup de fatigue et « bim » il va placer son coup. Ça je peux pas l'appliquer. Tandis que dans les jeux de combat je regarde des phases et je sais que mes doigts vont pouvoir le refaire derrière. Dans les deux catégories je me goinfre de vidéos.

D'accord. J'imagine principalement à travers... Youtube ou Twitch ?

Ouais. Youtube ouais ouais Youtube. Y'a tout. Ouais ouais. J'ai pas d'autres plates-formes de prédilection. Je regarde tout sur Youtube.

D'accord. Je te propose de passer à la dernière catégorie. Le sport au sens général. Dans un premier temps, comment tu définirais ce concept... le sport ?

Alors, ce qui est dommage dans ce que je vais dire, c'est que je vais être franc, c'est un de mes gros défauts et je vais pas prêcher pour ma paroisse, je considère par exemple les échecs comme n'étant pas un sport. Alors il faudrait peut-être créer une sous-catégorie, sports cérébraux, je sais pas trouver un terme. Le sport pour moi c'est de la sueur. C'est de la sueur. Alors oui on peut transpirer mais ça c'est parce qu'il fait 40 degrés et que les copains n'ont pas sorti la bombe de déodorant. Euh sport je le catégorise par le corps à la fibre musculaire à travailler. Euh on a sué voilà. Euh tout ce qui est jeux vidéo, échecs, euh même ouais c'est complexe, la frontière est complexe. Mais par exemple tu vois les échecs et les jeux vidéo, j'irai pas foutre les jeux vidéo dans la catégorie sport. Sport numérique. Sport numérique ouais à la limite, trouver une autre catégorie. Trouver une autre catégorie. Mais bon (*souffle*) le sport quand même j'ai une image ouais des statues grecques, des jeux olympiques antiques, des choses comme ça et c'est quand même faire travailler sa fibre. Se sentir rincé derrière physiquement et non pas juste au niveau du cerveau. On peut être rincé après une session de jeu vidéo mais c'est rincé euh dans la caboche quoi c'est pas... c'est... C'est pas le corps quoi donc non là, là-dessus malheureusement je prêche pas pour ma paroisse.

D'accord. Selon toi il manque cette dimension... corporelle ?

Ouais faut pas déconner ouais quand même. Mmh.Mmh.Mmh.

D'accord. Pour toi le jeu vidéo compétitif n'est donc pas un sport ?

Ben faudrait trouver un autre terme. Faudrait trouver un autre terme. C'est pas cool d'appeler ça un sport pour le mec qui s'est levé à 5h du mat qui... enfin tu vois au bout d'un moment faut pas tout mélanger quoi.

Ok. On va revenir sur le MMA et sur le jeu vidéo, y compris compétitif. Pourquoi selon toi ces disciplines se développent de plus en plus ?

Peut-être que les promoteurs ont senti qu'il y avait du pognon à se faire. C'est relié tu sais par les lobbyings d'un côté, les politiciens de l'autre et la mallette à billets de l'autre. Voilà tu fais un triangle. Mallette à billets, lobbying et politicards. C'est tout ça va pas plus loin. Ça va pas plus loin. Le coup

des levées de boucliers sur la violence le machin truc c'est juste pour les informations et euh et la personne qui regarde sa télé quoi.

Il y a vraiment ces dimensions économiques, politiques derrière qui...

Bien sûr. Bien sûr mais c'est ça. C'est si ils voient que ça rapporte du pognon ben ils vont le faire. Après faut les bons promoteurs, faut les bonnes personnes au bon moment, j'ai pas la réponse à ça si tu veux parce que ça peut se jouer sur un rien, sur un repas où la personne a convaincu l'autre personne, mais c'est compliqué parce que tu peux avoir des gens qui sont pour mais derrière ils se tapent un lobbying tu vas leur dire non, euh le pognon derrière qui va arriver qui va corrompre l'autre qui avait dit oui. Enfin voilà tu as un triangle maudit quoi de... il y a pas de non non et puis bon les raisons données à chaque fois sont lamentables. Oui les jeux vidéo à l'époque, je sais pas si tu te rappelles, je sais pas tu as peut-être pas mon âge mais moi à mon époque ça faisait baver, ça rendait fou, on allait tuer notre voisin si on jouait à des jeux de combat, enfin je veux dire moi j'étais vraiment un agneau quoi quand j'étais gamin et je jouais à Mortal Kombat sans problème quoi... enfin tu vois c'était toujours des fausses raisons qui étaient mises en avant. Donc là pour le MMA interdit pendant x temps, va savoir si ça se trouve tu avais un lobbying des autres sports de combat, je sais pas ou peut-être qu'on attendait qu'il y ait les bons entraîneurs, parce que vraiment le MMA c'est très technique hein, comme je t'ai dit tout à l'heure va falloir créer des vraies écoles parce que c'est le meilleur moyen de faire n'importe quoi. Si tu commences à avoir un mec... il faudrait limite des clubs avec trois entraîneurs. Un lutteur, un mec de muay thai, un professeur d'anglaise. Moi dans le club de thaï où j'étais on avait deux entraîneurs. On avait un entraîneur de fou furieux pour la boxe anglaise et on avait un entraîneur de fou furieux pour la boxe thaï. Pour le haut du corps et pour le bas du corps voilà. Ça c'est du sérieux ça. Donc pour les boxes... pour les trucs de MMA, euh ils attendaient aussi peut-être ça, je sais pas, ça c'est ma vision peut-être idyllique. Mais je pense plus que c'était une question de gros sous et de lobbying.

Ok. On va pouvoir conclure. Dans un premier temps est-ce que tu voudrais ajouter quelque chose ? Peut-être parce que je t'aurais coupé pendant que tu développais une idée.

Pas du tout. (*Rire*). Moi j'ai plus l'impression d'avoir trop parlé. J'ai l'impression moi d'avoir beaucoup parlé.

Est-ce qu'il y aurait un sujet sur lequel on aurait échangé et que tu voudrais développer davantage ? Ou même aborder un point dont on aurait pas parlé qui te semble intéressant ?

Non. Franchement je trouve qu'on a parlé de plein de trucs. Moi personnellement j'ai vraiment rien à rajouter si ce n'est un petit cri du cœur de dire à tous les jeunes, à tout le monde, ben venez doser sur

les gens qui ont des bornes, ça peut être un particulier qui a une Astro chez lui, une borne chez lui, une Vewlix chez lui, euh vive les asso et puis bougez-vous le cul quoi sortez de chez vous, ah non il y a le Covid encore oui c'est vrai, bon ben (*rire*) euh ouais mais dès que le Covid sera fini, voilà je pense qu'on pourra allier les deux dans le futur, les démat, être chez soi c'est super cool aussi, de pouvoir jouer en ligne chez soi. On n'est pas toujours dehors mais je souhaite vraiment que l'État... qu'on puisse avoir des lieux de rencontre avec des cafés -bars arcade euh on enlève le monnayeur, on joue au forfait, on joue gratos en prenant son café, sa petite bière avec modération. Euh voilà c'est un lieu de rencontre, de pouvoir vivre dans un monde où les deux mondes se côtoieraient. Le dématérialisé et le lieu de rencontre sur borne d'arcade. Voilà c'est mon dernier petit mot pour la fin, mon dernier espoir en fait, j'espère que tout cohabitera et qu'on sera pas juste comme des gogoles chez nous devant une plate-forme de dématérialisation.

D'accord. Je te remercie pour le temps que tu m'as...

C'est moi qui te remercie Robin. C'était super cool.

C'était très intéressant. Ça a été un petit peu plus long que prévu je suis désolé.

Putain oui 18h28 bordel.

Ça fait 1h40.

Waouh j'ai l'impression que ça fait 20 minutes qu'on parle ah ouais d'accord.

Je te remercie c'est sympa. Je pourrai revenir vers toi pour te donner des informations sur l'avancée des travaux si ça t'intéresse.

Ben oui oui bien sûr bien sûr que ça m'intéresse. Ouais carrément.

Et puis au plaisir de se croiser, re-croiser.

Ah ben tu seras le bienvenu. Tu seras le bienvenu dans nos locaux avec grand plaisir.

À une prochaine.

Passes une bonne soirée Robin. À très bientôt. Salut.

À bientôt. Merci. Salut.

Annexe 24. Entretien 18 : Pratiquant Jeu-vidéo de combat, terrain 3 (Antoine)

La première thématique elle va être liée à l'identité du pratiquant. Est-ce que tu peux te présenter dans un premier temps ? Donc parcours scolaire, professionnel, sportif, et tu peux y intégrer ton rapport au jeux vidéo.

Ok. Euh du coup je m'appelle Antoine, je suis plus connu sous le nom de Antoine sur Internet et dans la sphère du jeu de combat aussi. Euh j'ai fait une licence langues étrangères appliquées anglais japonais spécialisée dans le français langue étrangère, donc l'enseignement du français pour étrangers. Et j'ai enchaîné avec un Master de linguistique et didactique spécialisé dans la didactique assistée par ordinateur, donc l'enseignement à travers les nouvelles technologies. Euh je suis joueur de jeux vidéo depuis que j'ai 4 ans à peu près, euh joueur de jeux de combat plus ou moins depuis toujours mais bon ça enfin ça dépend, ça dépend de la définition qu'on donne aux joueurs de jeux de combat. Euh je sais plus qu'est-ce que... qu'est-ce qu'il y avait dans ma présentation tu me disais ?

Je rebondis sur ce que tu viens de dire. Qu'est-ce qui fait que tu t'es intéressé aux jeux vidéo de combat ? D'ailleurs, tu pratiques des disciplines sportives ?

Ah oui. Alors déjà juste pour te répondre très vite, discipline sportive euh presque aucune. Très vite du basket quand j'étais au collège mais j'avais euh une petite euh une petite aversion pour la compétition à l'époque et pour le... comment le... le sport d'équipe où voilà on nous poussait vraiment à gagner et à faire le meilleur de nous-même et moi c'était pas trop mon délire. Euh donc j'ai fait que du basket et en dehors de ça euh je m'intéresse quand même de loin au sport en général, que ça soit sport de combat ou sport en général, depuis justement que je m'intéresse aux jeux de combat euh enfin que je m'intéresse aux jeux de combat en tant que discipline, donc à peu près depuis 2009, euh et j'ai récemment écrit d'ailleurs un bouquin de... un bouquin sur la représentation du sport dans le manga euh qui doit sortir en juin et euh ta question c'était avant que je reprenne ça ?

Oui. Et...

Ah oui pourquoi le jeu de combat...

Pourquoi le combat spécifiquement ? Qu'est-ce qui t'a... ?

Alors euh au début je jouais euh quand j'étais très jeune je jouais aux jeux vidéo qui me

tombaient sous la main. Euh à l'époque on va dire PS1 euh je commençais à avoir des... ben j'ai commencé sur Amstrad, un Amstrad, NES, après je suis allé directement à la PS1 et à l'époque PS1 j'ai commencé à avoir des genres préférés. Mes genres préférés c'était des jeux de plate-forme en 2D, les RPG et les jeux de combat. Euh et les jeux de combat j'y jouais beaucoup en solo euh contre le PC et euh je connaissais rien encore de la pratique du jeu de combat, mais c'était un genre qui m'intéressait quand même parce que euh j'étais juste fasciné par la multitude de personnages, par les animations, par tous les coups spéciaux, par tous ces trucs-là, peut-être que... peut-être que l'influence de manga comme Dragon Ball et tout ont peut être pu jouer sur la fascination que je pouvais avoir pour des personnages qui faisaient des coups spéciaux, euh et j'aimais bien essayer plein de perso, essayer plein de combinaison, essayer plein de trucs sans savoir encore vraiment comment jouer aux jeu de combat. J'ai compris vraiment le jeu de combat que comme je disais en 2009 avec l'arrivée de Street 4. Euh...

Tu parles du fait d'avoir compris ce qu'était le jeu vidéo de combat en 2009 avec l'arrivée de certains titres... Qu'est-ce qui a changé ? Est-ce que tu considérais que le jeu vidéo de combat pouvait devenir une discipline encadrée, avec une structure etc., ou est-ce que c'était plutôt lié au fait que le jeu était différent des précédents... et que tu as donc découvert le jeu vidéo de combat sous un autre angle ?

Euh je considérais pas forcément l'activité avec une nouvelle structure derrière, je voyais pas forcément euh c'est pas que je voyais une nouvelle activité avec des nouvelles personnes avec qui jouer, avec des tournois etc. C'est juste que à un moment on était à la Fac, euh on jouait alors c'était pas à Street 4, c'était à Street 3, on jouait à Street 3 sur PS2 et euh j'avais plutôt l'avantage sur mes potes avec qui je jouais justement parce que j'avais un bagage euh j'avais une expérience un bagage technique parce que j'ai énormément joué aux jeux de combat tout seul. Et un jour il y a un pote qui en invite un autre, qui lui sait jouer aux jeux de combat, connaît la pratique du jeu de combat et sait vraiment comment ça marche. Et je me fais dérouler... je me fais dérouiller et là en fait mon témoignage c'est le témoignage de pas mal de gens hein qui ont commencé le jeu de combat euh tu sais l'impression de savoir jouer et puis un moment tu as un baptême du feu quoi contre un mec qui sait vraiment jouer, qui te déroule et là il y a quelque chose qui se passe en fait dans ta tête tout simplement, tu te dis euh ok il y a quelque chose que j'avais pas compris, il se passe quelque chose, il y a quelque chose derrière en fait, c'est pas possible que je puisse perdre comme ça euh la personne en

face de moi sait des choses que je ne sais pas. C'est pas possible autrement. Et petit à petit euh je commence à m'intéresser de plus en plus à la discipline, je regarde des vidéos, je joue, je découvre d'autres jeux, des jeux plus anciens mais euh auxquels j'étais passé à côté quoi, des Garou : Mark of the Wolves, euh Breakers Revenge etc. et petit à petit ben je commence à comprendre comment le jeu de combat fonctionne. Et euh c'est là que je commence vraiment à devenir un joueur de jeux de combat à proprement parler dans le terme euh dans le terme vraiment de la discipline et de l'activité quoi.

D'accord. Tu disais avoir une aversion envers la compétition quand tu pratiquais le basket étant jeune. Comment as-tu été amené à pratiquer le jeu vidéo de combat en compétition... du moins, dans des rankings à 3 Hit Combo ?

Alors euh la compétition euh moi l'aversion, l'aversion que j'avais eu pour... enfin tu sais j'étais au collège euh j'avais pas encore eu ce déclic lié aux jeux de combat qui m'avait fait comprendre que ben si le jeu de combat peut être aussi profond, ça veut dire que d'autres choses peuvent l'être aussi et tu sais j'étais un jeune, j'étais un jeune con de base qui pensais que le sport c'était pour les débiles et que le foot c'était que des mecs qui tapaient dans un ballon sans réfléchir quoi. Donc j'avais pas spécialement une bonne vision du sport, j'en ai fait parce que j'étais un peu obligé d'en faire du basket, euh ouais ma mère voulait que je fasse un sport quoi. Euh et c'était surtout le côté jeu d'équipe quoi. La compétition en soi... en fait c'était surtout la compétition à travers l'équipe et le fait que l'équipe soit toujours à fond et mettent la pression et euh moi j'ai un peu des problèmes avec ça, avec la pression, l'anxiété et tout et c'est quelque chose qui me dérange énormément en fait que des gens comptent sur moi et qu'il fallait que je sois toujours au max et tout, alors que j'étais pas plus motivé que ça quoi. Donc ça, ça m'embêtait et c'est quelque chose de différent déjà un peu déjà dans le jeu de combat. Déjà parce qu'on est tout seul euh on avance à son rythme, euh sa motivation on la trouve ou on la trouve pas, si on la trouve pas c'est pas grave on peut s'arrêter, on fait ses propres choix dans les jeux auxquels on joue, dans les personnages qu'on joue, dans la façon dont on a de s'entraîner et de jouer etc., euh et c'est quelque chose déjà qui m'intéresse beaucoup plus. Après ça veut pas forcément dire que euh je préfère ce mode de compétition, moi si j'ai commencé à faire des tournois euh à 3 Hit Combo, c'est avant tout pour trouver d'autres gens qui jouaient aux jeux auxquels je jouais quoi, le fait que ça soit des tournois (*souffle*) qu'on fasse des tournois ou des championnats ou alors juste du freeplay, pour moi ça change rien voilà. Par exemple ben on avait l'habitude de se voir une fois par mois au ranking et euh si ça avait été des ranking où on faisait pas de tournoi mais on faisait que du freeplay, donc que des parties juste comme ça ou on tournait, j'y serais quand même allé en fait. C'était juste voilà pour avoir l'occasion d'avoir des euh des vrais adversaires en fait. Des vrais adversaires qui partageaient les mêmes... les mêmes... enfin certains qui partageaient les mêmes goûts que moi en termes de jeux, euh qui jouaient aux jeux auxquels je jouais etc. quoi. Comment la

compétition en soi ne m'intéresse pas plus que ça dans le jeu de combat.

D'accord. Tu étais surtout à la recherche d'un cadre de pratique dans lequel tu pouvais être avec des personnes qui pratiqueraient éventuellement les mêmes jeux que toi, avec qui tu pourrais jouer.

Ouais voilà. Après la compétition c'est pratique d'un point de vue personnel pour se rendre compte de sa propre évolution, pour se rendre compte de son propre niveau ou pour avoir certains objectifs et tout, mais moi c'est pas mon... c'est pas du tout la finalité quoi. Je suis pas du tout... après il y en a qui sont comme ça, il y a des joueurs qui jouent vraiment pour faire des tournois, pour gagner, voire pour gagner leur vie pour une pincée d'entre eux, mais euh moi je joue juste parce que je suis toujours autant fasciné par le genre et euh on va dire que surtout le temps que j'ai alloué aux jeux de combat, euh le jeu avec un adversaire ça m'a peut-être pris 20 à 30 % max de tout le temps que j'ai pris à jouer quoi. Euh sachant que dans le temps de jeu je mets aussi le temps de... le temps que j'ai mis à mater des vidéos quoi. Donc tu vois dans tout le temps que j'ai mis dans cette discipline, on va dire qu'il y a une grosse partie ça a été de mater des vidéos, une autre grosse partie ça a été de découvrir des jeux tout seul en mode training, une autre partie ça a été d'approfondir pareil en mode training tout seul un peu les jeux qui me plaisaient le plus, et après une autre partie pas si grosse que ça, ça a été de jouer en affrontement que ce soit en ligne ou euh ou en vrai quoi.

D'accord. J'aborderai justement cette question des vidéos. Je reviens d'abord sur ta pratique du jeu vidéo, notamment en compétition. Tu avais gagné au moins un ranking il me semble ?

J'en ai gagné plusieurs sur Strike ouais.

Même plusieurs oui. Est-ce que tu peux me présenter ton palmarès ? Et m'expliquer de quelle manière tu t'entraînes ?

Ah (*souffle*) mon palmarès il n'est pas non plus fou. J'ai gagné 2 3 ranking à Rennes, j'ai gagné deux fois la Nantarena pareil sur Third Strike, euh après j'ai dû gagner des petits tournois comme ça "viteuf" dans les petits, dans des petits événements (*rire*) style Japan Expo et tout mais ça compte pas vraiment parce qu'en général c'est des gens qui savent... enfin c'est des gens qui connaissent pas le jeu de combat quoi. Forcément quand toi tu as un bagage tu as aucune raison de perdre face à des gens qui jouent pas. Euh mais voilà après j'ai pas vraiment un palmarès à proprement parler quoi. Euh c'était quoi ta question juste avant ?

C'était par rapport à ton entraînement. Tu t'entraînes en regardant des vidéos ? En jouant contre l'ordinateur ?

Y'a euh... alors contre l'ordinateur non très peu. Euh en fait c'est une question très compliqué la question de l'entraînement parce que ça dépend d'énormément de choses. Ça dépend du niveau euh du niveau dans lequel tu es, donc moi mon niveau il a évolué donc ma façon de m'entraîner a évolué aussi. Euh il y a vraiment plusieurs façons de s'entraîner, l'entraînement ça regroupe vraiment énormément de choses dans le jeu de combat, quand je regarde des vidéos je sais qu' instinctivement euh je joue dans ma tête soit à la place d'un des joueurs, soit à la place d'un joueur soit à la place de son adversaire, euh je sais que quand je joue pas et quand je ne regarde pas des vidéos je peux penser aux jeux de combat et ça c'est une forme d'entraînement aussi. Euh il y a vraiment pas mal de choses différentes, l'entraînement le plus basique c'est vraiment d'aller dans le mode training, c'est-à-dire un mode de jeu où tu vas avoir un mannequin qui bouge pas et tu vas pouvoir selon la qualité du mode training, selon les options que t'offrent le jeu, tu vas pouvoir programmer plus ou moins le mannequin, soit mettre la garde dans des situations différentes, soit programmer toi-même directement, enregistrer le mannequin pour lui faire faire des choses sur lesquelles tu vas travailler. Moi au début en gros je vais prendre juste le cas de Third Strike pour être plus...

Oui pas de souci.

Par exemple dans Third strike au début euh quand j'ai commencé à jouer avec mon personnage principal, Q, je m'entraînais à faire mes phases, ce qu'on appelle les phases, c'est un dire ben alors certains combos, ce qu'on appelle des BnB Bread and Butter, c'est-à-dire des petites phases qu'on peut sortir un peu n'importe quand. Euh de manière sûre. Euh je m'entraînais à faire, je m'entraînais à faire les choses d'action quoi. Les choses qu'il faut maîtriser donc les bases en gros. Ensuite petit à petit quand je maîtrisais de plus en plus ça, euh ce qu'il a fallu que je fasse et là c'est là où j'en suis maintenant dans Third Strike, euh c'est qu'il fallait s'entraîner sur du contextuel. Par exemple je vais euh par exemple je sais pas je participe à un tournoi, je tombe sur quelqu'un qui soit qui va me battre, soit qui va me poser problème. Il joue avec un certain personnage que je connais mal ou que je connais pas bien, il va me faire des trucs sur lesquels je vais galérer à certains moments. Je vais aller en mode training, je vais enregistrer le mannequin pour qu'il fasse exactement les mêmes phases, pour qu'il me fasse les mêmes combos précis ou ce genre de choses... Attends désolé tu m'entends toujours ?

Oui oui, vas-y.

Mon PC s'est éteint. Euh et je vais m'entraîner sur des trucs très très très contextuels. Euh par exemple je donne un exemple au pif mais par exemple euh j'ai Q euh, j'ai des problèmes avec Ryu quand il fait des dash avant, ben je vais m'entraîner à faire, à réagir de la manière la plus optimale quand je vais voir un dash avant, donc je vais entraîner en même temps ma théorie vu que quand je vais voir un Ryu faire un dash avant, je vais savoir quoi faire théoriquement

mais je vais aussi entraîner ma mémoire musculaire pour que le reflexe soit le plus efficace possible. Donc c'est des trucs très très contextuels et qui dépassent du coup maintenant, en tout cas pour Third Strike, qui dépassent le cadre des bases de mon propre personnage. Maintenant l'entraînement il consiste plus à maîtriser mon personnage même si je le maîtriserai jamais à 100 %, c'est toujours utile de s'entraîner avec son propre perso, mais maintenant euh dans Third Strike il faut que j'apprenne à utiliser mon personnage dans des contextes précis vis-à-vis d'autres personnages. Par exemple, je vais donner un exemple très précis qui m'est arrivé, sur un ranking d'ailleurs que ben, que du coup j'avais gagné, euh j'arrive jusqu'en finale, winner, et je sais que je tombe contre Marc, qui joue Ryu, euh et Marc c'est quelqu'un de très fort, on a à peu près le même niveau je pense, et euh je sais qu'il joue Ryu SA3, donc avec une super attaque bien précise, euh je sais qu'il joue donc un type de Ryu bien précis et donc vu que la finale qu'on devait faire elle devait se passer une heure après ou un truc comme ça, moi j'avais du temps pour m'entraîner j'avais une heure. J'avais une heure donc je suis allé sur un des postes, je suis allé en mode training et j'ai testé des trucs très précis. J'ai testé des trucs très précis, j'ai testé des... je vais parler un peu technique mais j'ai testé des confirm de parry bas sur des bas FK etc. ou des punitions de SA3 chargés pas chargés, et ce petit entraînement là d'une heure m'a permis de gagner la finale parce que j'ai pu mettre directement en pratique ces trucs très contextuels euh sur lesquels je m'étais entraîné. Et ces trucs là très contextuels j'ai pu m'entraîner dessus parce que un je savais que j'avais des lacunes sur ces choses-là et deux je connaissais mon adversaire. Donc quand on s'entraîne à un certain niveau aussi, dépasser un certain niveau on s'entraîne aussi en fonction de l'adversaire, on s'entraîne pas uniquement en fonction des personnages qu'on joue. On s'entraîne en fonction de la personne contre qui on joue quoi, sur les habitudes de la personne. Là j'avais ces informations-là sur Marc, euh j'avais des infos qui m'ont permis du coup de mieux m'entraîner et de après gagner le match.

Ce serait une des tes spécialités, un de tes points forts ? Ces lectures d'adversaires et ces adaptations à des contextes précis rendus possibles par tes entraînements contextuels, spécifiques ?

Euh spécialité je sais pas. Je pense que c'est quelque chose d'essentiel à partir du moment où on dépasse un certain niveau. Quel que soit le joueur à mon avis pour... il y a un palier qu'on a dépassé ou alors quand on doit le dépasser il faut se mettre à ça. Il y a des joueurs qui aiment pas du tout aller en training, euh et du tout... et du coup qui restent bloqués un moment euh moi je suis un joueur assez particulier aussi à ce niveau-là parce que je suis un joueur qui prend énormément de notes en fait

papier, euh je suis même connu un peu pour ça, j'ai des petits carnets en fait, j'ai des petits carnets où je note énormément de choses, je note des choses vis-à-vis des... genre des match up, donc des euh... comment on peut définir ça ?

Je vois oui.

En fonction des personnages contre qui je me bats, je note des choses sur l'affrontement spécifique qu'on ne sait pas. Donc je note plein de choses parce que ça m'aide déjà, le fait de le noter ça m'aide à mieux le mémoriser et en plus de ça, ça me rassure parce que euh je suis du genre à... s'il y a peut-être un... s'il y a peut-être un truc sur lequel je pense me débrouiller assez bien c'est le fait d'assimiler assez vite des informations et euh des fois il y en a un peu trop il faut que je les note pour me rassurer et pour me dire au cas où si je les oublie c'est pas grave elles sont notées quelque part. Euh donc ça ouais c'est une façon à moi de bosser, enfin de bosser, c'est jamais vraiment du travail mais c'est une façon à moi de faire du training sur du jeu de combat. Je pense pas vraiment que ça soit une spécialité ou un truc sur lequel je suis euh fort, mais si on reprend l'exemple de Third Strike, il se trouve que dans Third Strike je joue l'un des personnages déjà, l'un des personnages les plus faibles du jeu, plus le personnage le plus défensif du jeu en fait. C'est un personnage qui est extrêmement passif qui doit euh absolument jouer sur les... comment dire, sur le rythme du jeu et euh sur le fait de pousser les autres à faire des erreurs. Donc c'est un personnage qui est assez psychologique et euh quand on joue ce genre de personnage on est obligé en fait de taffer des choses précises en entraînement parce qu'on ne peut pas se permettre de se faire inonder d'attaques par les autres en fait. Défensivement on est obligé de s'entraîner comme dans un sport de combat ou on va devoir s'entraîner à faire des contres ou on va devoir s'entraîner à esquiver les coups parce qu'on peut pas se permettre de prendre des patates tout le temps. Après euh comme il peut y avoir j'imagine des boxeurs aux styles différents, il y a des joueurs aux styles différents, des personnages aux styles différents. Moi je suis un joueur défensif euh je joue souvent des personnages défensifs parce que j'aime ça, mais si je jouais un personnage un peu plus offensif et un peu plus fort qui me permettrait de m'exprimer uniquement à travers l'attaque, je pense que je passerais moins de temps en mode training à faire ce que je fais. Euh si je faisais du mode training, alors déjà soit peut-être que je ferais moins de mode training, tout simplement parce que j'aurais un personnage plus efficace mais en plus de ça euh en mode training je bosserais plutôt les phases d'action en fait, les phases d'attaque. Et quand on bosse les phases d'attaque, on bosse les combos, on bosse les phases, on bosse que des phases qui sont actives, on bosse pas des phases passives où il faut recontextualiser les choses quoi

en fait, c'est un peu la différence.

Je reviens sur ce que tu disais tout à l'heure. Tu disais qu'il t'arrivait, sans jouer aux jeux vidéo de combat, de t'imaginer, de te repasser des scènes dans ta tête. Comment ça se manifeste ? Est-ce que tu peux développer ce point ?

Excuse-moi j'ai pas entendu le début de ta question.

Pardon. Comment ça se manifeste en fait ? Comment tu appréhende ce point ?

Alors ben déjà euh il y a quelque chose de tout bête, c'est que le jeu de combat c'est ma première passion, donc quand tu as une passion tu y penses souvent quoi qu'il arrive, euh et quand tu penses aux jeux de combat euh tu penses pas... enfin... tu penses... il y a quelque chose à penser, c'est juste le combat quoi. Tu vas pas penser à l'histoire ou aux musiques ou aux personnages, même si c'est possible, mais bon 99 % du temps tu penses aux phases de combat et inconsciemment tu t'imagines en train de jouer. Donc euh le fait d'y penser souvent, ça fait que effectivement quand par exemple, ben là par exemple en ce moment moi je suis à fond sur CVS 2 donc Capcom Versus SNK 2 hein, un jeux de vilains, euh je suis à fond sur ce jeu, du coup j'y pense, je regarde souvent des vidéos, je fais du training et quand je joue pas ça m'arrive souvent d'y penser et de repenser tout simplement ben à mes phases, à mes persos, même à mon exécution, même si je répare on va dire même si je fais pas le mouvement avec mes mains, euh dans ma tête je le fais je sais que ça me sert, je sais que... et ça je pense que beaucoup de personnes sont comme ça aussi, quand tu penses vraiment aux jeux euh tu joues presque à moitié en fait. J'essaie de trouver une analogie mais c'est... quand tu as un stick en main et que tu joues un personnage c'est un peu comme euh c'est un peu comme quand tu as des nouveaux muscles en fait qu'il faut apprendre à utiliser. Euh donc c'est comme si on te mettait une jambe en plus ou je sais pas quoi ben il faut que tu t'entraînes juste pour la bouger et il faut que tu sois le plus à l'aise possible avec quoi. Et je pense que mentalement ça joue aussi énormément sur les capacités que tu peux avoir à euh concrétiser ta mémoire musculaire ou ce genre de choses.

D'accord. C'est intéressant. Je te renvoie vers le travail de Nicolas Besombes si tu t'intéresses à ces aspects du jeu vidéo. Tu en as peut-être entendu parler ?

Euh oui.

Ok. On va aborder une autre thématique liée à la pratique du jeu vidéo de combat. Ce qui va relever des sens, des sensations, des ressentis, des émotions, des appréhensions etc. Comme la question est un peu large, on peut commencer par développer cette thématique à travers les 5 sens. Est-ce que tu aurais des observations concernant la vue, au sens large ? Ça peut être lié aux

espaces de pratique, au matériel, à l'interface du jeu, etc. N'hésite pas à utiliser des observations, anecdotes personnelles.

Alors la vue c'est assez intéressant que tu en parles parce que euh l'utilisation de son sens de la vue, c'est quelque chose qui s'apprend aussi d'une certaine manière dans le jeu de combat. Euh en fonction du niveau du joueur tous les joueurs ne regardent pas l'écran de la même manière. Les bons joueurs ne regardent jamais leur propre personnage. Euh c'est des choses qui sont... enfin prouvées déjà par les témoignages mais aussi par des... tu sais comment les... les eye trackers là, de voir où le regard de la personne sur l'écran, ça c'est des choses qui ont été faites sur des joueurs pro et semi-pro, c'est un fait. Euh les bons joueurs ne regardent pas leur propre perso tout simplement parce que euh je te redonne l'analogie du muscle, on sait où il est, tu vois quand tu marches dans la rue tu regardes pas tes... enfin tu peux regarder tes propres pieds si tu veux pas regarder ailleurs mais quand tu esquives quelqu'un, quand tu esquives des gens dans la rue tu regardes pas ton propre corps. Tu regardes les autres. Ton propre corps tu sais où il est. Ton propre corps tu le sais, tu sais que si tu bouges tel muscle inconsciemment... enfin consciemment je veux dire, tu sais que si tu bouges tes muscles, ton bras va se retrouver à tel endroit et tu vas pouvoir esquiver soit la mamie soit le papy d'un côté, euh dans le jeu de combat c'est pareil. C'est pareil mais à un certain... à partir d'un certain niveau. Tu sais où est ton personnage et ce qui est important ça va être uniquement de regarder l'autre parce que c'est en regardant l'autre que tu vas tirer des informations. Tu as aucune information à tirer de ton propre perso vu que tu sais où il est, tu sais ce qu'il fait et tu sais ce qu'il va faire vu que c'est toi qui le fais et c'est toi qui vas le faire. Donc tu regardes l'autre perso pour savoir ce qu'il fait, pour analyser ce qu'il fait et pour réagir à ce qu'il fait le plus vite possible. Euh donc ça comme je te dis c'est les bons joueurs, les joueurs débutants eux vont avoir tendance à regarder leur propre personnage, pourquoi parce que ils vont être dans une phase d'apprentissage, dans une phase on va dire euh dans une phase assez frustrante d'ailleurs d'apprentissage, eux ils vont d'abord tout faire en sorte pour faire ce qui... faire... pour rendre à l'écran ce que leur cerveau ont envie de faire en fait. Par exemple tu joues Ryu tu as envie de faire un quart avant poing pour faire un hadouken, tu vas regarder ton personnage pour t'assurer que tu as bien réussi à le faire et ça c'est un truc de débutant mais c'est normal. Mais au bout d'un moment tu vas te rendre compte que plus tu maîtrises ton propre personnage, plus tu maîtrises ton propre muscle et moins tu vas avoir besoin de le regarder jusqu'à te focaliser uniquement sur ce qui est important, c'est-à-dire l'autre personne. Et euh tu vois là je t'ai donné l'exemple de quelqu'un qui marche dans la rue, mais c'est pareil pour des gens qui se battent, mais sauf que ben en fait pour quelqu'un qui se bat contre quelqu'un d'autre, tu vas pas regarder ton propre corps, tu vas pas regarder ton propre poing droit pour savoir si tu fais bien ton uppercut quoi. Tu vas regarder ben où est positionné le mec, tu vas regarder la position de ses bras, la position de son menton, de sa tête etc. pour savoir s'il s'apprête à esquiver, pour savoir s'il s'apprête à faire autre chose etc. C'est exactement pareil en ce qui concerne le jeu de combat au niveau de la vue sachant que il y a quand même autre

chose à prendre en compte dans le jeu de combat au niveau de la vue, là je parle encore uniquement de tout ce qui se passe sur l'écran, euh il y a autre chose à prendre en compte, c'est aussi toutes les ressources. Alors quand je parle de ressources, je parle vraiment de ressources au sens large. C'est-à-dire le chrono, les barres de vie, les barres supplémentaires, que ça soit les barres de garde les barres de super etc., euh toutes les autres informations qui peuvent apparaître à l'écran. Ça peut être des informations, là encore je te donne des trucs techniques mais bon, de counter hit, de reversal etc., c'est plein de petites infos qu'il faut savoir aller chercher avec ton œil et ça pareil, plus tu avances dans le jeu plus tu deviens expérimenté et plus tu le sais plus ou moins instinctivement où est-ce que tu vas regarder. En gros plus tu as du niveau dans un jeu de combat, moins tu regardes ton perso et plus euh... et moins tu penses à ce que tu regardes en fait finalement. Donc au niveau de la vue dans le cadre euh dans le cadre de l'écran lui-même, ça se passe plus ou moins comme ça, euh je sais pas ce que je pourrais te dire de plus à ce niveau-là, en dehors du cadre de l'écran là par contre je saurais pas exactement te dire quoi. Euh...

C'est intéressant. Est-ce que tu as d'autres observations concernant la vue ?

Ben la vue à part euh à part le côté euh subjectif et agréable que tu peux avoir à mater certains jeux de combat et certaines anims qui est aussi un des... un des... une des choses moi qui m'a toujours fasciné dans le jeu de combat euh techniquement j'aurais pas grand-chose de plus à dire si ce n'est que oui il y a des jeux, il y a toujours des jeux qu'on préfère regarder à d'autres quoi. Mais euh...

Très bien. On peut passer au le toucher. Par exemple en lien avec les périphériques de contrôle, le contact avec les autres joueurs, etc.

Euh je pense que c'est assez difficile de parler de toucher euh uniquement de toucher en fait euh dans le jeu de combat parce que tu dois forcément le relier avec euh avec la mémoire musculaire, avec ce que... avec les informations que tu veux envoyer à tes mains etc., euh la sensation seule du toucher (*souffle*) je pense pas qu'elle soit si importante euh dans le jeu de combat mais après c'est peut-être aussi le fait que moi je joue aux jeux vidéo depuis que je suis tout petit et que j'ai toujours eu l'habitude d'avoir une manette en main, euh même si bon maintenant aujourd'hui le jeu de combat j'y joue au stick. Le passage de l'un à l'autre a été assez difficile euh tout simplement parce que je pense avoir passé vraiment beaucoup trop de temps à jouer à la manette en fait, euh quand je te parlais de l'époque PS1 je jouais à la manette, au début de Street 4 je jouais à la manette, je pense que j'ai commencé vraiment à jouer au stick à partir peut-être de 2012 un truc comme ça et euh alors que les jeux de combat j'ai commencé, j'ai dû commencer peut-être en 96 97 on va dire. Enfin à y jouer vraiment beaucoup. Donc j'ai eu un peu de mal à passer à l'un d'eux parce que vraiment mon cerveau et mes mains étaient vraiment trop trop habitués à jouer avec une manette, ça m'a mis on va dire une petite année, une petite année pour être à l'aise avec un stick arcade. Euh (*s'éclaircit la voix*) et

aujourd'hui la sensation du toucher, euh...

Je parle du toucher et des 5 sens comme un point de départ. Tu peux bien évidemment développer. Tu peux faire des liens, aucun souci, au contraire.

Ben en gros aujourd'hui euh... en fait c'est toujours un peu la même chose ça dépend vraiment du niveau du joueur quoi. Euh tu as vraiment, si par exemple on prend juste le stick, si on prend juste le stick arcade où la manette en fait on s'en fout, euh un joueur débutant va tout faire pour juste essayer de faire en sorte de sortir les coups qu'il a envie de sortir quoi. Après au bout d'un moment il y a des choses de plus en plus techniques, après ça dépend des jeux, il y a des jeux qui sont un peu moins techniques que d'autres, euh en termes de ce qu'on appelle l'exécution quoi. Euh il y a des jeux qui demandent des timing plus précis que d'autres. Il y a des personnages qui demandent des timing plus précis que d'autres. Il y a des phases et des combos euh j'aime pas trop parler de combo parce que souvent les joueurs qui jouent pas aux jeux de combat ont tendance à... à comment... à surévaluer l'importance du combo dans un jeu de combat, donc je préfère parler de phase, phase d'attaque. Euh ça peut devenir de plus en plus compliqué si tu veux te spécialiser et si tu veux maîtriser de plus en plus ton personnage, tu peux arriver jusqu'à des choses qui sont vraiment très très très dures à faire d'un point de vue manuel. Euh tu peux être frustré parce que tu arrives pas à faire quelque chose, euh moi je pense avoir atteint un certain niveau où je peux avoir plus de facilité que quelqu'un d'autre pour euh arriver sur n'importe quel jeu de combat et commencer à prendre des choses un peu compliquées parce que j'ai euh assimilé dans mon expérience pas mal de timing différents, pas mal de physiques de jeux différents, pas mal de feeling différents et c'est vraiment un peu tout ça à la fois qui rentre en compte dans la sensation du toucher, c'est que tu peux être à l'aise sur un jeu, par exemple je vais te donner un exemple précis moi dans mon cas, euh il y a une mécanique de jeu dans un jeu de combat qui s'appelle le just defend, c'est quand tu mets la garde au dernier moment, donc la garde dans le jeu de combat traditionnel, notamment 2D, c'est aller vers l'arrière et si tu le fais au dernier moment euh dans certains jeux ça te permet de faire ce qu'on appelle du coup du just defend, c'est-à-dire des défenses parfaites en fait, des défenses parfaites qui te permettent de tirer avantage de la situation ou bien charger ta barre, enfin qui te permettent d'avoir certains bonus dans le jeu quoi. Euh et cette mécanique de jeu-là elle se retrouve dans deux jeux différents, deux jeux auxquels je joue, Capcom versus SNK 2 et Garou : Mark of the Wolves, c'est la même mécanique, c'est le même système, c'est à peu de chose près les mêmes frame, donc les mêmes timing théoriques, et pourtant j'arrive mieux à le faire dans un jeu que dans

l'autre. J'arrive mieux à le faire dans Capcom versus SNK 2 que dans Garou : Mark of the Wolves. Pourquoi ? Tout simplement parce que dans Garou : Mark of the Wolves, même si je jouais, j'y ai quand même un peu joué, il y a une physique particulière dans le jeu, il y a un tempo pour dans le jeu, il y a une... Pas forcément une lourdeur mais une dynamique dans le jeu vraiment une physique de personnage, euh ce qu'il faut comprendre c'est que quand tu touches à un jeu de combat, manette en main ou stick en main, tu as une sensation au-delà de la sensation du toucher, tu as la sensation du personnage que tu joues, et tu peux avoir des bonnes ou des mauvaises sensations. Tu peux avoir euh certains... certaines personnes vont dire par exemple « ah ben moi j'aime pas Dragon Ball FighterZ, j'ai l'impression que mon perso il flotte » ou « moi j'aime pas Mortal Kombat, j'ai l'impression que les persos ils sont trop lourds » etc. etc. Et ça c'est un truc relativement... enfin même très subjectif en fait. Et euh pour reprendre mon exemple dans Garou : Mark of the Wolves, ce système de just defend, moi j'ai du mal à le faire alors que c'est le même système, c'est les mêmes input, c'est la même exécution à faire mais j'ai du mal à le faire parce que j'ai pas euh j'ai pas euh apprivoisé encore le rythme du jeu. Donc ça, ça joue aussi. Mais c'est quelque chose de beaucoup plus mystique, c'est beaucoup plus dur à expliciter ça parce que c'est vraiment un sentiment qui va au-delà du toucher, c'est vraiment entre le toucher, entre le cérébral, entre... et si tu demandes à n'importe qui de t'expliquer quelles sensations il peut avoir entre un jeu euh qu'il trouve agréable à jouer en termes de... en termes de tempo et de physique de jeu et un jeu qu'il trouve agréable et désagréable à jouer, ben il saura pas vraiment te dire pourquoi, c'est vraiment très subjectif c'est juste ben ça je le sens pas bien, ça je le sens mieux, c'est vraiment ça va... ça va au-delà des simples manipulations qu'on peut faire avec le stick. C'est quand tu commences vraiment à... à créer une sorte d'empathie euh d'empathie euh sensorielle avec le personnage que tu joues, tu vas forcément te heurter à des différences de ce que j'appelle moi la physique de jeux quoi. Mais après il y a pas vraiment de... il y a pas vraiment de terme pour définir ça. Mais ça, ça joue en tout cas. C'est un truc qui joue.

Tu expliques qu'à travers les subjectivités, qu'en fonction des subjectivités, il se manifeste une sorte de redécouverte et réutilisation des sens en lien avec la physique du jeu, le gameplay... et le jeu en lui-même ?

Oui.

D'accord.

Et en fonction de tes expériences, alors moi je suis un joueur qui touche un peu à tout, j'ai cet avantage-là. En fonction des expériences que tu as dans différents jeux, tu vas pouvoir même si c'est comme je te dis quelque chose d'un peu mystique comme sensation, tu vas pouvoir des fois te retrouver avec un jeu où tu vas te dire euh « ah ben tiens j'ai les mêmes sensations que dans tel jeu » quoi. Et du coup tu vas pouvoir euh tu vas pouvoir mieux appréhender le jeu, le jeu alors peut-être pas forcément mieux appréhender, en vrai je pense que c'est juste que tu vas pas avoir de barrières euh de barrières qui va te faire dire « non ce jeu je le sens pas ». Par exemple moi euh quand j'ai commencé Capcom versus SNK 2, c'est un jeu Capcom assez classique qui ressemble pas mal dans la physique de jeu à Street Fighter 4 ou à Street Fighter Alpha 3, et vu que j'ai joué à l'un et à l'autre assez... en nombre d'heures assez conséquent, j'étais pas du tout dérangé quand j'ai commencé à jouer à Capcom versus SNK 2 parce que j'étais dans la même physique de jeux, j'étais dans les mêmes sensations en fait. Euh le terme c'est vraiment sensation même si je saurais pas vraiment définir le truc derrière. En tout cas c'est le terme que beaucoup de gens emploieraient je pense. Beaucoup de joueurs emploieraient.

Selon toi il est possible de s'adapter plus facilement à des jeux auxquels on ne joue pas s'ils partagent une physique semblable à des jeux qui nous sont familiers ?

Ouais. Alors ça va pas être le seul... va y avoir plein de facteurs qui vont te permettre plus ou moins de t'adapter facilement à un jeu. Il y en a plein mais ça, ça en fait partie. Par exemple je sais que euh ben moi j'ai beaucoup de mal à jouer aux jeux de combat 3D déjà parce que de base ça m'intéresse moins, mais je sais que si je m'y mettais, j'aurais un peu de mal parce que d'un point de vue moteur de jeu, physique de jeu, euh déplacements des personnages etc. je vais pas être à l'aise. C'est quelque chose qui tu vois en termes de sensation tu vois stick en main, je vais pas me sentir à l'aise dessus, je pourrais comprendre le jeu théoriquement mais je sais que j'aurai un petit temps, alors peut-être que ce serait juste 10 heures juste 50 heures ou 100 heures tu vois, 100 heures sur un jeu de combat c'est rien du tout. Euh mais j'aurais un temps d'adaptation même si théoriquement je comprendrais le jeu, j'aurais un temps d'adaptation pour ben pour euh pour euh pour m'adapter au jeu un peu comme quand, comme quand tu changes de chaussures, soit tu prends des chaussures qui ressemblent à celles que tu avais ou tu prends des chaussures totalement différentes, des chaussures de ville alors que tu aimes les baskets quoi. C'est un peu le même délire.

Ok. Encore une fois tu peux développer d'autres points qui te semblent intéressants, mais on peut passer à l'ouïe. De quelle manière l'ouïe est mobilisée dans la pratique du jeu vidéo de combat selon toi, comment tu appréhendes ce sens ?

Euh alors en ce qui concerne l'ouïe euh l'ouïe c'est un... comment... c'est un outil euh assez impor... Alors déjà ouais c'est un outil assez important dans le jeu de combat, enfin c'est un... c'est un facteur

qu'on sous-estime souvent le facteur ouïe. Alors déjà euh bon ça c'est les développeurs euh les développeurs euh spécialement euh enfin spécialisés dans les feedback qui sont les premiers à le dire déjà, il y a beaucoup de choses qui passent par le son et que ce soit dans le jeu de combat ou n'importe quel jeu vidéo en fait, il y a énormément de feedback qui passe par le sonore. Généralement quand tu te rends pas compte de l'efficacité euh de l'efficacité d'un... sonore d'un jeu de combat ça veut dire que c'est quelque chose qui est bien fait, c'est comme le bruitage au cinéma. Faut que ce soit quelque chose qui soit à la fois naturel à la fois percutant euh qui donne du bon feedback, euh et euh tu peux effectivement être en tant que joueur dérangé par un jeu qui ne propose pas de bon feedback. Moi par exemple c'est le cas dans euh j'avais cet exemple alors je sais plus c'était quel jeu...

Je me permets juste de te couper 30 secondes. L'entretien sera plus long que prévu, c'est pas un souci pour toi ?

Non non ça me pose pas problème c'est toi qui vois.

Je suis dispo toute la soirée il n'y a aucun problème de mon côté, c'était surtout par rapport à toi. Au contraire plus c'est long plus c'est intéressant pour moi.

Pas de souci.

Je te laisse reprendre.

Du coup quand je te parlais du son par exemple euh alors je sais plus c'est quel jeu j'ai peur de dire une bêtise, c'est peut-être euh 3.2 euh tu vois dans Street Fighter 3.2 par exemple, donc 3.2 c'est la version de Street Fighter 3 avant Third Strike euh dans Street Fighter 3.2 il y a tout un habillage visuel et sonore qui est totalement différent de celui de 3.3 et euh l'habillage sonore notamment dans 3.2 euh moi il me pose un peu problème, il me pose problème parce que j'aime pas les sensations euh qu'on a quand on... les sensations uniquement sonores hein, qu'on a quand on met un coup en garde ou quand on met un coup en hit donc dans la gueule du mec quand il garde pas, et euh et ça c'est quelque chose qu'ils avaient amélioré dans le 3.3 et effectivement dans le 3.3 il y a des feedback bien meilleurs. Donc là tout ça euh c'est des comment... c'est des considérations qui sont purement techniques et purement de l'ordre du jeu vidéo de base quoi, c'est là ce que je te dis là c'est vrai pour n'importe quel jeu vidéo en fait. Mais euh en ce qui concerne le jeu de combat particulièrement, le son euh alors on peut jouer sans son. C'est moins grave de jouer sans son que jouer sans... que jouer que... que jouer sans images évidemment. Euh mais il y a certaines euh il y a certaines utilités au son notamment dans tout ce qui est euh réflexe. Alors

le terme réflexe c'est un terme utilisé un peu, un peu euh... enfin c'est un terme qui peut être un peu flou parce qu'il peut définir pas mal de choses différentes, là je te parle du réflexe euh... enfin peut y avoir le réflexe purement neuronal, le réflexe bon réflexe mauvais réflexe ou le réflexe euh ou le réflexe euh musculaire etc. Euh en termes de réflexe musculaire donc ou même neuronal, euh le son peut vraiment t'indiquer des choses en fait dans le jeu de combat. Euh par exemple tu as des mécaniques de jeu bien précises, là j'en ai deux en tête qui concernent le son, euh qui sont par exemple le counter hit et euh le confirm, donc un counter hit dans un jeu de combat c'est quand tu tapes l'adversaire alors que lui essayait de te taper. Euh donc pile-poil au moment avant où il essaie de te taper. Dans la plupart des jeux quand tu fais... enfin dans la plupart des jeux qui possèdent des counter hit, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux, ce qui est pas le cas de Third Strike d'ailleurs, dans la plupart des jeux qui ont des counter hit tu vas avoir un signal visuel qui va t'indiquer que tu as fait un counter hit euh un signal textuel où le jeu va t'écrire que tu as fait un counter hit et aussi un visuel... un signal un signal sonore. Je sais que certains joueurs euh alors l'intérêt c'est que le counter hit euh le counter hit en fait quand tu places un counter hit la différence entre le counter hit et un coup normal, c'est que le counter hit va te donner euh ce qu'on appelle des frame advantage en fait. Il va te donner un petit temps en plus pendant lequel le mec va être sans garde, donc pendant lequel tu pourrais éventuellement avoir le choix d'une action en plus, soit remettre un coup, soit refaire autre chose mais je te parle de ça, ça se joue sur des euh sur maximum 20 frame, donc euh donc 2 6 donc un tiers de 20 tiers de seconde. Euh et donc je sais qu'il y a certains pers... certains joueurs qui profitent de cette situation-là euh visuellement, donc qui attendent un signal visuel euh par exemple un effet de lumière et il y a certains joueurs qui attendent un visuel, un signal sonore. Il y a certains joueurs ils attendent un peu les deux à la fois. Euh moi je pense que je suis plus de la team visuelle globalement même si je sous euh... je sous-estime pas du tout l'effet que le signal sonore peut avoir sur moi et sur les réflexes que je peux avoir parce que c'est vraiment des... c'est vraiment dans des situations, là je te parle de trucs de niveau assez avancé, c'est des situations dans lesquelles il faut que tu puisses rentabiliser euh ce qui se passe à l'écran en un tiers de secondes tu vois. Faut que tu... faut que ton cerveau puisse agir en réflexe et se dire ok là il y a eu un counter hit et en un tiers de secondes faut que tu dises il y a eu un counter hit il faut que je fasse ça. Il faut que je confirm. Ce qu'on appelle confirmer en fait. Et ouais typiquement ben là je te parlais du counter hit, ça c'est une des mécaniques, une autre mécanique c'est justement la mécanique de confirm. Euh confirmer dans le jeu de combat c'est quand tu mets un coup euh quand tu mets un coup en garde ou quand tu mets un coup en

hit, donc soit quand tu touches ou soit quand tu touches pas, euh confirmer ça veut dire si tu as vu que tu as touché alors tu fais la suite de ton coup. Si tu as vu que tu as pas touché, alors tu fais pas la suite de ton coup sinon celle-ci pourrait te mettre en danger. Donc euh ça pareil ça demande aussi d'avoir des signaux qui sont selon les personnes, soit visuels soit sonores et euh c'est pour ça je pense qu'il y a certaines... il y a certains joueurs pros à mon avis qui préfèrent jouer au casque, d'autres non, euh je pense que c'est en partie pour ce genre de raisons là. Après en dehors de tout ça l'histoire du son ça a été pendant un petit moment, je sais pas si c'est encore le cas j'ai l'impression moins maintenant, surtout là en 2020 où il y a quasiment pas eu de tournois offline, mais ça a été un peu un... comment dire... un petit sujet brûlant dans le jeu de combat l'histoire du son parce que le son tu peux aussi t'en servir dans le méta jeu, euh tu peux t'en servir au-delà du jeu en écoutant le stick de l'adversaire, l'adversaire peut aussi s'en servir en faisant ce qu'on appelle des fake input, il peut avoir un stick arcade sur lequel il a ses 6 boutons plus 2 boutons vide, ce qu'on appelle du coup ben des empty button, euh où il va par exemple tapoter sur un bouton pendant une phase qui va faire croire à l'autre à côté de lui que il est en train de faire un truc vu que son adversaire l'entend tapoter sur un bouton. En fait il va rien faire. Donc il y a eu un espèce de méta jeu qui s'est installé à l'époque avec le... avec l'ouïe euh en fonction de est-ce que les gens écoutaient les sticks ou pas. Et c'était quelque chose qui était surtout très euh comment c'était euh... c'était un débat qui était très euh qui était très en vogue notamment aux États-Unis parce que eux traditionnellement en fait il jouaient aux jeux de combat côte à côte au Japon et en Europe de plus en plus. Après ça dépend en Europe c'est aussi un peu en fonction des moyens mis... des moyens mis à disposition euh quand tu as pas trop les thunes tu joues côte à côte sur un seul écran mais au Japon tu vois les tournois ils se font presque exclusivement en... ben déjà la plupart du temps sur borne ou alors sur borne l'une en face de l'autre, ou alors sur écran l'une face de l'autre avec chacun son écran. Et donc normalement théoriquement dans ce genre de forme là, tu peux pas entendre le stick de l'adversaire en fait. Et euh voilà quand tu m'as parlé d'ouïe j'ai pensé aussi à ça parce que ça c'est un truc euh c'est un truc qui avait fait un peu jaser à l'époque et il y avait plein de... il y avait des gens qui disaient que ben fallait euh fallait euh absolument arrêter de jouer en côte à côte pour pas écouter le stick de l'adversaire ou fallait ban les sticks qui avaient des empty button etc. etc., justement parce qu'il y avait un méta jeu qui s'était installé à travers euh à travers euh à travers euh à travers le fond en fait et à travers l'ouïe.

Tu en penses quoi personnellement ? Est-ce que ça doit participer à la stratégie de combat ?

Le méta jeu moi je suis pas un mec du méta jeu. Euh voilà je sais qu'il y a des gens qui euh... qui défendent ça, que ça soit dans ce genre d'exemple là avec l'écoute du stick le méta jeu euh très américain qui consiste à faire énormément de spectacle et de taunt et de trash talk etc. face à son adversaire, d'essayer de déstabiliser mentalement son adversaire, un peu comme ils font avant des rencontres de boxe ou de MMA tu vois. Euh ça c'est une vision très américaine du truc. Euh (*souffle*) je comprends qu'on la défende moi c'est pas du tout mon délire. Moi j'estime que si tu... si tu joues à faire le con ben faut que tu assumes d'être pris par un con, d'être pris pour un con par tout le monde quoi c'est tout. Euh donc moi je suis plus ouais je suis plus de l'école euh on joue dans le jeu et c'est tout quoi. Le méta jeu, le méta jeu si tu veux tu peux jouer méta jeu mais dans ce cas-là ne... si quelqu'un joue méta jeu au ranking et genre joue un peu sur les taunt IRL, sur le trash talk etc., euh ben moi j'ai envie de dire fais ce que tu veux mais ne t'attends pas à être apprécié par les autres quoi, tu vois enfin juste euh assume les conséquences quoi après de te dire que tu es... assume le fait de passer pour un connard quoi. C'est plus ou moins moi ce que je pense à ce niveau-là du méta jeu.

Ok. Si tu as pas d'autres observations on peut passer...

Euh sur l'ouïe, euh sur l'ouïe mis à part ouais l'importance euh l'importance d'un bon sound effect dans le jeu de combat, l'importance d'une bonne bande son aussi, alors après je suis euh... je sais que les avis peuvent diverger, pour moi une bonne bande son dans le jeu de combat c'est une bande son qui s'oublie. Euh tu peux faire un jeu de combat avec des bonnes ziks mais si c'est des ziks qui te cassent la tête, tu vas pas faire un FT50 contre un mec sur la même zik en boucle quoi. Surtout qu'il y a certains jeux, par exemple Third Strike, si tu gardes toujours les mêmes perso tu vas toujours tomber sur les mêmes stages, tu vas tomber toujours sur les mêmes musiques en fait, donc si tu joues surtout par exemple dans mon cas je joue Q et Q n'a pas de stage, donc si je joue, si je fais par exemple un FT50, donc un premier à 50 contre un joueur de Chun-Li, normalement le stage il est décidé en fonction du joueur perdant, on va jouer sur le stage de la personne qui a perdu au match précédent. Sauf que moi mon perso il a pas de stage. Du coup que je perde ou que je gagne ce sera toujours le stage de Chun-Li. En FT50 pendant peut-être je sais pas 1 heure et demi 2 heures 2 heures 30 je vais entendre toujours "tantantan tantantan tantantan" (*chante*) et ça casse la tête. Et c'est même pas une question d'être une bonne musique ou une mauvaise musique. C'est juste que pour moi une bonne zik de jeux de combat c'est une zik qui s'oublie. Je sais par exemple que y'a j'allais dire un débat mais bon ça doit être un débat entre 13 personnes dans le monde entier, mais euh il y a certaines personnes qui préfèrent les musiques de Street Fighter 02 aux musiques de Street Fighter 03, ce que je comprends d'un point de vue purement artistique et

mélodique, mais je préfère jouer euh avec les ziks de Alpha 3, de 03 parce qu'elles sont plus oubliables et parce que les ziks de Alpha 2, enfin de 02, sont justement trop mélodiques et sont trop présentes en fait et se font trop euh... se font trop euh... se font trop présentes justement et ça je sais que je suis pas... moi l'avis que je donne il est vraiment personnel et je sais qu'il y a des gens qui sont pas forcément d'accord avec ça, moi les jeux actuels par exemple je coupe les ziks. Je veux pas écouter les ziks parce que je veux pas me casser la tête en fait. Je coupe.

Selon toi la musique est importante au-delà même de l'expérience de jeu ? Elle peut aussi avoir une influence sur le versant compétitif ? Si tu pratiques...

Ouais si tu es en training et tout ça peut te saouler d'écouter tout le temps la même musique. Je sais par exemple qu'à l'époque des tournois de Street 4, les joueurs pros qui faisaient des tournois aimaient bien mettre le training stage, tout simplement parce qu'il y avait moins de lag input, donc il y avait moins de délai entre le moment où tu appuyais sur le stick et le moment où il se passait quelque chose à l'écran, il y avait moins de délai dans ce stage là parce que c'était un stage sans décor. Sauf que dans Street Fighter 4 tous les stages ont une seule musique. Et ce qui fait que on entendait toujours la même musique en fait et puis en plus c'est une musique pas ouf. Et du coup ça a énervé beaucoup de gens jusqu'à ce que certains organisateurs demandent aux joueurs de choisir leur stage en aléatoire et pas de choisir leur stage tout seul, non seulement à cause de la musique mais aussi pour voir une variété de stage pour aussi les personnes qui... enfin les personnes qui sont spectateurs. Après les musiques en soi ça reste quand même important parce que au-delà de l'aspect compétitif quand on retire tout ça et je suis conscient que des fois même pour certaines personnes, l'aspect compétitif et l'aspect... enfin j'ai pas spécialement envie de parler d'aspect compétitif parce que c'est déjà une certaine forme de la discipline, mais en dehors de l'aspect disciplinaire du jeu de combat, le jeu de combat c'est déjà... c'est une œuvre en soi, c'est une œuvre avec des personnages, avec un chara-design, avec une DA, avec de la musique, avec du sound effect, avec du visuel, avec des graphismes etc. donc ça peut être une œuvre en soi, il y a beaucoup de joueurs qui jouent aux jeux de combat uniquement pour le plaisir aussi des yeux et des sensations, sans vouloir se... sans vouloir rentrer dans la discipline. Et euh ça aussi ça peut être important, juste... juste... enfin les ziks évidemment ça on le sait depuis toujours dans des médias euh dans des multimédia, avoir une bonne musique c'est aussi super important. Et ça joue aussi énormément sur les ambiances que tu peux donner aussi aux jeux de combat. Mais c'est deux problématiques différentes. Là vraiment c'est... pour moi en tant que... en tant que pratiquant de la discipline jeux de combat soit je coupe les musiques, soit je préfère avoir des musiques que je peux oublier. Mais après en tant que joueur de jeux de combat lambda comme ça, j'aime bien aussi avoir des musiques sympas si c'est pour y jouer une fois de temps en temps quoi.

Ok. Est-ce que tu as d'autres observations concernant l'ouïe ?

Ouais je crois que j'ai plus ou moins tout dit.

Que tu les penses comme liés ou non, est-ce que tu as des observations concernant l'odorat et le goût ? Encore une fois, tu peux les appréhender au sens large.

En ce qui concerne l'odorat (*souffle*) euh mis à part le fait que la légende qui dit que les joueurs de Smash puent, un peu ouais.

C'est quoi cette légende ?

C'est un peu vrai (*rire*) mais euh je pense que ça se vérifie juste par des données sûrement démographiques, c'est juste que il y a plus de joueurs adolescents chez les jeunes, chez les joueurs de Smash et euh les adolescents ont tendance à plus puer que les autres c'est tout. Mais c'est vrai, franchement c'est vrai. À un ranking, plusieurs fois en ranking tu vois, aux ranking typiquement aux ranking de Rennes, euh la salle enfin à chaque fois elle se divise en deux, tu as les joueurs de Smash et tu as les joueurs d'autres jeux de combat, il y a très peu de joueurs qui passent... enfin qui jouent aux deux tu vois. C'est soit les joueurs de Smash, soit les joueurs des jeux de combat. Et c'est vrai que quand on est dans la petite salle, euh la petite salle euh donc la bibliothèque avec la moquette euh c'est vrai que du côté Smash ah des fois (*rire*) des fois ça sent pas, ça sent pas ouf. Euh c'est pas totalement une légende. Après je pense qu'il y en a qui puent aussi (*rire*) chez les joueurs de jeux de combat tradi même. Euh après en ce qui concerne le goût, euh moi je... comment... avant certaines sessions j'ai pas spécialement d'habitudes alimentaires si ce n'est que je bois beaucoup d'eau, euh je bois beaucoup d'eau pour éviter d'avoir mal au crâne, donc déjà parce que souvent ce genre de session tu es au milieu de pleins d'écrans et pleins de sons etc., euh donc quand tu mets ça euh en avant et le fait que tu sois très souvent concentré, tu peux très vite avoir mal au crâne surtout quand tu es dans un lieu fermé où l'air circule pas beaucoup etc., donc je bois pas mal d'eau surtout pour ça, euh et aussi parce que je pense que ça me sert un peu de petit outil déstressant, tu vois j'ai ma bouteille ça m'aide à réfléchir tu vois, je bois une gorgée, entre deux rounds je bois ma petite gorgée, je peux avoir des fois l'habitude aussi un certain moment tu vois je bois ma gorgée, je garde l'eau en bouche pendant toute la durée du round, ce qui m'aide pas spécialement mais je peux avoir mes petits tics comme ça, je sais que par exemple tu vois quand je joue, ça m'est arrivé là à Guilty Gear Rev 2 sur le online contre un pote, et euh des fois quand il prenait l'avantage euh je me disais « ok bon c'est bon je prends la bouteille et je garde l'eau en bouche et je me concentre quoi ». C'est juste pour me donner un... comment dire... une façon de... de casser une routine tu vois, juste d'avoir un espèce de tic, un petit gri-gri, un petit gri-gri mental juste histoire de casser le truc comme certaines autres personnes pourraient je sais pas euh juste décroiser les pieds ou remettre leur pantalon, enlever leur veste ou je sais pas quoi tu vois. Moi j'ai ce

petit truc là avec l'eau, avec la bouteille d'eau. Et sinon globalement mon autre petite routine qui est un peu plus, un peu plus mauvaise pour moi, c'est que... le truc c'est que moi je euh ben comme tu l'as compris je suis un peu décalé au niveau sommeil et j'ai un peu des nuits chaotiques, donc quand je dois aller... vu que j'ai pas de voiture et que je suis pas à Rennes, je suis à Fougères, et que pour aller aux rankings quand je devais y aller je dois prendre le car, je dois le prendre assez tôt le matin donc assez tôt c'est genre 10h du mat' quoi, euh ben souvent je dors pas assez et une fois arrivé à Rennes ben il faut que j'achète une boisson énergisante quoi sinon je tiens pas. Je tiens pas la journée quoi en fait. Et euh typiquement quand je suis dans ce genre de cas-là, ben souvent en milieu de journée ou en fin de journée ben je me sens pas bien juste parce que ben même avec la boisson énergisante tu vois j'ai pas assez dormi, ça me suffit pas. Ça peut jouer aussi sur mon efficacité euh en plein match, même si à dire vrai ça joue pas autant que je l'aurais cru, mais ça peut jouer quand même un peu sur certaines choses, sur certains réflexes, sur certaines... sur certaines euh prises de recul tactique etc. quoi.

Ok. Est-ce que tu aurais d'autres observations en lien avec cette catégorie ? Concernant les sens, les sensations, les sentiments, etc.

Euh là j'ai rien qui me vient en tête je t'avoue.

Je reviens juste sur point. Est-ce que tu observes une différence quand tu pratiques en compétition... en comparaison avec une pratique plus freeplay, d'entraînement, etc. ?

En match formel quoi ?

Oui voilà. Est-ce qu'il y a une différence au niveau de tes ressentis, de ta manière d'appréhender le match ? Ou bien tu restes dans la même optique de pratique que...

Ah non non non non. Je... ouais bien sûr qu'il y a une différence, ouais bien sûr. Euh (*souffle*) je me demande si vraiment il y a des gens pour qui c'est vraiment euh je me demande s'il y a vraiment des gens qui sont totalement indifférents euh que ça soit en freeplay ou en match formel, donc vraiment avec des matchs avec enjeux, que ça soit des tournois ou des championnats ou des défis en tant de matchs, ou même des money match, même si moi je ferais jamais ça. Euh je serais curieux de savoir si vraiment il y a des gens qui euh... qui euh... qui seraient totalement indifférents à ça. Moi évidemment, évidemment que ça change ta façon de jouer et c'est même connu hein, vraiment il y a des joueurs... il y a même des joueurs en fait pros et semi-pros qui sont connus pour être ce qu'on appelle des joueurs de canapé en fait. Des joueurs qui sont extrêmement forts quand ils jouent chez eux, quand ils jouent dans leurs conditions, quand ils jouent soit en ligne ou ce genre de choses et qui quand ils arrivent dans des euh dans des trucs plus officiels, plus lourds, plus ambitieux, comme des Capcom Cup, des Evo ce genre de choses, ils perdent leurs moyens et ça se ressent dans leur jeu, ça se

ressent dans leur état d'esprit etc., ça il y en a plein. Il y en a plein. Enfin en tout cas il y en a quoi. Euh typiquement ben euh Alioune par exemple est un peu connu pour ça. Alioune c'est un des meilleurs joueurs de jeux de combat en France, euh il est connu et reconnu dans le monde entier, mais c'est vrai que c'est pas le mec qui fait les meilleurs résultats quand il arrive en tournoi. Euh et aujourd'hui ça c'est quelque chose dont on est sûr hein, il y a vraiment une différence quand tu joues avec un enjeu, il y a vraiment une différence quand tu peux avoir du stress ou de l'anxiété derrière et les meilleurs joueurs aujourd'hui c'est ceux qui ont le plus d'expérience dans les tournois en fait, dans les tournois officiels. Les mecs comme Daigo, Tokido, Sako, ces mecs-là c'est des mecs qui font des tournois depuis 1991 donc ces gens-là ils sont euh ils sont rodés tu vois, c'est pas le public ou les spots ou la lumière ou les pubs Red Bull qui vont les décontenancer quoi tu vois, c'est des mecs qui sont ultra solides là-dedans et c'est des joueurs qui sont plus forts en tournoi que certains joueurs qui pourraient éventuellement atteindre leur niveau euh dans du freeplay, online ou dans d'autres circonstances, mais qui pourraient jamais les battre dans des conditions euh dans des conditions comme ça. Donc moi c'était pareil... de quoi ?

L'expérience de compétition est... peut-être pas la composante la plus importante mais elle reste importante pour être un bon joueur... au-delà même de la technique ?

Ouais ouais. Euh de toute façon euh quoi qu'il arrive, l'expérience c'est ce qu'il y a de plus important dans le jeu de combat. Euh des petits ennemis qui arrivent et qui en un an euh arrivent à tutoyer les meilleurs joueurs mondiaux, euh ça arrive mais c'est des exceptions. C'est voilà, faut les voir juste comme des exceptions euh faut pas les voir comme des profils de joueurs tu vois. Euh l'expérience c'est vraiment c'est ce qui fait tout quoi, aujourd'hui on le sait même dans le jeu de combat, je reprends l'exemple de Sako, Daigo, c'est des mecs qui ont plus de 40 ans. C'est des mecs il y a encore quelques années on pourrait se dire... il y a une dizaine d'années on aurait pu se dire ouais mais dans 10 ans il aura plus ses réflexes machin machin, euh non, c'est voilà ce qui compte c'est l'expérience c'est tout. C'est l'expérience qui compte le plus euh je crois y'avait... je sais plus si c'était... c'était un pote je crois que c'était Coeurdevandale qui m'avait parlé de ça ou je sais plus, je sais plus si c'était des études ou un docu qui avait été fait sur Federer et les conclusions c'était les mêmes quoi. Voilà ce qui compte le plus c'est pas... c'est moins la condition physique que l'expérience que tu as en fait. Et dans le jeu de combat c'est... à mon avis c'est facile du 80 % ou 20 % voire du 90 10, au niveau de l'expérience c'est sûr et certain. Et en ce qui me concerne du coup pour te répondre en ce qui me concerne, la différence entre le freeplay et pas freeplay, euh oui moi je suis évidemment comme tout le monde affecté par le côté euh le côté formel des matchs, ça me stresse évidemment mais en tout cas dans Third Strike, euh parce que c'est le jeu sur lequel j'ai fait le plus de tournois, en tout cas dans Third Strike j'ai appris pas forcément à parfaitement maîtriser mon stress, parce que je stresse tout le temps, mais j'ai appris à renvoyer le stress à l'adversaire en fait. Euh et ça mon personnage et mon

personnage même s'il est mauvais, euh il me permet de faire ça, vu que j'ai un personnage défensif et qui joue un peu sur les nerfs de l'adversaire, euh j'ai une façon de jouer euh en tournoi qui est je le sais face à certains joueurs, après faut connaître aussi un peu les joueurs, les faiblesses psychologiques des joueurs, je sais que jouer de telle façon contre ces joueurs là, ça met leur nerfs à rude épreuve et ça les pousse à faire plus d'erreurs aussi. Euh donc ça c'est quelque chose que j'ai appris à faire, euh j'ai pas assez d'expérience en tournois et en matchs formels pour euh on va dire euh pour ne plus ressentir le stress euh du tournoi, mais euh j'ai appris assez vite que je pouvais quitte à être stressé, autant faire en sorte que l'autre le soit encore plus que moi en fait.

D'accord. Uniquement dans le jeu, à travers le jeu ?

À travers le jeu. Je fais rien, je fais rien dans le méta jeu. Non voilà je mets jamais la pression à mes adversaires, je mets jamais... je me moque jamais même gentiment de mes adversaires, je fais rien dans le jeu. C'est quelque chose que j'aime pas faire, uniquement à travers le jeu dans mon style de jeu, dans les choix que je fais etc. Et mon personnage me permet ça. Certains personnages, même certains jeux, il y a un choix qui ne te permet pas d'avoir cette forme d'expression là aussi.

Ok. On peut passer à une autre thématique. Je vais aborder la question de représentations et des images. Dans certaines représentations... négatives, le jeu vidéo est associé à la fois à la violence mais aussi à la passivité physique des joueurs. Qu'est-ce que tu en penses ?

Euh alors qu'est-ce que tu entends par passivité ? Tu veux dire passivité euh genre devant son écran, ne pas sortir etc. ?

Voilà. L'image du nolife. De la passivité physique y compris dans les disciplines e-sportives. Donc entre autres une opposition à l'engagement corporel.

Ouais. Alors avant de te répondre euh je vais... quand je vais parler de ce que tu appelles la discipline e-sportive euh je vais souvent parler de compétition, je vais pas trop utiliser le terme e-sport parce que pour moi c'est vraiment quelque chose de différent, alors après toi dans ta... dans tes recherches je sais pas trop comment tu le positionnes mais pour moi l'e-sport c'est vraiment... c'est quelque chose de récent, c'est une industrie économique quoi, pour moi c'est vraiment... c'est autre chose tu vois.

Je suis plutôt d'accord. On peut parler de compétition.

Tu vois quand les gens par exemple disent machin, l'e-sport ça a toujours existé et tout dans le jeu vidéo c'est faux. C'est pour ça que je préfère parler de dimension compétitive. Quand je vais au ranking tu vois j'estime pas faire de l'e-sport. Je mets pas de... je mets pas de... je mets pas de t-shirt moulant Red Bull et voilà (*rire*). Je suis pas dans ce délire-là. Mais euh en

gros déjà au niveau de la violence, euh (*souffle*) ben ça c'est ouais euh j'imagine que, j'imagine que ça tend à changer un peu aujourd'hui justement parce que l'industrie du jeu vidéo devient de plus en plus grosse et donc de plus en plus soutenue et de moins en moins détruite par les médias justement parce que c'est une industrie qui fait du pognon, et que les médias peuvent gratter un peu de ce pognon-là. Euh mais oui effectivement il y a toujours eu et il y aura toujours encore jusque... jusque dans encore pas mal de temps je pense des personnes qui font le lien entre violence et jeux vidéo, euh la violence dans le jeu de combat, alors le problème du jeu de combat, le premier problème du jeu de combat, c'est que c'est son appellation en fait déjà, c'est que ça s'appelle du jeu de combat et que déjà le jeu c'est pas sérieux, donc voilà dans l'imagerie collective le jeu c'est ce qui s'oppose au travail, le jeu c'est ce que tu fais quand tu as pas de travail à faire, le jeu c'est ce que tu fais quand tu as pas d'autres trucs importants à faire, le jeu c'est de l'amusement euh et c'est soit quelque chose de malsain comme les jeux d'argent, soit quelque chose d'infantile euh déjà le fait que ça s'appelle jeux de combat, déjà jeux on est mal partis et en plus c'est du combat et le combat c'est pas euh c'est pas moral quoi. Les gens qui se battent c'est des gens qui ont forcément tort quoi. Euh ce qui est d'un point de vue philosophique assez acceptable, mais euh c'est vrai que le problème du jeu de combat c'est que ça s'appelle comme ça, mais finalement la définition du jeu elle peut être extrêmement différente en fonction des personnes et le combat c'est pour ça aussi que je te posais la question au début, sur ce que tu appelais vraiment jeux de combat, c'est que le combat dans le jeu de combat c'est juste un... c'est un prétexte pour mettre en scène un gameplay quoi. C'est ni plus ni moins que ça. C'est en fait c'est juste que ces règles de jeux là, cette conception du jeu là, hormis en imaginant des personnages qui bougent et se tapent, c'est très dur à conceptualiser en fait. C'est très dur de conceptualiser un jeu de combat euh sans le combat. Mais ça veut pas dire que ce qui est important c'est le combat, ce qui veut... ça veut dire que le combat c'est uniquement par là que tu peux exprimer ton gameplay quoi. Euh tu peux... c'est pour ça aussi que je disais que tu peux aller jusqu'à dire que un Tetris en versus c'est du jeu de combat aussi, euh un Puyo en versus c'est du jeu de combat aussi ou Windjammers qui est un dérivé de Pong c'est du combat aussi, c'est juste que le gameplay te permet de t'écarter de la notion même de combat en fait, vu que c'est un gameplay qui te permet d'assimiler le... d'assimiler ta représentation dans le jeu par soit une personne qui envoie un disque, comment... un frisbee dans Windjammers, soit par une succession de blocs dans Tetris, mais le problème à la base il vient du gameplay en fait. Euh et c'est le cas pour quasiment tous les jeux vidéo. Quand un jeu vidéo ressemble à quelque chose c'est d'abord parce qu'on a eu une idée de gameplay et ensuite on y a attribué

euh quelque chose de visuel par-dessus. Les jeux de foot c'est pareil. Euh je sais pas les gens qui ont conçu Doom ou même un Wolfenstein avant, c'est pas... ils voulaient pas faire un jeu où on tirait sur des nazis. Ils voulaient faire un jeu de tir. Ils voulaient faire un gameplay et qu'est-ce qui... et qu'est-ce qu'on peut mettre derrière le gameplay du jeu de tir ? Ben déjà ça s'appelle un jeu de tir, bon ben c'est déjà qu'on a bien associé les deux. Mais euh tu vois ne serait-ce que par exemple Duck Hunt sur NES, ben tu tires sur des pigeons bon ben voilà tu peux considérer ça comme étant violent mais ça part déjà d'un... on part d'une volonté de gameplay en fait. Et c'est quelque chose qu'on ne peut pas... c'est pas comme dans le sport où on peut, enfin dans certains sports la plupart des sports en tout cas, où on peut totalement euh rendre totalement abstrait les règles du jeu en fait. Il y a des jeux abstraits, il y a des jeux vidéo abstraits qui existent, le casse brique, Tetris, c'est abstrait aussi euh je te donnais l'exemple de Puyo Puyo, Puyo c'est abstrait euh comment... le truc là, Cookie non c'est pas ça, euh Candy Crush c'est abstrait, c'est des bonbons ça pourrait être autre chose que des bonbons tu vois, mais le jeu de combat il peut pas se défaire, il peut pas devenir abstrait le jeu de combat c'est ça le problème. C'est que tu es obligé de passer par l'affrontement de soit deux êtres humains, soit de robots, soit en tout cas de choses qui peuvent se taper d'un point de vue euh d'un point de vue technique quoi. Donc euh la violence elle vient de là, elle vient juste euh elle vient juste d'un prétexte en fait. À la base c'est pas une volonté de violence évidemment et évidemment que non. À la base c'est une volonté de gameplay qui a été créé et qui a évolué et qui évolue toujours dans le cadre de la bagarre, de la baston. Et c'est parce que c'est ce qu'il y a de plus logique en fait finalement, c'est juste ce qu'il y a le plus logique derrière le gameplay. Euh donc ça en ce qui concerne la violence euh ce que j'aurais plus ou moins à dire, après dans le jeu de combat de lui-même oui tu as des jeux qui sont plus violents que d'autres, la violence en soi euh vraiment la violence pure, la violence visuelle, qui peut être dérangeante pour certaines personnes, elle est toujours euh elle est toujours comment dire, elle est toujours euh elle est toujours superflue. Elle est pas forcément inutile, par exemple dans Mortal Kombat ça permet à Mortal Kombat de créer une ambiance particulière, ça permet à Mortal Kombat de s'adresser à un certain public, donc c'est pas qu'elle est inutile mais en termes de jeu elle est superflue. Faire des fatality dans euh dans Mortal Kombat c'est superflu. Déjà quand tu regardes un tournoi de Mortal Kombat tu verras jamais de fatality parce que les gens s'en foutent. La fatalité c'est ce que tu fais en bonus quand tu as tué un mec et ça ne te rapporte pas plus de bonus pour le prochain match, ça te rapporte pas plus de points dans le tournoi, c'est juste c'est un artifice quoi. Et la violence visuelle c'est toujours la violence visuelle quand elle est vraiment on va dire violente voir choquante, c'est juste un

artifice. Elle est jamais nécessaire. Ce qui est nécessaire comme je dis c'est juste le fait d'avoir deux personnes, deux personnages qui se battent parce que ils peuvent pas faire autrement en fait. C'est très dur d'imaginer même toi tu peux essayer, essaie d'imaginer un jeu de combat qui ne soit pas de la baston c'est très compliqué. Tu ferais quoi ? Tu ferais un équerre qui se bat contre un compas ? Tu vois même l'équerre tu pourrais même renvoyer une certaine forme de violence et une empathie envers l'équerre qui se ferait piquer par le compas quoi tu vois. C'est vraiment je pense que y'a ces deux choses-là qu'il faut vraiment euh qu'il faut vraiment euh séparer et être capable aussi d'expliquer aux gens qui savent pas la séparer aussi. Mais ça demande aussi de connaître, d'avoir des considérations, enfin d'avoir certaines connaissances de base en termes de jeux vidéo. Tu vois je pourrais pas expliquer ce que je viens de t'expliquer à quelqu'un qui connaît même pas les notions de gameplay etc. quoi tu vois parce que il faudrait repartir de zéro pour déconstruire toute cette notion justement de jeux de combat. Et encore une fois je pense que le problème c'est cette appellation-là. C'est l'appellation jeux de combat. Voilà pour la violence.

D'accord. Si tu as d'autres observations concernant cette notion de violence, tu peux continuer. Sinon tu peux développer davantage concernant l'autre représentation négative dont je parlais, la supposée passivité physique des joueurs.

Euh alors attends je note deux trois trucs pour pas oublier. (*Écrit*).

Encore une fois c'est un point de départ, si tu veux aller plus loin n'hésite pas.

Ouais ouais. Attends je note juste parce que j'ai peur d'oublier en fait quand je vais euh quand je vais te parler. Euh alors au niveau de la passivité, l'exemple le plus extrême et je dirais même le plus... enfin le moins pertinent ce serait de parler des joueurs professionnels qui euh s'entraînent physiquement euh je prends l'exemple encore de Tokido qui s'entraîne physiquement, mentalement, qui vont à la salle pour être en forme physique, pour avoir aussi une forme mentale et psychologique qui suit derrière parce que ça c'est un fait aussi voilà quand... oui quand on se nourrit mieux, quand on dort mieux, quand on a une vie plus saine on est à même de... ben de jouer mieux aux jeux de combat tout simplement parce qu'on est à même de mieux réfléchir en fait tout simplement. Euh c'est la même chose quand tu veux écrire un mémoire ou une dissert ou n'importe quoi, si tu as bien dormi si tu as bien mangé, tu vas être plus efficace que si tu... que si tu as tout mal fait quoi. Donc ça, ça sera un exemple extrême à donner mais bon ça les joueurs pro qui sont dans ce cadre-là ils représentent peut-être 0,001% de tous les joueurs. Après euh en ce qui concerne le jeu de combat, euh l'idée d'être enfermé euh enfin là je parle pas pour l'instant d'enfermement euh d'enfermement euh physique mais l'idée d'être en tout cas enfermé sur soi, c'est quelque chose qui de base ne peut pas tenir la route dans

le jeu de combat parce que le jeu de combat il est fait pour être à deux quoi. Il est fait pour être joué à deux en fait tout simplement donc tu es obligé de connaître au moins une personne pour jouer à des jeux de combat. Tu es obligé de jouer avec au moins une personne, c'est pas possible de jouer tout seul. Euh ou alors si tu... tu peux jouer tout seul mais euh tu joues pas vraiment, tu joues pas aux jeux de combat tu joues pas à la... tu pratiques pas la discipline du jeu de combat en tout cas. Euh mais quand on parle de discipline de jeux de combat, c'est évident qu'il faut connaître des gens. Tu es obligé à un moment euh d'une façon ou d'une autre d'aller vers des gens euh soit pour trouver des joueurs, euh soit pour euh alors que ça soit en vrai par exemple les ranking etc., euh ou alors sur différentes discord machin pour demander des conseils pour ce genre de choses. Donc évidemment que ça te demande, ça te demande d'aller vers les gens en fait de jouer à des jeux de combat vu que euh même je te dis, même si je te dis que c'est possible de jouer tout seul et encore parce que si tu veux chercher des infos là aussi tu vas devoir aller vers des gens et en plus l'un des... on va dire c'est presque un avantage en fait du jeu de combat, c'est que le jeu de combat c'est un genre qui est un peu niche, ce qui fait que si tu veux trouver des joueurs, euh c'est pas comme quand tu joues à Fortnite ou euh ou euh ou à Call of ou à FIFA, tu as pas juste besoin de te connecter pour aller jouer contre n'importe qui. Alors c'est peut-être le cas sur certains jeux de combat actuels mais quand tu joues à des jeux de combat un peu plus anciens comme moi, tu es obligé de chercher des joueurs, tu es obligé de... tu es obligé de faire cette démarche-là, comme je te dis encore une fois soit des gens que tu connais soit des amis d'amis, soit des connaissances de connaissances ou soit à travers des discord, tu es obligé d'aller vers les gens, donc tu ne peux pas rester seul c'est pas possible. Euh (*s'éclaircit la voix*).

Je me permets de faire un petit aparté concernant les liens entre individus. Quels rapports tu entretiens avec l'association 3 Hit Combo et avec les pratiquants, notamment des rankings ? Comment tu penses la structure ?

Alors euh le problème de certains... de beaucoup de jeux de combat, c'est que on peut pas y jouer euh de manière optimale en ligne. Euh il y a toujours... enfin ce sera jamais euh ce sera jamais comme le offline quoi en fait d'un point de vue purement technique hein j'entends. Euh pendant longtemps c'était même impossible en fait de jouer à Third Strike en ligne, alors là maintenant en fait les deux ça marche plutôt bien, même si euh c'est toujours pas la qualité offline techniquement en termes je te parle vraiment en termes de lag input en fait de délai, euh de délai entre le bouton et l'écran. Euh donc à un certain moment euh aller au ranking c'était aussi euh c'était aussi pour moi une des raisons c'était de pouvoir vraiment jouer aux jeux en fait parce que tant que je restais chez moi je pouvais pas vraiment jouer aux jeux parce que je pouvais jouer en ligne mais c'était de la mauvaise qualité, c'était euh c'était pas le vrai jeu quoi. En plus je pouvais pas jouer mon personnage vu que mon personnage c'était un personnage défensif sur lequel j'étais obligé d'attendre l'action adverse pour réagir, euh et

on peut pas réagir quand on est dans des mauvaises conditions en termes de délai etc. en fait. Donc ça a été une des raisons pour lesquelles j'allais aux ranking, c'était aussi pour pouvoir vraiment jouer au jeu dans des bonnes conditions, euh après évidemment voilà c'est pour la plupart des personnes que j'apprécie, ça me fait plaisir de les voir, euh il y a des personnes avec qui je m'entends très bien euh à Rennes par... enfin oui à Rennes particulièrement, euh après je suis pas du tout dans le délire de la Fighting Game Community, euh (*souffle*) les comités... les communautés en règle générale c'est pas trop mon délire, je me sens pas spécialement euh je me sens pas spécialement faire partie d'une communauté en jouant au jeux de combat, euh parce que hormis le fait que ouais je peux avoir des liens avec certaines personnes, enfin un lien avec une certaine personne et uniquement parce qu'on joue au même jeu, peut-être que cette personne ben je sais pas, peut-être que... peut-être que quand on parle d'autre chose, peut-être que cette personne me pète les couilles, peut-être que politiquement on n'est pas du tout euh on n'est pas du tout en phase, peut-être que artistiquement non plus, ou je sais pas tu vois. Donc le délire de Fighting Game Community je suis pas trop à fond dedans, il y a juste il y a des gens qui partagent ma passion, il y a des gens parmi ces... des personnes parmi ces gens-là que j'apprécie d'autres moins, d'autres pas du tout, euh comme dans tout euh comme dans tout euh cercle social en fait, euh et du coup je me sens pas spécialement faire partie d'une communauté qui serait euh qui serait inébranlablement soudé à travers le jeu vidéo, c'est pas... ça c'est pas vraiment mon délire. Euh mais oui après aller à Rennes c'est toujours... enfin quand j'allais aux ranking, euh c'était toujours... je parle au passé comme si ça allait jamais... plus jamais arrivé.

(Rire). Je me faisais la même remarque.

Mais en tout oui euh quand j'y vais en tout cas oui c'est toujours un plaisir parce que je joue à des jeux que j'apprécie, est-ce que j'irais s'il y avait plus les jeux auxquels je jouais ? Je ne pense pas. Je pense pas que j'irais. Déjà parce que comme je t'ai dit euh logistiquement parlant ça reste un petit défi pour moi, je dois prendre le car un peu tôt, il faut que je paye le car aller-retour ça me revient quand même à 12 balles euh faut que je me réveille faut voilà, faut que je sois frais tout ça tout ça, c'est pas à côté j'ai quand même 1h10 de car, euh ça joue aussi peut-être tu vois sur ma motivation, je vais pas te mentir. Est-ce que si j'enlevais Third Strike j'irais encore je ne pense pas parce que à part Third Strike il y a plus de jeu auxquels je joue, avant il faisait un peu 2X et Guilty maintenant ils les ont enlevés mais ils gardent Third Strike parce que Third Strike ça reste quand même un jeu très breton bizarrement, euh donc je pense pas qu'ils le, je pense pas qu'ils le euh c'est pas la question hein, mais je pense pas qu'ils le... je pense pas qu'ils l'enlèveront, mais si euh si ça venait à arriver peut-être effectivement que je n'irais plus. Mais par contre j'essaierais de faire en sorte d'aller à des sessions chez d'autres personnes qui organisent des défis ou des sessions Third Strike, même

s'ils sont à Rennes quoi. Après voilà encore une fois logistiquement parlant, je peux pas aller bien plus loin que Rennes, euh ça m'arrive, ça m'est arrivé de faire des événements à Paris aussi comme le Paris by Night par exemple qui est un événement nocturne, toute la nuit à... c'était à l'Epitech je crois, euh toute la nuit il y a plusieurs bornes et on joue tous à Third Strike et uniquement à Third Strike et voilà pendant toute la nuit. Donc ça j'y suis allé parce que c'est des événements qui sont un peu plus exceptionnels où en plus on a la chance de pouvoir jouer avec des très gros joueurs parce que le niveau Parisien est vraiment très très... c'est le meilleur niveau de France et c'est le plus grand d'Europe aussi pour certains joueurs, euh donc j'ai l'occasion de pouvoir jouer contre des joueurs vraiment très très forts, ça c'est toujours une bonne chose ou alors d'autres occasions comme le HFS à Vierzon où là non seulement il y a du Street 3, il y a d'autres jeux, il y a d'autres jeux sur borne, d'autres jeux rétro pas que du jeu de combat et où les organisateurs invitent en plus des joueurs japonais du coup. Donc des joueurs japonais de Third Strike contre qui on peut avoir la chance de jouer et pareil pour le Stunfest à Rennes, au dernier Stunfest en date c'était Tominaga, Boss et Genki qui étaient là, donc j'ai eu la chance de pouvoir jouer contre eux, contre ces personnes que j'estime être des légendes quoi. Mais c'est vrai qu'en dehors de ça, ce qui m'importe vraiment c'est le jeu, c'est le jeu avant tout quoi. Tu vois par exemple là je te dis que je suis allé plusieurs fois, quelquefois faire des Events à Paris, euh j'y suis allé surtout parce que euh parce que euh parce que l'Event était intéressant, parce qu'il y avait du niveau, mais je vais pas te cacher parmi les joueurs parisiens il y a aussi des joueurs que j'aime pas quoi tu vois. Il y a des joueurs je les aime pas en tant que personne, il y a des joueurs j'aime pas vraiment leur parler, il y a des joueurs j'aime pas les lire sur Internet, voilà je les trouve pour certains un peu toxique euh et s'il y avait pas au moins une ou deux personnes sur lesquels on va dire me raccrocher dans ce genre d'Event, peut-être que je n'irais pas tu vois. Ou deux personnes, deux ou trois personnes avec qui je sais que je m'entends bien quoi tu vois, en dehors du jeu de combat que je sais que je suis pas obligé de parler uniquement de jeux de combat quand je suis avec ces personnes-là et c'est des personnes avec qui je m'entends bien. Je sais que ça, ça peut jouer, donc oui le côté humain joue forcément mais est-ce que il peut être uniquement le seul facteur pour me déplacer ? Ça non voilà. Pour être tout à fait honnête même les gens que j'apprécie ou même que j'aime vraiment beaucoup hein à Rennes, euh pour être tout à fait honnête j'irai pas les voir uniquement pour les voir quoi. Et euh... je sais plus après.

Je reviens sur la question des représentations de violence et de supposée passivité physique associées au jeu vidéo dont on parlait toute à l'heure. Est-ce que tu as d'autres observations

concernant ces points ?

Euh des observations qui soient ouais qui soient personnelles ou pertinente je pense pas mais... enfin je te dis... la vision qu'ont les gens de ce qu'ils ne connaissent pas (*souffle*) c'est des trucs qu'on a toujours connu quoi tu vois. C'est des trucs on sait que ça existe, on sait que ça existera toujours. Euh moi je te parlais... je te parlais de ça moi aussi tu sais quand j'étais plus jeune ben voilà, j'estimais que le sport c'était un truc de débile dans la cour de récré, j'estimais qu'effectivement le football c'était juste une bande de... qui tournaient autour d'un ballon pour frapper dedans et j'avais absolument aucune notion de ce que pouvait être la profondeur du sport en soi. Euh mais ça marche d'un côté comme de l'autre, ça marche euh ça marche pour les mauvais a priori qu'on peut avoir sur une discipline comme pour les bons en fait. Euh tu vois par exemple le jeu de combat, enfin le jeu vidéo, certaines personnes trouvent ça nul, violent. On peut donner le même exemple pour le manga ou pour plein d'autres trucs, euh mais le jeu vidéo en particulier c'est intéressant parce que tu peux l'opposer par exemple au jeu d'échecs et le jeu d'échecs tu vois ça a toujours été cet espèce de... cet espèce d'exemple euh au-dessus de tout qu'on va utiliser au-delà du cadre du jeu, euh typiquement par exemple euh on pourrait te dire euh le débat entre tel politicien et tel politicien, ça a été une véritable partie d'échecs ou euh la crise de la guerre froide ça a été une véritable partie d'échecs stratégique "bla bla bla bla". Dans l'imagerie collective on associe le jeu d'échecs à quelque chose d'extrêmement euh d'extrêmement euh psychologique, d'extrêmement profond, d'extrêmement intellectuel, mais euh parmi toutes ces personnes qui ont cette image collective là, combien ont joué aux échecs en fait ? Tu vois c'est la même chose en fait finalement. Tu peux avoir des bon a priori comme des mauvais vis-à-vis de trucs que tu ne connais absolument pas. Ça c'est plus des histoires d'imagerie collective et c'est des... c'est des trucs moi j'ai pas vraiment la réponse à ces choses-là, c'est des études qui seraient plutôt en sociologie je pense. Mais euh c'est des trucs sur lesquels nous en tant que joueur on n'a pas du tout euh on n'a pas la main sur ça. On peut rien changer à ça. Euh moi je peux dire aujourd'hui, je peux regarder quelqu'un en face et lui dire je pense que les jeux d'échecs c'est 100 fois moins intéressant que les jeux de combat. Et être tout à fait sûr de moi, peut-être que je me trompe, mais j'ai essayé les deux tu vois. J'ai essayé les deux, j'ai regardé les deux, je me suis intéressé aux deux et je pense que le jeu de combat c'est beaucoup plus intéressant que le jeu d'échecs. Euh je sais que c'est un jeu fermé et finalement bref voilà je vais pas voir avec toi ce que je pense du jeu d'échecs, je trouve ça cool mais je trouve pas que ça mérite euh l'image culturelle que ça a tu vois. Donc je pense que ça joue dans les deux sens.

Je fais un aparté. Je te renvoie encore une fois vers le travail de Nicolas Besombes, qui met justement en avant cette distinction entre les échecs et le jeu vidéo de combat, notamment travers les compétences motrices.

Ouais bien sûr.

Je trouvais le rapport intéressant, je pourrais te transmettre les références si tu veux.

Et ben tu sais tu as dû certainement entendre cette euh cette euh cette espèce de fact là qui dit que tu sais genre je te donne des chiffres au pif mais comme quoi sur les 4 premiers coups aux échecs, tu as je sais pas combien de millions de possibilités. Déjà premièrement ça veut dire quoi ? Sur les millions de possibilités tu as combien de coups qui sont inutilisables déjà ? Premièrement tu vois. Et si on veut aller par là, est-ce qu'on veut s'amuser à calculer le nombre de possibilités qui existe dans un premier round de jeux de combat sur les 4 premières secondes?

Ne serait-ce que par la diversité de personnages... et donc de combinaisons.

Mais oui sur la différence de personnage, sur la différence de mouvement, est-ce que tu avances d'un pixel de deux pixels ? Est-ce que tu fais le coup à la deuxième frame, à la troisième frame ? Ou est-ce que voilà ? Euh évidemment si on part dans des zones comme ça, enfin tu vois c'est des trucs débiles mais qui jouent encore sur l'imagerie collective quoi. Euh parce que voilà chez certaines personnes les chiffres ça rassure mais ça ne veut absolument rien dire. Et euh tu parlais du coup, enfin tu disais que Nicolas Besombes il parlait de cet aspect motricité, euh il y a pas que ça, c'est que aussi que le jeu de combat c'est selon moi une des formes parfaites d'opposition. C'est-à-dire que pour moi l'opposition elle est parfaite que si tu as deux facteurs. C'est la symétrie et la simultanéité. Euh pour moi les jeux d'échecs par exemple c'est pas parfait. Il y en a un qui commence avant l'autre. Euh le jeu de go c'est pas parfait il y en a un qui commence avant l'autre, quand au jeu de go par exemple, celui qui commence avant il a un malus de points pour essayer de rééquilibrer, mais mathématiquement parlant ça peut pas être parfait tu vois. C'est pas un jeu à deux qui est parfaitement équilibré. Euh le...

Le morpion par exemple.

De quoi ?

Le morpion par exemple.

Le morpion par exemple. Et tu en as même dans les sports. La simultanéité ça marche aussi dans les sports. Au tennis tu en as un qui commence de servir. Au foot tu en as un qui commence avec la balle. Euh et après tu as des sports qui sont simultanés. La boxe c'est simultané par exemple. Et l'autre

facteur à part la simultanéité c'est la symétrie. Tu peux avoir des sports qui sont simultanés mais qui sont pas symétriques. Par exemple la course automobile. La course automobile tout le monde commence en même temps mais tu en a un qui commence plus près du virage que l'autre tu vois. Euh tu peux avoir d'autres exemples de non symétrie mais en tout cas le jeu de combat c'est ce que je trouve aussi intéressant, c'est que tu as l'aspect symétrique et simultané. Et finalement à part le jeu de combat tu as peu de choses qui regroupent ces deux trucs là en dehors des sports de combat tu vois. Parce que en fait quand tu y réfléchis il y en a pas tellement des sports qui regroupent les deux. Soit c'est du tour par tour, soit c'est quelque chose de pas symétrique. Tu vois le tennis c'est pas parfait, le billard c'est pas parfait, euh après attention à mon sens de parfait.

Oui bien sûr. Dans ta...

Ouais bien sûr. Ma définition personnelle.

Dans cette lecture.

Ouais. Mais ça c'est justement un des ponts moi que je fais avec le sport de combat c'est cette notion d'opposition parfaite en fait.

Je voulais justement aborder la prochaine thématique, liée aux sports de combat. Dans un premier temps, est-ce que tu connais le MMA ? Qu'est-ce que tu en penses ?

Alors je connais très peu le MMA. Euh tout ce que je connais du MMA, j'en ai vu, j'ai dû voir peut-être euh la moitié d'un match dans ma vie en tout. Euh j'ai lu des manga sur le MMA. Je connais des perso des jeux de combat qui font du MMA. Euh je connais euh des gens qui s'y connaissent en MMA. Euh et je connais euh enfin je crois que je m'en rappelle plus mais du coup j'avais dû très vite fait pota... très vite fait voir un peu l'histoire du MMA euh en tout cas des liens avec le jiu-jitsu brésilien quand j'avais écrit mon bouquin mais j'ai oublié parce que c'était il y a longtemps. Euh donc j'en connais pas tant que ça en fait des choses sur le MMA si ce n'est plus ou moins les règles vite fait.

D'accord. En fait comme le jeu vidéo, le MMA est régulièrement présenté comme une discipline violente, illégitime etc., même depuis sa récente légalisation. C'est en tous cas ce qu'on observe au travers certaines représentations. Qu'est-ce que tu en penses ?

Alors euh...

Encore une fois pour ce que tu en connais.

Ouais ouais ouais. Encore une fois je note des trucs pour pas oublier. (*Écrit*). Euh alors ce que je pense du MMA déjà, euh je trouve c'est... je trouve ça fort d'un point de vue symbolique, euh le mixed martial art déjà de par son nom en fait parce que les arts martiaux c'est euh en tout cas surtout dans les pays orientaux mais c'est quelque chose qui est très lié à la culture. Euh c'est des choses qui ont été exportées aussi de manière culturelle dans d'autres pays à différentes époques et on associe énormément euh les euh les arts martiaux euh à certains pays, à certaines cultures. Le taekwondo, le kung-fu, euh le karaté, euh le ninjutsu, le jiu-jitsu brésilien etc., et d'un point de vue symbolique je trouve ça puissant le fait qu'il y ait une discipline qui euh d'un point de vue totalement pragmatique prenne le recul en se disant ok on détache un peu tout le côté symbolique et on se demande de manière pragmatique c'est quoi le plus efficace. Ça je trouve ça, je trouve ça... je trouve ça cool en fait. Je trouve ça cool d'un point de vue symbolique et pragmatique parce que je pense que c'est des choses qui ont été réfléchies déjà depuis très longtemps mais qui ont été réfléchies dans des points euh de manière trop isolée géographiquement et dans le temps, par exemple je pense que... je pense que tu vois les... comment les... euh que ce soit des soldats européens ou des soldats je sais pas japonais ou chinois ont forcément eu à un moment donné euh des démarches, des démarches scientifiques du combat pour être le plus efficace possible tu vois. Mais on est arrivé aujourd'hui à un point, enfin à partir du 20ème siècle en tout cas, à un point où du coup euh la mondialisation culturelle fait que tout le monde connaît euh tous les arts martiaux de... d'un peu tous les pays euh même si c'est des visions erronées hein, même s'il y a des visions erronées liées au cinéma ou je sais pas quoi, mais tout le monde connaît plus ou moins à peu près tout et du coup on est arrivé à un stade où les techniciens, en tout cas ceux qui... euh ceux qui s'y connaissent vraiment peuvent avoir ce recul en fait, peuvent avoir ce recul en se demandant c'est quoi ce qui est le plus efficace et comment faire pour avoir vraiment... comment faire pour comment dire... pour... pour euh pour avoir un style de combat parfait quoi. C'est un peu ça que je vois à travers mes yeux non initiés, euh à travers le MMA quoi, donc ça je trouve ça intéressant. Après encore une fois techniquement je sais pas trop parce que j'ai vu très peu de matchs. Euh c'est sûr que ça a pas l'esthétisme d'un euh ça a pas l'esthétisme de certaines formes d'arts martiaux traditionnels oriental mais en même temps ça a pas le même but non plus. Euh moi par exemple j'adore l'aïkido, mais l'aïkido c'est même pas un art martial d'attaque, il y a même pas de combat en aikido. Mais c'est même pas... c'est juste... je pense qu'il faut accepter aussi à un moment que toutes les disciplines ont pas forcément le même but et juste moi de la vision que j'ai du MMA, c'est vrai que techniquement je peux pas trop... je peux pas trop... je peux pas trop me prononcer mais en

tout cas d'un point de vue purement théorique je trouve ça intéressant en fait.

D'accord. Je reviens sur les images violentes associées au MMA. Qu'est-ce que tu penses des discours qui délégitiment cette discipline ? Qui s'opposent à son institutionnalisation et à son développement ? Encore une fois, pour ce que tu en connais, à travers tes représentations.

Ouais ben en fait c'est ça le truc, c'est pour le peu que j'en connais tu vois je connais pas assez bien les euh les règles pour avoir un avis vraiment tranché sur la dangerosité du sport en fait, parce que la dangerosité elle dépend aussi des règles euh des règles applicables quoi. Euh (*souffle*) moi de l'image que j'en ai euh (*souffle*) oui ben effectivement ça se fout des patates (*rire*) mais ça se fout des patates comme à la boxe quoi. Euh je dirais pas que je trouve ça plus dangereux qu'un autre sport euh de combat en tout cas. Euh mais encore une fois ça dépend des règles quoi et pour moi je peux vraiment pas te détacher la dangerosité potentielle des règles établies vu que je les connais pas. Je saurais même pas te dire quoi. C'est vrai que il y a un espèce de... une espèce de vision euh de vision violente du truc mais qu'il y a peut-être aussi exacerbé par tout le côté ben (*souffle*) tout le côté méta sport et méta jeu dont je te parlais tout à l'heure quoi. Et un peu show, show off qui est pour le coup plus occidental en fait quoi. Donc ça je pense que ça doit jouer aussi vachement sur l'imagerie collective. En tout cas ça doit jouer je pense sur moi aussi quoi tu vois. C'est vrai que quand je pense MMA je pense tout autant aux très peu aux peu d'images que j'en ai vu que aux images hors match des mecs qui se chauffent etc., des interviews etc. quoi tu vois.

Conor McGregor par exemple.

Voilà par exemple.

D'accord. Je reviens sur ce que tu présentais toute à l'heure. Tu mettais en évidence une analogie entre le jeu vidéo de combat et les disciplines de combat physiques. Tu parlais de simultanéité et de...

Et de symétrie.

Et de symétrie voilà. Est-ce que tu as d'autres observations de ce type qui pourraient mettre en parallèle ces deux disciplines ?

Des observations c'est-à-dire genre sur... ?

Des analogies...

Entre sports de combat et jeux de combat ?

Voilà.

Alors euh ben (*souffle*) des exemples très précis euh peut-être pas, mais d'une manière générale euh beaucoup de joueurs de jeux de combat te diront qu'effectivement qu'il y a pas mal de similitudes euh entre les deux. Euh sur les notions euh sur des notions de base en fait de jeux de combat qui sont des notions par exemple, je vais t'en donner plusieurs, euh le spacing, le zoning ou appelle ça comme tu veux ou les footsies bon bref il y a plusieurs noms et chacun a sa propre définition de chaque mot. Euh mais tout l'aspect occupation de l'espace en fait. L'occupation de l'espace dans le jeu de combat c'est quelque chose de primordial. Il faut savoir se positionner vis-à-vis de l'adversaire mais pas uniquement vis-à-vis de l'adversaire, vis-à-vis aussi euh du euh du cadre dans lequel on est, donc du stage dans lequel on est, euh si tu avances tu prends des risques, si tu recules tu en prends moins mais à force de reculer tu te retrouves dans le coin. Euh ça c'est quelque chose qu'on retrouve dans les sports de combat comme la boxe par exemple voilà. Euh au bout d'un moment si tu veux euh si enfin... si tu veux en boxe euh reculer pour souffler un peu, il y a un moment tu te retrouves dans les cordes quoi et le mec peut euh s'il est un peu malin te mettre dans le coin du ring. Euh ben dans le jeu de combat c'est pareil. Dans le jeu de combat c'est pareil il y a cette notion-là de positionnement qui est extrêmement importante, euh tu as certains personnages qui vont euh certains personnages et même certains joueurs dans leur style qui vont plus ou moins jouer sur cet aspect-là, tu as des débutants qui vont pas comprendre cet aspect-là au début et je pense que c'est pareil aussi dans les sports de combat, euh donc il y a cet aspect-là du... de ce qu'on appelle le zoning ou vraiment le spacing enfin bref, euh qui est lié notamment du coup à la position vis-à-vis de l'adversaire, à la position vis-à-vis du stage dans lequel tu es, euh donc de l'espace dans lequel tu évolues, euh à la position vis-à-vis aussi des coups de ton adversaire, ça c'est un truc qui est extrêmement important dans le jeu de combat aussi. Quand je te dis tout à l'heure que un bon joueur de jeux de combat c'est un joueur qui regarde le personnage adverse, c'est que il regarde non seulement le personnage bouger mais il regarde aussi... il s'imagine à tout moment euh à quelle distance il pourrait envoyer tel coup parce que l'avantage dans le jeu de combat c'est que un coup de pied sera toujours le même coup de pied quoi en termes de... en termes de... en termes d'espace et de temporalité ce sera toujours la même chose. Euh mais du coup c'est quelque chose que je pense qu'on peut mettre aussi en analogie dans les sports de combat, c'est que tu vas avoir effectivement des euh des sportifs des combattants qui vont être plus ou moins petits, plus ou moins grands, avec une plus ou moins longue allonge, euh un boxeur par exemple qui aurait une plus petite allonge

ben soit faire le choix euh de ne pas s'exposer aux coups de celui qui a le plus d'allonge, quitte à devoir trop reculer, ou alors de faire le choix au contraire de s'avancer directement euh sur la personne qui a plus d'allonge parce que ayant plus d'allonge il va être plus... il va être moins à même de riposter en close combat quoi. Et ben dans le jeu de combat on a ces notions-là aussi. On a ces notions-là de encore une fois c'est du zoning, c'est du spacing euh à tout moment il faut penser non seulement à la position du personnage adverse, de son adversaire, mais il faut penser aux potentialités du personnage adverse. En fait un bon joueur doit savoir à quel endroit le perso... à quel endroit, qu'est-ce que le personnage en face que faire et à quelle distance je prends quel risque quoi. Et ça je pense que c'est quelque chose aussi qu'on retrouve dans le... dans le... dans les sports de combat, qu'on retrouve aussi même si c'est pas à proprement parler, qu'on retrouve beaucoup en escrime euh escrime qui a aussi du coup l'avantage de se dérouler sur un plan 2D du coup, donc il y a aussi pas mal de... pas mal de ponts qu'on peut faire entre les deux en termes de footsies, en termes de spacing. Euh donc se dire effectivement bon ben là je suis... je suis à portée euh je suis à portée d'une attaque, est-ce que je tente l'attaque ou est-ce que j'attends l'attaque adverse pour tenter une contre-attaque, ça c'est des notions qu'on a aussi dans le jeu de combat. Euh des notions de rythme tout simplement, de rythme de jeu. Dans le jeu de combat en fonction des perso que tu joues, du jeu auquel tu joues, tu peux avoir euh des possibilités de casser le rythme ou de... ou au contraire d'emballer le rythme en fonction du personnage que tu joues, euh il y a des personnages qui peuvent le faire plus aisément que d'autres, il y a des joueurs aussi qui le font plus aisément que d'autres, euh je pense que c'est quelque chose aussi qu'on retrouve dans le sport de combat, euh quelqu'un qui va se prendre... je prends encore l'exemple de la boxe, quelqu'un qui va se prendre quelques patates à la boxe, euh ben il va faire le choix... soit il va faire le choix d'essayer de riposter, soit il va faire le choix d'essayer de casser un peu le rythme en se dégageant et en essayant de reprendre un peu son souffle ou au contraire de faire euh de faire s'essouffler son adversaire, euh alors même si l'essoufflement physique n'existe pas dans le jeu de combat, l'essoufflement psychologique il existe. Il existe. Dans le jeu de combat on peut rendre fou un adversaire psychologiquement, on peut le faire s'essouffler psychologiquement et on peut le faire craquer. Psychologiquement on peut faire en sorte de le mettre dans des situations qui le forcent à faire des choses qu'il n'aurait pas dû faire en fait euh des choses qui sont pas ce qu'on appelle safe, donc sécuritaires, qui ne sont pas à son avantage en termes de risques et de récompenses ou ce genre de choses. Euh et après plus globalement ben (*souffle*) l'aspect tactique tout simplement euh dans le jeu de combat tu dois connaître ton adversaire, tu dois connaître ton adversaire à

travers du personnage mais à travers de l'adversaire lui-même euh dans le sport de combat tu te bats pas uniquement contre un corps et des gants tu te bats aussi contre la tête d'un adversaire. Tu te bats aussi contre un style de... tu te bats contre un style de combattant, tu te bats contre un combattant qui a sa propre psychologie euh qui a ses propres habitudes euh dans les sports de combat le fait de... le fait de regarder des matchs de l'adversaire c'est quelque chose qui se fait euh habituellement et de manière très logique, ça c'est quelque chose qu'on fait aussi dans le jeu de combat, euh le fait de s'informer sur son adversaire, que ça soit encore une fois lié au personnage ou à l'adversaire en lui-même, tu peux... on peut soit chercher des informations sur le personnage qu'il va jouer ou au contraire des informations sur le joueur lui-même et sur ses habitudes qu'elles soient bonnes ou mauvaises pour être le mieux préparé avant le match contre cette personne. Euh ça tout ça c'est des trucs qu'on retrouve je pense dans le sport de combat en tout cas à ma connaissance. Euh et je pense qu'effectivement... je pense que s'il y a bien une discipline à laquelle le jeu de combat se rapproche, c'est le sport de combat. Pour moi c'est un mélange entre sport de combat et un instrument de musique quoi.

D'accord. Est-ce que tu penses que les spectateurs et pratiquants issus de ces deux milieux peuvent être semblables ? Des individus peuvent s'intéresser et pratiquer le combat... aussi bien numérique que physique ?

Euh (*souffle*).

Que ce soit la pratique ou en tant que...

En spectateur.

En spectateur.

Euh en interchangeant éventuellement aussi spectateur d'un côté et joueur de l'autre ?

Oui.

Ben euh je connais... je connais des gens qui s'intéressent au MMA et qui jouent aux jeux de combat tu vois, euh j'ai un pote comme ça même si joue pas énormément aux jeux de combat il joue un peu. Enfin il connaît quoi en tout cas. Euh après est-ce que vraiment (*souffle*) en fait je pense qu'il y en a mais est-ce qu'il y a une... est-ce qu'on peut en tirer une logique euh derrière, je pense pas. Est-ce qu'on peut en tirer vraiment une... quelque chose de

systematique euh je pense pas. Je pense pas. Euh je pense que d'un point de vue encore une fois, c'est un point de vue... enfin c'est un problème d'imagerie culturelle, c'est juste deux choses qui sont culturellement mine de rien relativement éloignées en fait. Euh les gens qui jouent... les gens qui jouent aux jeux de combat n'y jouent pas pour la bagarre quoi. Ils jouent parce que euh parce qu'ils ont envie de se battre virtuellement en fait. C'est juste une... c'est une discipline quoi. C'est une... quand tu te mets aux jeux de combat c'est juste parce que à un moment tu as une fascination pour ça mais c'est pas on va dire par euh frustration de pas pouvoir taper sur des gens tu vois. Euh donc je sais pas si... je sais pas si de manière systématique on peut faire des ponts, après oui euh des gens qui sont spectateur des deux oui il y en a, des gens qui sont pratiquants des deux euh c'est possible euh c'est possible j'en connais pas, euh quoi que dans le sport de combat attends. Je réfléchis peut-être que j'en connais. À part l'autre catcheur là, mais après c'est du catch c'est pas pareil (*rire*). Un catcheur qui joue à Street V. Euh je sais pas j'ai pas d'exemple en tête mais euh à vrai dire, ce dont je suis plus ou moins sûr, c'est que si un jour un joueur de jeux de combat confirmé se mettait à un sport de combat, je pense qu'il apprendrait vite et très certainement inversement.

De par les logiques que tu présentais tout à l'heure ?

Ouais. Parce que je pense que typiquement un joueur de jeux de combat qui se mettrait à la boxe par exemple, euh s'il réfléchissait la boxe comme un jeu de combat il pourrait comprendre les trucs plus vite que d'autres personnes en fait. Je pense très sincèrement. Et de l'autre côté je pense que ça marche aussi. Si tu as un... là je parle vraiment de joueurs confirmés qui vont de l'autre côté hein. Un mec confirmé dans n'importe quel sport de combat, je pense que si tu le mets que ça soit taekwondo, judo, boxe, escrime aussi même si c'est pas un sport de combat, euh je pense que si tu le mettais au jeu de combat et que tu lui expliquais vite fait en quoi il y a des similitudes, je pense qu'il pourrait s'améliorer beaucoup plus vite que la moyenne. Donc euh est-ce qu'il y a vraiment des... après est-ce que... après je crois pas que non, de manière systématique je crois pas que...

Qu'il y ait de lien...

Lien entre pratiquants, en tout cas pas à ma connaissance. Pas à ma connaissance. Mais je pense que c'est surtout culturel plus qu'autre chose quoi.

D'accord. On va aborder une dernière thématique. Dans un premier temps va parler de la vidéo, au sens large. Tu me disais que tu regardais des vidéos. Quels types de vidéos tu regardes et pour quelles raisons ? Est-ce que tu regardes des vidéos de compétitions de jeu vidéo de combat, des vidéos techniques, des films, etc. ?

Alors euh des films tu as dit ?

Des films, des vidéos de compétitions de jeu vidéo de combat ou autre. Tout ce qui est lié à la vidéo.

D'accord. Tout ce qui est encore dans le méta jeu, des trucs sur des joueurs.

Par exemple oui.

Ok. Pas spécialement. Je suis pas très friand de ce genre de choses. Euh peut-être encore une fois c'est peut-être dû au fait que la Fighting Game Community je m'en fous un peu. Après voilà ça m'empêche pas d'avoir des joueurs préférés, des joueurs que j'aime bien, des joueurs que j'aime pas, mais euh mais la scène du jeu de combat en soi m'intéresse pas spécialement quoi tu vois. Euh après alors qu'est-ce que je consomme ? Euh je consomme différents trucs et de différentes manières, ça dépend je consomme... alors déjà comment... des matchs, de la matière première quoi. Des matchs principalement des trucs qui sont enregistrés en salle d'arcade. Alors là on a de la chance parce que... enfin je pense c'est vraiment... je pense que là ces dernières années en fait, c'est le meilleur moment pour se mettre aux jeux de combat parce qu'il y a énormément de footage en fait qui sont mis en ligne euh et du coup c'est très pratique, euh donc je regarde, en fait je suis... déjà sur mon... un instant je vais ouvrir ma page Youtube euh tu vois sur ma page Youtube d'abonnement euh environ 5 vidéos sur 6 c'est du jeu de combat. Euh 5 vidéos sur 6 à peu près, donc c'est très souvent du euh comme je te dis ce que j'appelle de la matière première, vraiment du footage, des trucs qui sont enregistrés en salle d'arcade, donc très souvent avec des joueurs japonais et sur des jeux anciens, donc les mecs qui jouent en général c'est des mecs qui ont un très très bon niveau, euh (*s'éclaircit la voix*) donc ça c'est ce que je regarde principalement, euh je peux regarder de plusieurs façons différentes, soit je le regarde juste en mode un peu no brain, je regarde et puis j'apprécie juste ce que je regarde, soit je le regarde, je peux le regarder aussi dans un autre contexte en mode euh je suis en train de chercher des infos sur un personnage que je joue ou sur un match up ou sur n'importe quoi et dans ce cas-là je note des trucs à côté. Euh soit ça peut être un peu entre les deux. C'est genre je regarde un peu comme ça mais tiens quand je vois un truc qui m'intéresse, une phase qui m'intéresse, un truc qui est intéressant, je fais retour en arrière je regarde bien ce qui s'est passé etc. etc. Donc ça dépend des fois. Ça dépend juste de sur le moment quoi, sur ce que j'ai envie de... sur mon état tu vois, ça peut dépendre, donc ça c'est pour tout ce qui est footage matière première. Après euh donc ça peut

être des vidéos là tu vois je regarde par exemple ma page d'abonnement. C'est des vidéos qui durent plusieurs heures tu vois c'est des footage, là par exemple j'en ai un de... j'ai un footage de la salle Araki au Japon qui dure euh 4h24. J'en ai une de euh la salle d'arcade Big one Channel toujours au Japon, 5h14 etc. tu vois. Des grosses vidéos comme ça qui sont des mines d'or en fait. Quand tu sais un peu les décrypter c'est des mines d'or. Euh sinon je regarde euh des vidéos commentées ça m'arrive, alors je regardais souvent du Ken Bogard, euh il en fait moins maintenant et euh globalement aussi vu qu'il... c'est normal hein vu qu'il s'attache aux jeux récents, moi les jeux récents il y en a peu qui m'intéressent en ce moment donc euh c'est vrai que je regarde moins de commentaires, même les commentaires euh en anglais et tout même si voilà je comprends l'anglais, je regarde pas trop parce que souvent c'est juste des jeux qui m'intéressent pas en fait. Euh j'aimerais... alors j'ai étudié le japonais mais pas assez pour le comprendre et j'aimerais beaucoup pouvoir le comprendre parce que j'ai énormément de par contre de commentaires qui sont faits, mais là par contre sur des jeux qui m'intéressent, des jeux globalement près année 2000, euh ça ce serait quelque chose que vraiment que j'aimerais bien pouvoir comprendre toutes ces vidéos-là parce qu'en plus des fois tu as des interviews tu peux avoir énormément d'infos, en parlant de ça justement, il y a... alors en termes de... au niveau Twitch, au niveau stream, ça m'arrive des fois de regarder des mecs qui jouent mais c'est souvent parce que je connais les mecs en question. C'est spécialement... voilà je regarde pas spécialement des trucs en direct ou des mecs qui jouent en direct, souvent parce que (*souffle*) voilà c'est souvent des Américains qui en font un peu too much et tout dans la présentation ça me gave quoi tu vois, je suis un peu plutôt du style... moi j'aime bien la sobriété moi. Les streamers souvent ils pètent les couilles euh mais il y a un streamer que je suis assez souvent sur... du coup c'est sur Capcom versus SNK 2, qui est ni plus ni moins que le meilleur joueur du monde, Capcom SNK 2 il s'appelle Bas D44 Bas et lui il streame quasiment tous les jours, euh il alimente sa chaîne quasiment tous les jours aussi, soit avec son propre contenu, soit avec du contenu de salle d'arcade à qui il donne ses log pour qu'ils puissent mettre des footage sur Internet en fait et lui je le suis parce que il a... j'aime beaucoup en fait ce mec parce qu'il a vraiment une... il a vraiment euh lui ce qu'il veut c'est juste faire profiter les autres en fait de son savoir. C'est le meilleur joueur du monde, c'est le mec qui connaît le plus de trucs sur ce jeu, il joue au jeu depuis des années et des années, il est plusieurs fois venu en France d'ailleurs au Stunfest, c'est un mec d'ailleurs extrêmement sympathique, c'est un des rares japonais qui parle assez bien anglais aussi et qui comprend l'anglais. Tu peux aller sur son chat il y a genre maximum 50 personnes quoi tu vois c'est rien du tout.

Ah oui d'accord. Effectivement c'est pas énorme.

Non. De toute façon le jeu de combat en général enfin ça marche pas quoi. Si tu veux faire ta vie faut pas jouer aux jeux de combat. Euh et genre tu vois tu vas sur son chat tu lui poses une question sur le jeu, il va te répondre quoi tu vois. Tu vois je lui ai demandé ce qu'il pensait de tel team dans le jeu, telles associations de personnages et tout et puis il me donnait son avis, et tu vois tu as juste l'avis du meilleur joueur du monde quoi.

Oui c'est intéressant.

Ça pour le coup lui c'est le seul que je suis un peu en stream. Euh et globalement après je suis un peu tu vois quelques émissions d'actualité aussi ça peut m'arriver. Il y avait les "meurs pas sans ton pif" de Ken Bogard que je suivais un peu, il y a ceux de MrQuaRaté qui a commencé avec Frionel et Chocobotiger qui s'appelle le MOOK M.O.O.K (*épelle le nom*), euh mais sinon c'est surtout du footage, c'est de la matière première surtout que je regarde et comme je te dis ça dépend vraiment... ça dépend du moment sur lequel je regarde, ça peut être dans un... dans une optique d'étude du jeu, ça peut être juste pour regarder du jeu, ça peut être... je regarde aussi des vidéos de jeux auxquels je joue pas. Ça, ça m'arrive aussi, ça me pose aucun problème, il y a des jeux même que je préfère regarder que jouer. Il y a des jeux que je préfère jouer que regarder et euh pour moi, en fait pour moi l'aspect spectateur il est presque aussi inté... important que l'aspect joueur. C'est une des raisons pour lesquelles j'étais très fâché contre Street V, c'est que Street V c'est un jeu que au bout d'un moment il m'a saoulé, j'ai très vite compris qu'il était pas pour moi en termes de joueur, mais ce qui m'a le plus frustré, ce qui m'a le plus énervé, c'est que je me suis rendu compte que c'était même pas fait pour moi euh en tant que spectateur en fait, que en tant que spectateur le jeu me faisait chier quoi et c'est là où vraiment, j'en ai vraiment beaucoup voulu au jeu parce qu'il y a des jeux auxquels je joue pas mais que j'aime bien regarder, Tekken 7 euh KOF 98, KOF 2002 ce genre de choses, euh je regarde plus de jeux que je joue, ça c'est sûr et certain. Donc euh je suis ouais au moins autant consommateur spectateur que consommateur joueur à ce niveau-là. Mais j'ai un profil de joueur assez particulier hein, je sais que on n'est pas beaucoup dans mon cas là mais je suis un peu... moi ça me dérange pas en fait de regarder des vidéos, d'étudier des jeux même si je me dis que je vais peut-être jamais jouer contre des gens à ce jeu-là en fait. Je me dis que plus personne ne joue à ce jeu-là je m'en fous, juste voilà c'est ma passion, ça me fascine, j'ai envie d'étudier le jeu et en règle générale ce que je fais souvent, c'est que quand il y a un jeu qui me plaît ou qui m'intrigue en tant que spectateur, souvent je vais l'essayer et je vais le taffer pendant je sais pas une dizaine ou une centaine... une centaine ou plusieurs centaines d'heures jusqu'à atteindre un niveau euh qui me permet de mieux comprendre ce que je regarde en fait. Après je m'en fous de jouer contre des gens ou pas mais ça me permet d'avoir les clés pour regarder pour être un meilleur spectateur en fait.

Je vois. Ça renvoie d'ailleurs à... l'accessibilité à certains jeux, comme le jeu vidéo de combat. Pour comprendre, apprécier et se rendre compte des nombreuses compétences qu'il faut acquérir pour devenir un bon joueur, il faut avoir testé, expérimenté les mécaniques du jeu, ce qui n'est pas le cas des non-pratiquants ou non-connaisseurs.

Le jeu de combat c'est de toute façon... enfin c'est impossible, tu trouveras jamais personne qui te dira euh j'ai commencé le jeu de combat parce que j'ai compris ce que c'était et ça avait l'air cool. Ça n'existe pas. Personne ne comprend le jeu de combat tant qu'il y a pas passé un certain nombre d'heures. C'est aussi ça qui est génial, c'est que plus tu approfondis le truc, plus tu comprends des trucs et même moi là qui joue aux jeux de combat depuis longtemps, même moi ma vision du jeu de combat continue à évoluer aujourd'hui. Je sais que j'ai pas la même vision de jeux ou de certains jeux comme Third Strike par rapport à des joueurs qui ont un moins bon niveau que moi et par rapport sur toi des joueurs qui ont un meilleur niveau que moi. Donc tu as une progression qui est technique, qui est une progression d'expérience aussi mais tu as une progression qui est aussi de l'ordre de... de l'ordre de la conception elle-même en fait. Je trouve ça intéressant. Et le fait de comprendre ça dans le jeu de combat, ça m'a permis euh ça m'a permis d'avoir un regard totalement différent sur plein d'autres activités quoi. Je donnais l'exemple du foot euh maintenant le foot je vois plus ça du tout comme je le voyais avant. Les sports en général je vois plus ça du tout comme je les voyais avant. Et en règle générale maintenant je sais que grâce aux jeux de combat, je suis beaucoup plus ouvert d'esprit qu'avant, je suis beaucoup plus euh quand il y a quelque chose que je connais pas, je sais... Alors je suis pas parfait, je peux toujours avoir des a priori mais je sais que j'en ai beaucoup moins qu'avant, ça j'en suis sûr. J'en suis sûr parce que je sais que quelque part dans la tête je me dis euh je me dis euh si j'étais pas au courant pour le jeu de combat, je peux ne pas être au courant pour plein d'autres trucs quoi.

Ok. On va parler du sport, au sens large. Comment tu définirais le sport ? Qu'est-ce que le sport selon toi ? Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

Ouais ben je sais qu'il y a pas de bonne réponse et que personne n'a la réponse à ça. Le sport euh moi en fait de plus en plus, je me dis que euh quand je pense au sport, je préfère le penser en termes de jeu, de jeu avec des règles en fait parce que de plus en plus le sport... enfin le sport veut veut veut... pour moi ça veut, ça veut dire de moins en moins de choses concrètes quoi. Euh qu'est-ce qui est du sport, qu'est-ce qui ne l'est pas ? Alors il me semble qu'en plus la définition elle-même du sport a officiellement changé euh je sais plus quand exactement, mais euh ce qui était considéré comme du sport avant ne l'était plus après, euh je sais que pour certaines personnes il y a forcément un aspect physique qui se met derrière. Je pense pas que ça soit suffisant euh (*souffle*) je sais pas si on peut juste vraiment euh simplifier la définition à un jeu physique, éventuellement, mais pour moi je préfère considérer que tout ça c'est des jeux quoi, c'est des jeux avec des règles. Il y en a certains qui

demandent euh ils demandent effectivement de... plus... qui demandent un aspect physique plus important que d'autres, même à l'intérieur de ce qu'on définit comme sport, il y a des sports qui sont plus ou moins physiques, donc vu que c'est flou, moi je préfère ne même plus... alors j'utilise encore le terme de sport hein mais quand je le pense, quand je pense le sport je préfère le penser en termes de jeu en tout cas avec des règles, avec des... ouais c'est ça juste pour moi à partir du moment où quelque chose à des règles...

La réglementation...

Ouais pour moi à partir du moment où quelque chose a des règles et euh des règles et des règles qui ne soient pas comment dire, des règles euh des règles qui soient dans le cadre de l'inutilité entre guillemets tu vois, euh pour moi c'est du jeu. Ça veut pas dire qu'un jeu est forcément inutile mais je veux dire par là que je différencie les règles d'un jeu des règles par exemple je sais pas, là encore c'est juste de la sémantique, mais les règles de bonne conduite ou les règles du marché les règles voilà. C'est juste pour différencier les deux termes quoi. Pour moi je limite ça... pour moi je vois les sports comme ça maintenant. Mais s'il y a une vraie définition je veux bien la connaître quoi.

Si tu veux on pourra en discuter après l'entretien, pas de soucis. Est-ce que tu pourrais me parler de la situation... actuelle du jeu vidéo de combat, et même du jeu vidéo en général ? Que ce soit sur le territoire Français ou à l'échelle mondiale.

Alors euh déjà le jeu vidéo globalement euh enfin ça c'est clair enfin tout le monde le sait et ça devient de plus en plus important parce que ça brasse de plus en plus de pognon. C'est simple là c'est comme ça que ça marche de toute façon dans la culture, euh le sport c'est pareil hein, ça devient de plus en plus important à partir du moment où des gens peuvent se faire du "bif" derrière. C'était le cas... ça a été le cas pour le cinéma, pour la BD, maintenant c'est le jeu vidéo voilà, à partir du moment où tu as des industries et donc des médias vu que l'un ne va pas souvent sans l'autre, euh qui peuvent le soutenir derrière, après ça devient culturellement plus accepté et plus important. Euh je pense que là le jeu vidéo il est euh je pense qu'il est encore dans une pente ascendante, je sais pas pour combien de temps, ça reste... faut garder en tête que ça reste une industrie, euh c'est une industrie qui est faite ben pour que certaines personnes en tout cas gagnent du pognon, c'est une industrie qui comme beaucoup d'industries euh exploitent énormément ses travailleurs euh et donc même quand tu es... je pense que quand tu es joueur et quand tu es juste consommateur naïf, je pense que c'est quand même important de remettre ces choses-là en... de se rappeler de ces choses-là d'un point de vue ne serait-ce que politique en tout cas, en tout cas à mon sens, euh

aujourd'hui le jeu vidéo ben comme je te dis maintenant ça devient une industrie de plus en plus rentable, je sais plus il y a certaines études qui disaient que c'était encore plus rentable que le ciné je crois je sais plus. Je sais pas si c'est vrai ou pas. Mais si c'est pas vrai en tout cas ça s'en rapproche. Euh ça fait que effectivement ouais il y a des choses sur lesquelles je me retrouve de moins en moins, euh par exemple tout ce qui est euh tout ce qui est actualité jeux vidéo, c'est là que je m'y retrouve plus en fait tu vois je... quand je regarde des E3 euh c'est pas en soi que les jeux m'intéressent pas, je dirais pas que les jeux sont plus ou moins bons qu'avant, alors dans le jeu de combat si, je trouve qu'ils étaient mieux avant mais dans le jeu vidéo globalement je pense pas qu'ils soient bons d'ailleurs ou moins bons qu'avant, euh je pense qu'il y avait aussi des bouses avant, mais c'est juste dans la forme en fait, dans la forme de présentation, de communication, dans la place qu'a pris l'industrie c'est quelque chose sur lequel je me retrouve de moins en moins, le fait que maintenant quand on veut te vendre un jeu avant de te le montrer, avant de te le donner, on te montre soit des cinématiques, soit des cut see, des trucs et finalement on te montre presque jamais le jeu. Euh enfin je me retrouve pas là-dedans quoi tu vois j'arrive plus à voir de... j'arrive plus à avoir d'attente vis-à-vis du jeu vidéo, j'ai plus spécialement d'attente, en fait je passe plus de temps à regarder en arrière en me disant putain il y a tellement de choses auxquelles j'ai pas joué qui me donnent envie plus que regarder vers l'avenir quoi. J'avoue que l'avenir du jeu vidéo je m'en fous un peu, ce qu'il peut devenir parce que... enfin il y a tellement de... j'aurais pas assez de 10 ou 11 vies pour faire tous les jeux que j'ai envie de faire quoi. Et dans le jeu de combat c'est encore plus vrai. Dans le jeu de combat c'est encore plus vrai, euh aujourd'hui je me sens totalement détaché euh du jeu de combat tel qu'il est aujourd'hui pour plusieurs raisons, la première ben c'est encore une fois l'industrie, l'industrie même du jeu de combat qui se dirige du coup on parlait vers l'e-sport, euh ça amène à voir une certaine comment dire euh une certaine esthétique du spectacle dans laquelle je me retrouve pas, qui me plait pas, qui m'intéresse pas, une esthétique très américaine euh c'est quelque chose qui m'intéresse pas du tout, moi je m'en fous de savoir s'il y a un public de 1000 personnes en face ou s'il y a des spots bleus rouges et verts, moi je veux juste voir le jeu en fait, moi je veux juste voir les mecs jouer et c'est là-dedans que je prends mon plaisir, je me retrouve pas dans toute cette industrie de l'e-sport, euh je me retrouve pas dans les jeux qui sortent actuellement, les jeux de combat qui sortent actuellement parce que euh aussi euh... alors pour plusieurs raisons, la première c'est que je trouve qu'il y a pas eu énormément de révolution, de grosses nouveautés dans le jeu de combat depuis pas mal de temps, je pense que le dernier truc qui m'a vraiment mis sur le cul en termes de nouvelle mécanique, de nouveautés à proprement parler, c'est le

système de Gougi dans Fighting Ex Layer, un jeu qui a pas marché, euh mais tous les jeux de combat qui sortent aujourd'hui ou qui vont sortir, en termes de mécanique de jeu on connaît quoi, c'est du vu et revu, ce qui est pas un mal en soi j'ai rien contre ça, j'aime bien moi quand on explore ce qui marche déjà, le jeu de combat c'est ça c'est une histoire de mecs qui ont exploré ce qui marchait déjà dans ce milieu, euh tous les jeux de combat sont des copies de Street 2 en fait. Mais c'est juste que ça m'intéresse pas en fait, il y a déjà... il y a des dizaines et des dizaines de jeux qui m'intéressent avant les années 2000. Et quand tu te dis qu'il te faut... il suffit même pas d'une seule vie pour maîtriser un jeu de combat, ben (*souffle*) en vrai autant que je me focus sur les jeux qui me fascinent vraiment quoi. Et les jeux qui me fascinent c'est pas les jeux actuels. Voilà. Alors oui, oui il y a des projets qui m'intéressent, il y a des projets que je suis parce que le jeu de combat ça reste quand même ma passion et que je suis quand même les actualités, euh j'attends KOF 15 j'attends de voir ce que ça va donner, j'attends Guilty Gear Strive cette année aussi j'attends de voir, mais j'ai plus de... j'ai plus d'attente. J'ai plus d'attentes particulières dans le jeu de combat, si le jeu de combat devait se casser la gueule je m'en foutrais, très honnêtement je m'en foutrais parce que ceux qui se casseraient la gueule c'est l'industrie du jeu de combat, c'est pas le jeu de combat en soi, euh les gens comme je te dis là Bas le streamer là... euh... que l'industrie elle se casse la gueule ou pas il continuera à jouer. Il y en a qui sont totalement détachés de l'e-sport, ils sont même totalement détachés de l'industrie, les jeux euh 90 % des jeux auxquels je joue c'est des jeux que comme ça en fait, c'est des jeux où les seuls joueurs qui restent encore, c'est que des passionnés en fait qui jouent aux jeux juste parce que ils aiment le jeu quoi, donc ça je me sens un peu détaché du jeu de combat actuel et aussi parce qu'il y a aussi toute cette... toute cette recherche de la simplification du jeu de combat qui selon moi euh va dans une mauvaise direction en fait et qui a une problématique beaucoup plus complexe qu'elle n'en a l'air et je pense que beaucoup de développeurs tombent dans le panneau et beaucoup de joueurs tombent dans le panneau et je pense que les gens se posent pas les bonnes questions à ce niveau-là, et je me retrouve pas là-dedans et je trouve que la plupart du temps ça dessert les jeux plus que ça ne leur sert d'essayer de les rendre plus accessibles et tout parce que c'est pas comme ça qu'il faut faire en fait. C'est pas... c'est pas euh ça a l'air un peu élitiste ce que je dis mais pas du tout au contraire, c'est juste qu'en fait je pense que en termes de... là je te parle vraiment juste de l'accessibilité du jeu de combat mais en résumé, je parle de beaucoup de choses sur la question, mais en résumé je pense qu'il faut pas chercher absolument à faire venir les nouveaux joueurs en leur montrant que leur jeu est facile d'accès parce que jeu de combat ce sera jamais facile d'accès. Jamais jamais jamais. Euh un bon

joueur de jeux de combat euh tuera tout le temps un joueur débutant quoiqu'il arrive, quelle que soit la facilité de faire des manips ou quoi que ce soit, les bases d'un jeu de combat c'est tellement plus vaste que une simple manipulation à faire sur un stick et je pense que ce qu'il faudrait explorer c'est plutôt l'attractivité du jeu de combat en fait. Faut faire comprendre aux joueurs qui ne jouent pas que la difficulté du jeu de combat, c'est justement ce qui rend le truc intéressant parce qu'il y a beaucoup de néophytes qui se bloquent euh qui sont bloqués par la difficulté du jeu de combat alors que c'est un des... c'est justement un des points intéressants du truc, comme s'ils avaient un objectif qui était de gagner le plus vite possible et tant qu'ils y arrivaient pas, euh ils étaient frustrés. Mais euh c'est pas comme ça qu'il faut réfléchir le truc en fait. C'est juste que le jeu de combat c'est avant tout une discipline personnelle où tu dois t'investir, c'est pour ça que je donne la comparaison de l'instrument de musique en fait. C'est euh tu vois si tu veux te mettre à la guitare, tu vas pas voir le luthier en disant est-ce que vous pouvez me faire une guitare mais genre à une corde pas trop dure ? Euh non, si tu veux te mettre à la guitare c'est parce que du jour au lendemain un tu es passionné par la guitare, et deux tu as envie d'apprendre la guitare. En fait tu as envie d'avoir une démarche d'apprentissage. Et pour moi c'est ça qu'il faut enseigner aux joueurs qui connaissent pas le jeu de combat. Il faut enseigner le plaisir de la démarche d'apprentissage en fait. Il faut pas leur faire miroiter les pseudos accessibilités qui n'en sont pas en fait parce que ça, ça peut servir à faire vendre des jeux à la sortie sur un mensonge. Mais après ben les joueurs qui restent c'est uniquement les joueurs qui savent jouer. Et les joueurs qui restent en général, ceux qui savent jouer, ben eux ils sont mécontents d'avoir un jeu qui va... qui va euh qui va devenir moins technique parce que la technicité c'est aussi quelque chose d'intéressant d'un point de vue personnel et d'un point de vue compétitif. Donc il y a ça aussi qui m'emmerde aujourd'hui en jeux de combat, donc j'avoue que maintenant le jeu de combat, comme je te dis le jeu de combat pour moi... pour moi mon avenir à moi il est dans le passé quoi.

D'accord. Est-ce que tu voudrais ajouter quelque chose sur un des sujets qu'on a développé ? Je t'ai peut-être coupé une ou deux fois.

Un point... euh non tu m'as pas coupé spécialement je crois pas. Euh (*s'éclaircit la voix*).

Ou aborder un point qui te semble intéressant et qu'on n'aurait pas...

Je réfléchis euh après en soi il y a quand même pas mal de... enfin il y a quand même toujours pas mal de trucs à dire sur les jeux de combat. Euh.

Si tu n'as pas d'autres observations...

Non non mais en vrai il y en a plein après je sais pas ce qui peut t'intéresser ou pas tu vois. Je peux (*souffle*) euh je peux te parler des personnages des jeux de combat, même de certaines représentations de certains pratiquants de jeux de combat, de certains sports de combat, de certains arts martiaux. Je peux te parler de pas mal de trucs différents en fait si toi si jamais tu as... tu as des questions.

Les thèmes qui m'intéressent particulièrement dans le cadre cet entretien sont les sensorialités, les représentations liées aux jeux vidéo et aux disciplines de combat, les pratiquants, dans la construction d'une typologie... Après je ne veux pas te prendre trop de temps non plus. De mon côté il y a aucun problème en tous cas.

Non t'inquiète pas t'inquiète pas il y a pas de problème. Euh typologie des joueurs euh c'est une bonne question, euh ça dépend dans quel cadre tu le mets parce que tu as des joueurs différents en fonction de leur style de jeu, tu as des joueurs différents en fonction de leur objectif de jeux, tu as des joueurs différents en fonction de leur tempérament tu vois, je sais pas trop exactement sur quel axe.

On peut partir sur les catégories d'âges, de sexes, socioprofessionnelles par exemple.

D'accord ok. Alors euh ouais c'est vrai que euh après j'ai pas... j'ai jamais pratiqué autre chose autant que le jeu de combat mais c'est vrai que ma pratique du jeu de combat, j'ai quand même vu pas mal pas mal de profils différents, euh que ça (*souffle*) alors très peu de... très peu de femmes par contre c'est vrai, très peu de femmes parce que globalement en fait les gens, les joueurs de jeux de combat aujourd'hui sont souvent des joueurs de jeux de combat d'avant et les joueurs de jeux de combat d'avant sont euh souvent des garçons parce que le jeu vidéo en soi a été très marketé pour garçon quoi en fait. Donc il y a beaucoup des joueurs en tout cas qui ont au moins mon âge, ce sont souvent des hommes, très souvent même presque exclusivement des hommes parce que (*s'éclaircit la voix*) parce que les jeux vidéo et même particulièrement les jeux de combat étaient un peu brandés pour eux quoi à l'époque tu vois. Vraiment c'est euh il y avait ce... vraiment le choix quand tu regardais des pubs à la télé et tout, ça se voyait qu'ils essayaient de viser un public masculin en fait quoi à l'époque. Euh il y a mine de rien des filles qui s'y mettent de plus en plus même si le ratio est encore ridicule hein, euh je peux pas non plus dire que la scène du jeu de combat, la Fighting Game Community ça soit un... ça soit le... ça soit euh totalement safe pour les filles, euh il y a effectivement des joueurs qui peuvent être toxiques surtout quand tu es plutôt en ligne, quand tu es sur des chat Twitch ou quand tu es... enfin (*souffle*) je pense même qu'il y a pas mal de... Il y a pas mal de joueurs en ligne qui peuvent être potentiellement des joueuses pas qui se cachent mais qui font en sorte d'avoir un pseudo tu vois non genré quoi.

Tu parles de toxicité, ça se manifeste comment ? Tu as pu en observer personnellement ?

Euh ben par exemple dans des... dans des discord de certains jeux tu peux avoir des joueurs qui font les... qui font ce que j'appelle des blagues de canapé quoi tu vois, qui font les blagues que tu ferais entre potes dans un... enfin entre potes que tu connais très bien dans un truc totalement privé et tout mais qui le font en public quoi. Des blagues sexistes et tout, des blagues bien lourdes, des trucs que tu devrais pas faire publiquement là où beaucoup de gens peuvent te lire, c'est le cas dans des discord même si ça reste des discord, même si c'est un public qui reste relativement fermé, il y a pas énormément de gens mais bon quand même, euh ça peut être dans les chat Twitch ce genre de chose, par exemple un... même si ça a eu tendance à se calmer, tu vas regarder par exemple sur un chat Twitch, tu vas regarder un tournoi, là il peut y avoir une fille euh il peut y avoir une fille qui s'installe qui va jouer, tu vas forcément avoir des commentaires dessus, que ça soit sur le physique ou sur le fait que ça soit une fille, euh genre par exemple si la fille gagne tu vas forcément avoir des commentaires du genre ah ben il a perdu contre une fille machin machin etc. quoi tu vois. Ça c'est fatal quoi, sur Internet tu peux malheureusement pas y échapper. Euh après d'un point de vue (*souffle*) d'un point de vue plus personnel et plus réel, j'ai moins d'exemples parce que les gens sont... les gens sont plus sages tu vois en vrai quoi forcément que sur Internet. Ils ont pas vraiment moyen de se cacher en vrai donc euh par exemple les quelques euh les quelques euh joueuses ou les quelques les quelques filles qui euh qui euh qui fréquentent le ranking 3 Hit Combo ben par exemple tu vois il y a aucun problème mais après euh j'estime que... j'estime que quand même à 3 Hit Combo c'est très très loin d'être toxique au contraire, c'est vraiment plutôt euh c'est vraiment plutôt euh plutôt plutôt safe justement comme environnement mais c'est moins le cas par exemple à Paris quoi tu vois ce genre de choses. Donc ça peut se... après voilà, IRL je saurais pas trop te dire parce que j'ai jamais été témoin de ça, IRL je saurais pas trop te dire exactement comment ça se... comment ça peut se traduire mais en tout cas oui tout le monde sait que ça peut se traduire de manière assez évidente sur Internet, sur des chat etc. quoi. Mais après à part euh à part euh à part le genre c'est vrai que j'ai vu des jeunes joueurs, j'ai vu des vieux joueurs, j'ai vu des très jeunes, j'ai vu des très vieux, j'ai vu euh (*souffle*) j'ai vu des blancs des noirs, j'ai vu tout le monde. Vraiment pour le coup à ce niveau-là c'est assez euh c'est assez vraiment c'est vrai les profils sont vraiment multiples pour le coup quand tu mets de côté la question du genre les profils sont multiples. Et ça c'est assez cool. Tu peux vraiment tomber, en tournoi tu peux vraiment tomber, dans un tournoi où tu connais personne tu peux vraiment tomber sur plus ou moins n'importe qui. En termes de profil en tout cas.

Ça marche.

D'ailleurs je veux bien que tu m'envoies la référence de ton livre. Tu me disais qu'il était lié au combat ?

C'est... en fait c'est lié surtout aux mangas. Alors le problème c'est qu'il est pas sorti encore il sort en juin.

Ok.

Euh attends je vais te donner ça. Euh il sort en juin en fait à la base il devait sortir avant les JO de Tokyo du coup vu le thème et euh ben du coup il a été repoussé parce que les JO ont été repoussés aussi.

Je veux bien, j'y jetterai un coup d'œil.

Ouais ouais pas de problème attends je te dis ça.

Ce qui est intéressant c'est que le manga aussi a été critiqué durant une certaine période.

Euh ouais en Occident ouais. Mais euh enfin la vague anti manga a pas duré longtemps.

D'accord.

Parce que pareil ils se sont très vite rendus compte en France que c'était une industrie lucrative donc la vague anti manga a pas duré très longtemps. Euh même s'il y a encore aujourd'hui des gens qui y connaissent rien, qui disent de la merde. Euh attends "tac". Je t'envoie ça c'est dans les "à venir" c'est tout en bas. C'est "manga et sport une passion japonaise" c'est pas moi qui ai choisi le titre. Mais du coup ouais c'est vraiment la représentation du sport dans le manga.

Ok.

Donc tous les types de sport... j'ai effectivement un sous-chapitre qui est... qui parle des arts martiaux et des sports de combat mais après je parle vraiment de beaucoup de types de sport différents avec euh enfin j'ai quatre chapitres en gros, j'ai un premier chapitre sur l'histoire, enfin la venue du sport au Japon et la création du manga au Japon et ce qui lie les deux avec aussi l'histoire de l'industrie très vite fait du manga et des sports au Japon, avec une deuxième partie où je m'attache un peu plus sur euh je prends chaque axe grand sport et je parle un peu du lien qu'il y a entre manga et sport et euh et la pratique du sport au Japon etc. et ce qu'apporte certains mangas en donnant des exemples de manga sur ces sports-là. Dans la troisième partie je parle des thématiques qui sont abordées très souvent en

fait dans les mangas de sport euh donc la compétition, euh la compétition le mythe du héros etc. etc. et en quatrième à la fin je fais une partie un peu plus technique sur la représentation technique et graphique et visuelle du sport dans le manga.

C'est intéressant.

Du coup ça sort que en juin normalement. Ça fait un an en fait que j'ai fini de l'écrire.

Les procédures sont longues ?

Ben à la base il devait sortir il y a 1 an. Ah c'est que... en fait j'avais un peu repoussé la période d'écriture mais à la base il devait sortir début 2020. Après on l'a repoussé à juin 2021 pour qu'il sorte juste avant les JO de Tokyo et vu que les JO ont été repoussés ils ont repoussé le bouquin avec. Donc là je suis même pas sûr que les JO vont avoir lieu cette année d'ailleurs, je pense pas qu'ils oseront le repousser encore une fois, quoi qu'il arrive je pense qu'il va sortir cette année.

Ok. Encore une fois merci beaucoup, je t'ai pris presque 3 heures de ton temps.

T'inquiète pas c'est pas grave. J'aime bien parler de jeux de combat.

C'était très intéressant, je te remercie. Je te tiens au courant et si jamais j'ai d'autres questions je reviendrai vers toi.

Merci à toi. Bonne soirée.

A une prochaine.

Ouais ça marche.

Merci salut.

Salut.

Annexe 25. Tableau de références (MMA)

Nom de l'article	Auteur	Date	Champ/ Thématique	Mots clés	Méthodologie	Support	Population/ Entité
MMA, procès de civilisation et sportivisation : repenser la théorie éliásienne pour penser d'autres « masculinités » ?	Loudcher J.-F. & Aceti M.	∅	Sociologie	MMA, sociologie, Elias, régulation, sportivisation, masculinité	Analyse du MMA en lien avec la théorie d'Elias	Corps	Société
« Vale todo » en Bolivie Notes de recherche sur l'internationalisation du jujitsu brésilien	Franck Poupeau	Avril 2009	Sociologie	Vale todo, hybridation, institutionnalisation, internationalisation	Analyse de terrain	Actes de la recherche en sciences sociales	Pratiquants de jujitsu brésilien (Bolivie)
Dans la cage. Genèse et dynamique des « combats ultimes »	Maarten van Bottenburg, Johan Heilbron	Avril 2009	Sociologie	MMA, sportivisation, violence, spectacle	Statistiques (questionnaires)	Actes de la recherche en sciences sociales	Spectateurs du tournoi de free fight à Amsterdam (1996)
Les « mixed martial arts » sont-ils solubles dans la pulsion sexuelle de mort ?	Jean-Luc Vannier	Mars 2014	Psychologie	MMA, corps, douleur, masochisme, sadisme, sexualité, pulsion	Observation flottante, discussions	Le Carnet Psy	Pratiquants de MMA
Tous les coups sont permis. Sur les nouveaux gladiateurs du free fight	Thierry Blin	Février 2013	Sociologie	MMA, cinéma, numérique, individualisme, violence, politique, primitivisme	Analyse cinématographique et politique	Le Débat	Pratiquants et spectateurs du MMA, politiques.
Injury trends in sanctioned	K M Ngai, F	Janvier	Traumatologie	MMA,	Etude de	British	1270 athlètes

mixed martial arts competition: a 5-year review from 2002 to 2007	Levy, E B Hsu	2008		traumatologie, violence, politique, sportivisation	cohorte rétrospective. Analyse des modèles de blessures du MMA en compétition sur 5 années	Journal of Sports Medicine	sur 635 rencontres professionnelles organisées au Nevada
Risk of cervical injuries in mixed martial art	T Kochhar, D L Back, B Mann, J Skinner	Mars 2004	Traumatologie	MMA, traumatologie, violence, politique	Analyse qualitative et quantitative de quatre manœuvres impliquant des risques de blessures au rachis cervical	British Journal of Sports Medicine	Deux pratiquants expérimentés d'arts martiaux mixtes
Battle Scars	Bruce Reider	Juin 2014	Traumatologie	MMA, traumatologie, politique, cinéma, sportivisation	Recontextualisation de méta-analyse basée sur 5 études concernant les implications médicales de pratiquant de MMA	The American Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA lors d'expositions sportives
Gender, Media, and Mixed Martial Arts in Poland: The Case of Joanna Jędrzejczyk	Honorata Jakubowska, Alex Channon, Christopher R. Matthews	Juin 2016	Sociologie	MMA, genre, Pologne, politique, numérique, spectacle, enjeux, communauté, incarnation	Analyse qualitative des médias sociaux polonais associée à des entretiens de spectateurs	Journal of Sport and Social Issues	Joanna Jędrzejczyk. Spectateurs, notamment polonais

Informalization or de-sportization of fighting contests? A rejoinder to Raúl Sánchez García and Dominic Malcolm	Maarten van Bottenburg, Johan Heilbron	Août 2010	Sociologie	MMA, violence, numérique, politique, spectacle, commerce, institutionnalisation, enjeux	Analyse des logiques de sportivisation du MMA en lien avec les théories de la violence.	International Review for the Sociologie of Sport	Pratiquants et spectateurs et organisateur du MMA. Réponse à Raúl Sánchez García and Dominic Malcolm
It hurts so it is real: sensing the seduction of mixed martial arts	Kyle Green	Mai 2011	Sociologie	MMA, douleur, sens, corps, masochisme, affect, communauté, ethnographie, incarnation	Ethnographie	Social & Cultural Geography	Pratiquants d'un club de MMA du Minnesota
Molluscum Contagiosum Infection in Mixed Martial Arts Fighting: Molluscum Gladiatorum	Simon K. Lee	Mai 2013	Infectiologie	MMA, traumatologie, infectiologie	Analyse clinique d'éruption persistante. (Signalement)	Journal of Cutaneous Medicine and Surgery	Homme de 25 ans d'origine asiatique, pratiquant averse de MMA
Participation, Pain, and World Making: Affective Political Economies of Irish Traveller Fight Videos	D. Travers Scott	Mars 2016	Communication	MMA, affect, numérique, communauté, économie politique, interculturalité	Analyse de médias et de concepts d'économie des médias politique et d'économies affectives	Television & New Media	Voyageurs irlandais et sociétés fréquentées
Ritual violence in a two-car garage	Scott Melzer	Août 2013	Sociologie	MMA, virilité, masculinité, psychologie, jeunesse, traumatologie, ethnographie, communauté	Ethnographie	Contexts	Pratiquants du club « The Gentlemen's Fighting Club »

Sensing violence: An ethnography of mixed martial arts	Dale C. Spencer	Février 2013	Sociologie	MMA, sens, ethnographie, violence, incarnation	Ethnographie	Ethnography	Pratiquants d'un club de MMA au Canada
Youth Mixed Martial Arts: Time to Regulate	Joseph J. Wells	Juin 2014	Traumatologie	MMA, traumatologie, jeunesse, politique	Analyse de rapports, réglementations et suivis médicaux en lien avec le MMA chez les jeunes	Clinical Pediatrics	Jeunes pratiquants du « Youth MMA », ou Pankration en Amérique
Combat Sports: An Encyclopedia of Wrestling, Fighting, and Mixed Martial Arts	David L. Hudson Jr.	Mars 2010	Encyclopédie	Encyclopédie, controverses, biographie, évènement, calendrier	Analyse des principales figures d'activités de combat diverses, dont le MMA. Construction d'une encyclopédie	Ouvrage « Combat Sports: An Encyclopedia of Wrestling, Fighting, and Mixed Martial Arts », de David L. Hudson Jr.	Figures d'activités de combat diverses, dont le MMA
How to incorporate Self-Defense Instruction into Physical Activity Programs	Christopher S. Ousley, Ritchie G. Shuford, Tom Roberts	Mai 2013	Education physique et sportive	MMA, self-défense, activité physique, scolarité, politique	Analyse des crimes commis en 2010 aux Etats-Unis. Formalisation d'activités de défense	Strategies : A Journal for Physical and Sport Educators	Université de Caroline du Nord

Le mixed martial arts et les ambiguïtés de sa sportification en France	Matthieu Delalandre & Cécile Collinet	Juillet 2013	Sociologie	MMA, sportivisation politique, enjeux, spectacle	Approche qualitative (entretiens, observation participante). Analyse des institutions, des acteurs, du spectacle, de la sportivisation, des théories traitant de la violence en lien avec le MMA	Loisir et Société	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France
Mixed martial arts. An Examination of the Cultural Spillover	Jason Reese, Khalid Ballouli	Janvier 2013	Sociologie	MMA, perception, violence, société	Analyse qualitative, entrevues personnelles avec fans de MMA	Reserch Quarterly for Exercice and Sport	Fans américains de MMA
Narratives of despair and loss: pain, injury and masculinity in the sport of mixed martial arts	Dale C. Spencer	Juillet 2010	Sociologie	MMA, traumatologie, violence, ethnographie, douleur, genre, sens, corps, hybridation, incarnation	Ethnographie	Qualitative Research in Sport, Exercice and Health	Pratiquants d'un club de MMA au Canada
Sporting Nature(s): Wildness, the Primitive, and Naturalizing Imagery in MMA and Sports Advertisements	Matthew P. Ferrari	Mai 2013	Sociologie Communication	MMA, symbolisme, commerce, numérique, primitivisme, nature	Analyse de la publicité et de la littérature en lien avec la nature, la primitivité, la communication,	Environmenta l Communicati on	Pratiquants de MMA

					l'environnement, le genre, la culture sportive, la violence, les symbolismes et récits		
Liminal spaces and experimental practices in the Warrior Muay Thai training camp	Solomon Lennox	Octobre 2016	Sociologie	MMA, hybridation, interculturalité, ethnographie, scolarité, communauté, incarnation	Ethnographie	Theatre, Dance and Performance Training	Pratiquant du « Warrior Muay Thai training camp »
Le Mixed martial arts comme objet sociologique : état des lieux des recherches et perspectives.	Quidu, M., Delalandre, M., Ramirez, Y. & Delfavero, T.	2015	Sociologie	MMA, sociologie, symposium	Symposium	Congrès de l'ACAPS, Nantes, 26-28 octobre 2015	MMA, pratiquants de MMA, société, école
La mise en discussion du mixed martial arts dans les politiques sportives en France : un terrain d'enquête difficilement accessible	Matthieu Delalandre	2015	Sociologie	MMA, sportivisation, polémique, institutionnalisation	Communication : Le mixed martial arts comme objet sociologique : état des lieux des recherches et perspectives	16 ^{ème} congrès de l'ACAPS – Nantes, 2015. Symposium n°7.	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France
Normaliens et pratiquants de MMA : dissonance culturelle ou conformisme néolibéral ? Normaliens et combattants de Mixed Martial Arts : dissonance culturelle ou conformisme néolibéral ?	Matthieu Quidu, Matthieu Delalandre	2015	Sociologie	MMA, scolarité, polémique, image, popularité	Communication : Le mixed martial arts comme objet sociologique : état des lieux des recherches et perspectives	16 ^{ème} congrès de l'ACAPS – Nantes, 2015. Symposium n°7. Conférence : Congrès de l'Association	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France

						internationale de sociologie du sport	
Exister malgré la controverse : le terroir associatif du mixed martial arts	Thibault Delfavero	2015	Sociologie	MMA, institutionnalisation, association, fédération, régulation	Communication : Le mixed martial arts comme objet sociologique : état des lieux des recherches et perspectives	16 ^{ème} congrès de l'ACAPS – Nantes, 2015. Symposium n°7.	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France
Les arts martiaux mixtes : entre entraînement de haut-niveau et destruction de soi	Yann Ramirez	2015	Sociologie	MMA, corps, engagement, violence, ascèse	Ethnographie	16 ^{ème} congrès de l'ACAPS – Nantes, 2015. Symposium n°7. (Mémoire de Master 2)	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France
« Free fight », les paradoxes de la violence sans limite.	Dalla Pria Y., Tessier L., Brubach W.	Avril 2009	Sociologie	MMA, violence	Communication	Congrès de l'Association Française de Sociologie	Société, pratiquants du MMA en France
Du Free Fight aux arts martiaux mixtes : sportivisation, violence et réception d'un sport de combat extrême	Yann Ramirez	Avril 2015	Sociologie	MMA, sportivisation, violence, altérité, corps, vitalisme	Ethnographie	Thèse de doctorat. Sociologie	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA en France
'Gain with no pain': Anabolic-androgenic steroids trafficking in the UK	Georgios A. Antonopoulos, Alexandra Hall	Février 2016	Criminologie	Bodybuilding, dopage, drogues, crime organisé, stéroïdes	Ethnographie virtuelle, « hors-ligne », participation non-observante, observation, analyse de données en	European Journal of Criminology	Distributeurs et consommateurs de stéroïdes aux Royaume-Uni

					ligne, interviews, analyse statistique		
'I just wanna see someone get knocked the fuck out': Spectating affray on Facebook fight pages	Mark A. Wood	Septembre 2016	Communication	Violence, médias sociaux, spectacle, combat, masculinité	Analyse de médias sociaux et modes de violence	Crime, Media, Culture: An international Journal	Spectateurs et pratiquants d'activités de combat
A review of Time-Motion Analysis and Combat Development in Mixed Martial Arts Matches at Regional Level Tournaments	Fabrizio Boscolo del Vecchio, Sérgio Masashi Hirata, Emerson Franchini	Avril 2011	Biomécanique	MMA, perception, capacité motrice, technique	Analyse vidéo	Perceptual and Motor Skills	Pratiquants expérimentés de MMA
Disruption of neurocognitive in mixed martial arts: Incidence, assessment, and management	S Bush, TE Myers	Janvier 2008	Neurologie	MMA, traumatologie, neurologie, neuropsychologie	Analyse vidéo et statistique	The Clinical Neuropsychologist	Pratiquants de MMA en compétition à l'UFC (années 2004, 2005, 2006 : 175 combats)
Ageing Masculinities and « Muscle work » in Hollywood Action Film: An Analysis of The Expendables	Ellexis Boyle and Sean Brayton	Novembre 2012	Sociologie	Masculinité, vieillissement, classe, masculinité, intersexualité	Analyse cinématographique	Men and Masculinities	Acteurs de l'industrie d'Hollywood, principalement du film Expendables
An Epidemiological Profile of CrossFit Athletes in Brazil	Sprey JW, Ferreira T, de Lima MV, Duarte A Jr, Jorge PB, Santili C	Août 2016	Epidémiologie	CrossFit, exercice compétitifs, étude transversale, fitness, musculation	Etude transversale basée sur des questionnaires électroniques comprenant des données démographique	Orthopaedic Journal of Sports Medicine	Pratiquants de CrossFit

					s		
Assessment of Injuries During Brazilian Jiu-Jitsu Competition	James F. Scoggin, Georgiy Brusovanik, Byron H. Izuka, Eddy Zandee van Rilland, Olga Geling, Seren Tokumura	Février 2014	Traumatologie	Jiu-jitsu brésilien, traumatologie, compétition	Analyse de base de données de blessures de 8 tournois à Hawaii entre 2005 et 2011	Orthopaedic Journal of Sports Medicine	Pratiquants de jiu-jitsu brésilien en compétition à Hawaii
Considering the Worst-Case Metabolic Scenario, but Training to the Typical-Case Competitive Scenario: Response to Amtmann (2012)	Fabrizio Boscolo Del Vecchio, Emerson Franchini Emerson Franchin	Août 2013	Biomécanique	MMA, perception, capacité motrice, technique	Analyse vidéo	Perceptual and Motor Skills	Pratiquants expérimentés de MMA. (Réponse à la lettre d'Amtmann (2012))
Decivilizing, civilizing or informalizing? The international development of Mixed Martial Arts	Raúl Sánchez García Dominic Malcolm	Février 2010	Sociologie	Procès de civilisation, informalisation, MMA, quête de l'excitation, violence	Analyse littéraire sur la violence et le MMA	International Review for the Sociology of Sport	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA. (Réponse à l'analyse de van Bottenburg et Heilbron (2006))
Defending Doping. Performances and Trials of an Anti-Doping Program	Kathryn Henne	Juillet 2015	Sociologie	Dopage, régulation, sports de	Analyse qualitative sur le terrain	Journal of Sport and Social Issues	Audiences de violation des règles

				combat			antidopage, California State Athletic Commission. Praticants de sport de combat dopés
Doping in gymnasiums in Amman: the other side of prescription and non-prescription drug abuse	Wazaify M, Bdair A, Al-Hadidi K, Scott J.	Août 2014	Toxicologie	Abus, Amman, stéroïdes anabolisant androgènes, athlètes, dopage, fitness, gymnases, protéines	Questionnaires	Substance Use and Misuse	Prescripteurs et consommateurs de produits dopants dans un "gym" d'Amman
"Frame-Changing" the Game. Examining the Media Framing of the Mixed Martial Arts Discourse in Ontario	Michael L. Naraine, Jess C. Dixon	Février 2013	Communication	Cadrage médiatique, changement de cadres, MMA, UFC, Ontario	Analyse littéraire, des médias sociaux	Communication & Sport	Praticants, spectateurs, organisateurs et détracteurs du MMA à Ontario
From post-game to play-by-play. Animating sports movement-space	Gavin J. Andrews	Août 2016	Géographie	Fitness, mouvement-espace, théorie non-représentationnelle, géographie sportive	Analyse du « mouvement-espace »	Progress in Human Geography	Analyse d'activités sportives
Habit(us), Body Techniques and Body Callusing: An Ethnography of Mixed Martial Arts	Dale C. Spencer	Décembre 2009	Sociologie	Techniques corporelles, habitus, identité, phénoménologie, sport	Ethnographie	Body & Society	Praticants d'un club de MMA au Canada
Head Trauma in Mixed Martial	Marla Warner	Juin	Traumatologie	MMA,	Recontextualisa	The American	Praticants de

Arts: Letter to the Editor		2014		traumatologie	tion et analyse d'étude	Journal of Sports Medicine	MMA. (Réponse à l'étude "Head Trauma in Mixed Martial Arts", de Michael G. Hutchison, David W. Lawrence
Head Trauma in Mixed Martial Arts	Michael G. Hutchison, David W. Lawrence, Michael D. Cusimano, Tom A. Schweizer	Mars 2014	Traumatologie	MMA, assommer, commotion cérébrale, blessure à la tête, KO technique, analyse vidéo	Analyse vidéo	The American Journal of Sports Medicine	Pratiquants de compétition de MMA à l'UFC entre 2006 et 2012
Injuries Sustained by the Mixed Martial Arts Athlete	Andrew R. Jensen, Robert C. Maciel, Frank A. Petrigliano, John P. Rodriguez, Adam G. Brooks	Août 2016	Traumatologie	MMA, sport de combat, accident de formation, examen clinique	Examen clinique	Sports Health: A Multidisciplinary Approach	Pratiquants de MMA et des disciplines le composant
Managing Emotional Manhood. Fighting and Fostering Fear in Mixed Martial Arts	Christian A. Vaccaro, Douglas P. Schrock, Janice M. McCabe	Décembre 2011	Psychologie sociale	Emotion, identité, genre, virilité, masculinité	Ethnographie, entretiens	Social Psychology Quarterly	Pratiquants du club de MMA « Steel Hangal Gym » aux Etats-Unis
Men Who Strike and Men Who Submit: Hegemonic and Marginalized Masculinities in Mixed Martial Arts	Akihiko Hirose Kay Kei-ho Pih	Septembre 2009	Sociologie	Masculinité hégémonique, masculinité marginalisée, masculinités asiatiques,	Discussion théorique exploratoire	Men and Masculinities	Pratiquants du MMA dans le monde

				MMA, orientalisme			
Mental Toughness of Mixed Martial Arts Athletes at Different Levels of Competition	Mark A. Chen, David J. Cheesman	Juin 2013	Psychologie	MMA, competition, psychologie, mental	Questionnaires	Perceptual and Motor Skills	Pratiquants de MMA en compétition à différents niveaux
Oxytocin receptor gene variation predicts empathic concern and autonomic arousal while perceiving harm to others	Karen E. Smith, Eric C. Porges, Greg J. Norman, Jessica J. Connelly, Jean Decety	Octobre 2013	Neuroscience sociale	OXTR, activité électrodermi- que, empathie, éveil, préoccupation empathique	Analyses neurophysiologi- ques et empathiques d'individus regardant des combats de MMA	Social Neuro- science	50 hommes âgés de 18 à 35 ans issus de Chicago

<p>Perceived Aggressiveness Predicts Fighting Performance in Mixed-Martial-Arts Fighters</p>	<p>Vít Třebický, Jan Havlíček, S. Craig Roberts, Anthony C. Little, Karel Kleisner</p>	<p>Juillet 2013</p>	<p>Psychologie</p>	<p>Capacité de combattre, agressivité, MMA, morphométrie géométrique, compétition, visage, perception, Comportement agressif, perception du visage, traits du visage, psychologie évolutive</p>	<p>Analyse photographique de participants, notant l'agressivité perçue chez des combattants de MMA</p>	<p>Psychological Science</p>	<p>618 participants de République tchèque (216 hommes, 402 femmes)</p>
<p>Specificity of High-Intensity Intermittent Action Remains Important to MMA Athletes' Physical Conditioning: Response to Paillard (2011)</p>	<p>Fabrizio Boscolo Del Vecchio, Emerson Franchini</p>	<p>Février 2013</p>	<p>Biomécanique</p>	<p>MMA, perception, capacité motrice, technique, physiologie</p>	<p>Réponse à la lettre de Paillard (2011) concernant leur étude de 2011 (A review of Time-Motion Analysis and Combat Development in Mixed Martial Arts Matches at Regional Level</p>	<p>Perceptual and Motor Skills</p>	<p>Pratiquants de MMA. (Réponse à la lettre de Paillard (2011))</p>

					Tournaments)		
Tales from the Mat Narrating Men and Meaning Making int the mixed Martial Arts Gym	Kyle Green	Mars 2015	Sociologie	Récits, pratique, récit, MMA, masculinité, sport	Ethnographie	Journal of Contemporary Ethnography	Pratiquants de MMA dans localisés dans le Minnesota aux Etats-Unis
The development of a threshold curve for the understanding of concussion in sport	T Blaine Hoshizaki, Andrew Post, Marshall Kendall, Janie Cournoyer, Philippe Rousseau, Michael D Gilchrist, Susan Brien, Michael Cusimano, Shawn Marshall	Novembr e 2016	Traumatologie	Commutations cérébrales, lésions traumatiques légères (mTBI), courbe de tolérance de concussion d'état de Wayne, lésion cérébrale	Analyse de la littérature, de données physiques, de courbes de seuil	Trauma	Sportifs
The Effect of Core Training on Distal Limb Performance During Ballistic Strike Manoeuvres	Benjamin Lee, Stuart McGill	Octobre 2016	Biomécanique	Muay Thai, arts martiaux, performance, raideur proximale, athlétisme, colonne vertébrale	Approche expérimentale : protocole de test/retest de mesures répétées (mesures de performances biomécaniques)	Journal of Sports Sciences	12 athlètes masculins pratiquant le Muay Thai
The Epidemiology of Injuries in Mixed Martial Arts. A Systematic Review and Meta- analysis	Reidar P. Lystad, Kobi Gregory, Juno Wilson	Janvier 2014	Traumatologie	Blessures sportives, MMA, incidence, facteurs de	Examen systématique et méta-analyse	Orthopaedic Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA

				risque			
The Highway to Hooliganism? An Evaluation of the Impact of Combat Sport Participation on Individual Criminality	Craig Jenkins, Tom Ellis	Juin 2011	Criminologie	Criminalité, sports de combat, hooliganisme	Analyse de deux clubs de sports de combat (questionnaires, ethnographie)	International Journal of Police Science & Management	Criminels en lien avec les sports de combat
Uneasy Alliances: A Look at the Right-Wing Extremist Movement in Canada	Barbara Perry, Ryan Scrivens	Janvier 2016	Sociologie	Criminalité, extrémisme, Canada	Entretiens	Studies in Conflict & Terrorism	Responsables canadiens de l'application des lois, organismes communautaires et militants de droite
De-Sportization of Fighting Contests. The Origins and Dynamics of No Holds Barred Events and the Theory of Sportization	Maarten van Bottenburg Johan Heilbron	Décembre 2006	Sociologie	Commercialisation, désportivisation, combats, mediasport, nouveaux médias, violence	Entretiens, analyse de médias sociaux, littérature	International Review for the Sociology of Sport	Société, pratiquants, spectateurs et organiseurs du MMA
“It Is What It Is”: Masculinity, Homosexuality, and Inclusive Discourse in Mixed Martial Arts	Alex Channon, Christopher R. Matthews	Janvier 2015	Communication	Sport de combat, homophobie, inclusion, masculinités, MMA, pornographie, UFC	Analyse littéraire et des médias sociaux	Journal of Homosexuality	Dakota Cochrane
American sports across the Americas	Joseph L. Arbena	Décembre 2011	Histoire	Baseball, football américain, basketball,	Analyse littéraire	The International Journal of the History of	Diffusion de sports des Etats-Unis vers l'hémisphère

				MMA, diffusion culturelle, résistance culturelle		Sport	ouest
Beyond the mainstream versus extreme dichotomy: a cyclical perspective on extreme sports	Jean-Charles Lebeau, Ryan Sides	Novembre 2014	Sociologie	Sports extrêmes, sports traditionnels, sociologie, psychologie	Approche théorique	Sport in Society. Cultures, Commerce, Media, Politics	Analyse des sports extrêmes et traditionnels
Cage Fighting like a Girl: Exploring gender constructions in the Ultimate Fighting Championship (UFC)	Charlene Weaving	Novembre 2013	Philosophie	Combattantes féminines, expériences du corps vivant	Analyse philosophique littéraire et des médias sociaux	Journal of the Philosophy of Sport	Pratiquantes féminines de l'UFC
Challenges in regulating full contact martial arts and combat sports	Marianne Dortants, Annelies Knoppers, Maarten Van Bottenburg	Mai 2016	Sociologie	Réglementation sportive, gouvernance, arts martiaux de combat complet et sports de combat, régimes de pratique, rationalité, technologies du pouvoir	Analyse de documents, événements, médias sociaux. Entretiens	International Journal of Sport Policy and Politics	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Contextualizing the Character-Violence Equation in Sports	Richard Robeson, Nancy King	Juillet 2013	Anthropologie	Violence, MMA, sports de combat, symbolismes, technologie	Analyse de sports et des logiques de sportivisation	Journal for the Study of Sports and Athletes in Education	Analyse du football, basketball, baseball, MMA

Culture War Confessionals: Conflicting Accounts of Christianity, Violence, and Mixed Martial Arts	Michael Ian Borer, Tyler S. Schafer	Novembre 2011	Sociologie	MMA, culture, religion, christianisme	Analyse littéraire	Journal of Media and Religion	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Determining brain fitness to fight: Has the time come?	Seifert T, Bernick C, Jordan B, Alessi A, Davidson J, Cantu R, Giza C, Goodman M, Benjamin J	Août 2015	Traumatologie	Concussion, lésions cérébrales traumatiques, démence, boxe, retour au jeu	Requête et exigences spécifiques pour la sécurité du cerveau de pratiquants de boxe. Analyse littéraire	The physician and Sportsmedicine	Pratiquants de boxe
Doping in team and individual sports: a qualitative investigation of moral disengagement and associated processes	Ian D. Boardley, Jonathan Grix, John Harkin	Novembre 2014	Psychologie sociale	Désengagement moral, drogues améliorant la performance, positivisme, socialisation, raisonnement déductif	Entretiens centre sur la psychologie et les processus sociaux ayant amené les individus à consommer des produits dopants	Qualitative Research in Sport, Exercice and Health	Athlètes masculins issus de divers sports ayant utilisé des substances illicites améliorant la performance
Enter the discourse: exploring the discursive roots of inclusivity in mixed-sex martial arts	Alex Guy Channon	Mai 2013	Sociologie	MMA, Royaume-Uni, féminité, culture, occident, sexe, incarnation	Analyse littéraire et de deux études qualitative menées dans les East Midlands	Sport in Society. Cultures, Commerce, Media, Politics	Pratiquants de MMA au Royaume-Uni
Exploring embodiment through martial arts and combat sports: a review of empirical research	Alex Channon, George Jennings	Février 2014	Sociologie	Arts martiaux, sports de combat, incarnation du genre, cultures corporelles,	Analyse de la littérature sur les sports de combat et identification de lacunes dans ce	Sport in Society. Cultures, Commerce, Media, Politics	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA

				pédagogies corporelles, lésions corporelles	domaine. Suggestion de nouveaux thèmes et stratégies de recherche reliant le monde social de la culture physique		
Form or Function? An Examination of ESPN Magazine's "Body Issue"	Kevin Hull, Lauren R. Smith, Annelie Schmittel	Mars 2015	Communication	Communication, cadrage, genre, photographie, athlètes, médias	Analyse de la littérature et photographique	Visual Communication Quarterly	Athlètes photographiées paraissant dans "ESPN the Magazine Body Issue"
Framing the Ultimate Fighting Championship: an Australian media analysis	Thomas Gaarenstroom, Paul Turner, Adam Karg	Octobre 2015	Communication	Communication, MMA, légitimation, médias, Australie, société, sportivisation	Analyse de journaux Australiens	Sport in Society. Cultures, Commerce, Media, Politics	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Grappling with judo: reflections on the complexities of embodied ethnography	James M. Kumate, Mark Falcous	Novembre 2016	Sociologie	Ethnographie, recherche incarnée, ethnographie incarnée, méthodologie qualitative, judo, Nouvelle-Zélande, arts martiaux, Japon, études culturelles	Ethnographie	Qualitative Research in Sport, Exercise and Health	Ethnographie et pratiquants dans un club de judo néo-zélandais

In the Huddle. Mental Skills Coach, Your Sports Mind	William V. Massey	Juillet 2011	Psychologie	Psychologie, physiologie, MMA, compétition	Analyse physiologique et psychologique du MMA	Journal of Sport Psychology in Action	Pratiquants de MMA
Internalism and external moral evaluation of violent sport	Nicholas Dixon	Novembre 2015	Philosophie	Violence, internalisme, boxe, MMA	Analyse de la violence et du MMA en lien avec les études de Robert Simon	Journal of the Philosophy of Sport	Société sportive et violence
Learning, mastery and ageing: Alternative narratives among British practitioners of traditionalist Chinese martial arts	George Jennings	Novembre 2012	Sociologie	Vieillesse, arts martiaux traditionnels, récit, histoires	Analyse de récits de pratiquants	Asia Pacific Journal of Sport and Social Science	Pratiquants britanniques d'arts martiaux asiatiques
Leveling the Playing Field: The Call to Require States to Make and Follow Minimum National Standards for Licensing Mixed Martial Artists that Use Testosterone Replacement Therapy	Cody Kay	Avril 2013	Toxicologie	MMA, toxicologie, dopage, réglementation, institution	Analyse du MMA (institution, réglementation, pratiquant) et du dopage	Journal of Legal Medicine	Pratiquants de MMA
Martial Categories: Clarification AND Classification	Irena Martínková, Jim Parry	Avril 2015	Philosophie	Activités martiales, close combat, arts guerriers, arts martiaux, chemins martiaux, sports martiaux, éthique, éducation	Analyse littéraire et classification des activités martiales	Journal of the Philosophy of Sport	Les activités martiales et sports de combat

Playing to your opponent's weakness – or strength	John Laumakis	Août 2016	Philosophie	Exploiter la faiblesse de votre adversaire, stratégie athlétique, victoire dans les sports, mutualisme, sport face à face	Analyse du sens, de la signification de la victoire, et des implications du mutualisme	Journal of the Philosophy of Sport	Pratiquants de sports
Physical Practices and Sportification: Between Institutionalisation and Standardisation. The Example of Three Activities in France	Cécile Collinet, Matthieu Delalandre, Pierre-Olaf Schut & Coralie Lessard	Mai 2013	Sociologie	Sportification, institutionnalisation, standardisation, break dance, MMA, spéléologie	Analyse comparée de trois activités	The International Journal of the History of Sport	Société. Pratiquant de break dance, MMA et spéléologie
Pushing through evolution? Incidence and fight records of left-oriented fighters in professional boxing history	Florian Loffing, Norbert Hagemann	Août 2014	Démographie	Latéralité, avantage de performance, sports de combat	Analyse de records de combat	Laterality: Asymmetries of Body, Brain and Cognition	Pratiquants de sport de combat
Regulating the emerging: a policy discourse analysis of mixed martial arts legislation	Brennan K. Berg, Laurence Chalip	Avril 2012	Politique	Discours politique, marketing, politique sportive, MMA, apprentissage des politique, pression	Analyse de discours et de données en lien avec le MMA	International Journal of Sport Policy and Politics	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Legalizing the Emerging: A Policy Discourse Analysis on the Legalization of Mixed	Brennan K. Berg, Laurence Chalip	Juin 2010	Politique	Discours politique, marketing,	Analyse de discours et de données en lien	2010 North American Society for	Société, pratiquants, spectateurs et

Martial Arts				politique sportive, MMA, apprentissage des politique, pression	avec le MMA	Sport Management Conference (NASSM 2010)	organiseurs du MMA
Surgical doping: a policy loophole?	R.M. Rodenberg, H.L. Hampton	Avril 2012	Politique	Amélioration, intégrité, dopage chirurgical	Analyse de sportifs dopes et de réglementations sportives	International Journal of Sport Policy and Politics	Athlètes se dopant
The effects of variance in perceived message sensation value and optimum stimulation levels on consumer responses to ads promoting violent sports media	Dae Hee Kwak, Stephen R. McDaniel	Janvier 2013	Marketing	Comportement des médias sportifs, violence dans les médias, recherché de sensations, MMA	Analyse littéraire et de l'effet d'images sportives sur les sujets (PMSV : Perceived Message Sensation Value)	Journal of Global Scholars of Marketing Science. Bridging Asia and the World	Consommateurs d'images sportives violentes issues de médias sociaux
The Future of Asian Traditional Martial Arts	Na Youngll	Septembre 2016	Histoire	Arts martiaux traditionnels asiatiques, Asie du Nord-Est, Corée du Sud, mondialisation législation	Analyse littéraire et historique des arts martiaux	The International Journal of the History of Sport	Analyse du développement des arts martiaux asiatiques traditionnels en Chine, au Japon et en Corée du Sud dans le contexte de la modernisation et de la mondialisation
The Way to Virtue in Sport	Allan Bäck	Javier 2012	Philosophie	Philosophie, histoire, arts martiaux,	Analyse littéraire et historique	Journal of the Philosophy of Sport	Activités de combat

				violence			
Western men and Eastern arts: The significance of Eastern martial arts disciplines in British men's narratives of masculinity	Alex Channon	Décembre 2012	Sociologie	Arts martiaux, genre, masculinité, Est, Occident	Données d'entrevues	Asia Pacific Journal of Sport and Social Science	Praticiens occidentaux d'arts martiaux de l'Est. Récits masculins britanniques de masculinité principalement
Who's the main attraction? Star power as a determinant of Ultimate Fighting Championship pay-per-view demand	Lamar Reams, Stephen Shapiro	Septembre 2016	Marketing	Puissance des athlètes star, demande des consommateurs, pay-per-view, sports de combat	102 observations d'évènements de l'UFC (72-183, de 2007 à 2015)	European Sport Management Quarterly	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Why They Juice: The Role of Social Forces in Performance Enhancing Drug Use by Professional Athletes	Joshua Murray, Arnout van de Rijt, John M. Shandra	Septembre 2013	Sociologie	MMA, dopage, performance, athlète, drogues	Analyse de données sur l'utilisation de PED dans le MMA et la Major League Baseball	Sociological Focus	Athlètes consommateurs et non/consommateurs de produits dopants
An analysis of spectator motives and media consumption behaviour in an individual combat sport: cross-national differences between American and South Korean Mixed Martial Arts fans	Seungmo Kim, Damon P. S. Andrew, T. Christopher Greenwell	Janvier 2009	Marketing	MMA, spectateurs, événement marketing	Etude comparative. Questionnaires	International Journal of Sports Marketing and Sponsorship	Consommateurs américains et sud-coréens de médias en lien avec le MMA
Caged Morality: Moral Worlds, Subculture, and Stratification Among Middle-Class Cage-	Corey M. Abramson, Darren	Octobre 2010	Sociologie	Sous-culture, sports, combats en cage,	Ethnographie	Qualitative Sociologie	Pratiquants de MMA de 5 clubs de MMA

Fighters	Modzelewski			moralité, incarnation MMA, culture			sur les côtes est et ouest des Etats-Unis
Incidence of Injury in Professional Mixed Martial Arts Competitions	Gregory H. Bledsoe, Edbert B. Hsu, Jurek George Grabowski, Justin D. Brill, Guohua Li	Juillet 2006	Traumatologie	Lésion cérébrale, ultimate, boxe, jiu jitsu	Analyse de donnée de matchs professionnels (171) de MMA de septembre 2001 jusqu'à décembre 2004	Journal of Sports Science & Medecine	Pratiquants de MMA en compétition dans l'état du Nevada
Producing Pain Techniques and Technologies in No-Holds-Barred Fighting	Greg Downey	Avril 2007	Sociologie	Techniques corporelles, sports de combat, innovation, compétences	Analyse des techniques et de l'influence de la technologie en lien avec l'évolution du MMA	Social Studies of Science	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Why we should think some more. A response to 'When you're boxing you don't think so much': pugilism, transitional masculinities and criminal desistance among young Danish gang members	Deborah Jump	Janvier 2017	Criminologie	Criminalité juvénile, désespoir, boxe, sport, genre, violence	Analyse littéraire sur le sport, le désespoir et la violence.	Journal of Youth Studies	Jeunes en lien avec la criminalité.
Comparison of combat outcomes: technical and tactical analysis of female MMA	Bianca Miarka, Victor Coswig, J. Ciro Brito, Maamer Slimani, John Amtmann, Fabrício B. Del Vecchio	Avril 2017	Biomécanique	Etude de temps et de mouvement, analyse statistique, performance et analyse des tâches, arts	Etude comparative de techniques et tactiques utilisées par des athlètes participant à des matchs de	International Journal of Performance Analysis in Sport	Pratiquantes féminines de MMA

				martiaux, genre	MMA		
Effects of home advantage in Mixed Martial Arts performance with paired bouts of the same fighting opponents	Bianca Miarka, Fabrício Boscolo Del Vecchio, Ciro José Brito, Montassar Tabben, John Amtmann, Karim Chamari	Avril 2017	Biomécanique	Avantage du domicile, contrôle moteur, études de temps et de mouvement, MMA	Analyses de 202 combats et de 606 rounds d'évènements de l'UFC (2012-2014) à domicile et à l'extérieur	International Journal of Performance Analysis in Sport	Pratiquants de MMA disputant des compétitions à domicile et à l'extérieur
Effective Aggressiveness and Inconsistencies in the Bijuridical Treatment of Aggressive Behaviour: Mixed Martial Arts, Bullying, and Sociolegal Quandaries	Sara Ross	Février 2014	Politique Sociologie	MMA, agressivité, droit fédéral, ethnographie, intimidation	Approche critique inspirée de la méthodologie de l'ethnographie institutionnelle. Analyse littéraire, cartographie.	University of New Brunswick Law Journal	Analyse du MMA en lien avec l'équilibre du paysage juridique officiel canadien.
The King-Devick test as a determinant of head trauma and concussion in boxers and MMA fighters	Galetta KM, Barrett J, Allen M, Madda F, Delicata D, Tennant AT, Branas CC, Maguire MG, Messner LV, Devick S, Galetta SL, Balcer LJ	Avril 2011	Neurologie	Neurologie, commotion cérébrale, test King-Devick (K-D), cerveau, boxe, MMA	Test K-D administré avant et après un combat. Evaluation MACE	Neurology	Pratiquants de boxe de MMA

Arts Martiaux Mixtes	Matthieu Delalandre, Matthieu Quidu	Octobre 2015	Sociologie	MMA, sportivisation, marchandisation, violence, institutionnalisation, hybridation	Analyse littéraire	Vocabulaire de philosophie du sport. Andrieu, B. (Contribution : chapitre d'ouvrage)	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA
Le mixed martial arts a-t-il une place à se faire sur les antennes du groupe Canal Plus ?	Jérémy Tayar	2014	Management	MMA, UFC, spectacle, commerce, télévision	Analyse littéraire, du modèle sportif américain, des médias sociaux	Thèse professionnelle : MBA ESG Management du Sport	Société, pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA. Canal Plus
Performance Evaluation and Favoritism: Evidence From Mixed Martial Arts	Paul Gift	Février 2014	Economie	Favoritisme, MMA, évaluation de la performance, analyse de productivité, biais, jugement	Statistiques sur la performance de combattants recueillies à partir d'analyses vidéo	Journal of Sports Economics, Forthcoming	Evaluation de la performance des juges. Grands événements de MMA organisée au Nevada en Californie de 2001 à 2012
Unleashing Manhood in the Cage: Masculinity and Mixed Martial Arts	Matthew R. Filteau	Mars 2017	Sociologie	Genre, MMA, masculinité, idole, traumatologie, commerce	Analyse de l'ouvrage « Unleashing Manhood in the Cage: Masculinity and Mixed Martial Arts » de Christian A. Vaccaro, Melissa L.	Contemporary Sociology: A Journal of Reviews	Pratiquants, spectateurs et organisateurs du MMA.

					Swauger		
Foucault and the Glamazon: The Autonomy of Ronda Rousey	Pam R. Sailors, Charlene Weaving	Avril 2017	Philosophie	Ronda Rousey, Michel Foucault, Autonomie, genre, virilité, masculinité, féminité	Analyse de Ronda Rousey et de la littérature en lien avec Michel Foucault	Sport, Ethics and Philosophy	Ronda Rousey, pratiquantes de MMA
Reframing the ‘Violence’ of Mixed Martial Arts: The ‘Art’ of the fight	Gordon Brett	Avril 2017	Sociologie	MMA, distinction, esthétique, violence, encadrement des médias	Outils conceptuels et analytique de la sociologie. Analyse qualitative de contenus des médias.	Poetics	Médias et publics, fans du MMA
A Longitudinal Assessment of Structural and Chemical Alterations in Mixed Martial Arts Fighters	Mayer AR, Ling JM, Dodd AB, Gasparovic C, Klimaj SD, Meier TB	Novembre 2015	Traumatologie Psychologie Neurologie	Commotion cérébrale, longitudinal, blessure répétitive, spectroscopie, volumétrie	Analyse longitudinale, spectroscopie, volumétrie	Journal of neurotoma	Pratiquants de MMA
A novel technique for treating auricular hematomas in mixed martial artists (ultimate fighters)	Roy S, Smith LP	Janvier 2010	Traumatologie	Hématomes, MMA, oreilles	Drainage d'hématomes auriculaires sous anesthésie locale	American Journal of Otolaryngology	Pratiquants de MMA
Alarming weight cutting behaviours in mixed martial arts: a cause for concern and a call for action	Crighton B, Close GL, Morton JP	Avril 2016	Physiologie	Composition corporelle, déshydratation, diurétique, rein, MMA	Analyse du poids et des consommations alimentaires de pratiquants de MMA	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA au Royaume-Uni
An Examination of Mixed	Paweł Zembura,	Juin	Sociologie	Comportement	Questionnaires	Journal of	Spectateur

Martial Arts Spectators' Motives and their Sports Media Consumption in Poland	Jolanta Żyśko	2015		du spectateur, MMA, motivations	en lien avec la démographie, l'économie, la géographie, les motivations, le sport et la communication, l'expérience sportive	Human Kinetics	polonais d'évènements de MMA
Analysis of injury types for mixed martial arts athletes	MinJoon Ji	Mai 2016	Traumatologie	MMA, localisation des blessures, diagnostic des blessures	Collecte de données par questionnaires	Journal of Physical Therapy Science	Pratiquants de MMA
Anterior cruciate ligament rupture secondary to a 'heel hook': a dangerous martial arts technique	Baker JF, Devitt BM, Moran R	Janvier 2010	Traumatologie	Clés, traumatologie, lésion de ligament	Analyse clinique du genou	Knee Surgery, Sports Traumatology, Arthroscopy	Pratiquants de MMA
Assessment of injuries sustained in mixed martial arts competition	Scoggin JF 3rd, Brusovanik G, Pi M, Izuka B, Pang P, Tokumura S, Scuderi G	Mai 2010	Traumatologie	Traumatologie, MMA, Hawaï	Etude de cohorte d'observation sur les compétitions de MMA organisées à Hawaï entre 1999 et 2006	The American Journal of Orthopedics	Pratiquants de MMA en compétition organisées à Hawaï entre 1999 et 2006
Biochemical Differences Between Official and Simulated Mixed Martial Arts (MMA) Matches	Victor Silveira Coswig, David Hideyoshi Fukuda, Solange de Paula Ramos, Fabricio Boscolo Del Vecchio	Juin 2016	Physiologie	Biochimie, MMA, phénomènes physiologiques du sang, performance athlétique, Créatine Kinase	Echantillons de sang prélevés immédiatement après des combats professionnels masculins de MMA. Analyse	Asian Journal of Sports Medicine	Pratiquants professionnels de MMA

					statistique. Test de Kruskal-Wallis et de Mann-Withney		
Boxing and mixed martial arts: preliminary traumatic neuromechanical injury risk analyses from laboratory impact dosage data.	Bartsch AJ, Benzel EC, Miele VJ, Morr DR, Prakash V	Mai 2012	Traumatologie	Commotion cérébrale, blessure traumatique au cerveau, boxe, MMA, risque de blessure, indice de gravité, rotation	Test de chocs effectués sur un instrument anthropométrique hybride	Journal of Neurosurgery	Pratiquants de MMA
Boxing, mixed martial arts, and other risky sports: is the BMA confused?	Sokol DK	Novembre 2011	Politique Traumatologie	Boxe, MMA, sports à risque, traumatologie	Constats et recontextualisation du MMA et d'études en lien avec la traumatologie	British Medical Journal	Société. Pratiquants de MMA, de boxe et autres sports à risques
Case report on vertebral artery dissection in mixed martial arts	Michael Slowey, Graeme Maw, Jeremy Furyk	Avril 2012	Traumatologie	MMA, accident vasculaire cérébral, dissection de l'artère vertébrale, vertiges	Analyses physiologiques, neurologiques	Emergency Medicine Australasia	Pratiquant de MMA
Combative Sports Injuries: An Edmonton Retrospective	Karpman S, Reid P, Phillips L, Qin Z, Gross DP	Juillet 2016	Traumatologie	MMA, boxe, analyse comparative, traumatologie	Analyse de données des examens médicaux post-combat sur tous les combats à Edmonton, Canada, entre 2000 et 2013	Clinical Journal of Sport Medicine	Pratiquants de boxe et de MMA

Comparisons: Technical-Tactical and Time-Motion Analysis of Mixed Martial Arts by Outcomes	Miarka B, Vecchio FB, Camey S, Amtmann JA	Juillet 2016	Biomécanique	Étude de temps et de mouvement, analyse statistique, tâche de performance et d'analyse, MMA	Analyse statistique de rounds de compétition de MMA	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA
Current review of injuries sustained in mixed martial arts competition	Walrod B	Septembre 2011	Traumatologie	Traumatologie, études traumatologiques, blessures, MMA	Analyse statistique de blessures. Recontextualisation d'études traumatologiques en lien avec le MMA	Current Sports Medicine Reports	Pratiquants de MMA
Dehydration and acute weight gain in mixed martial arts fighters before competition	Jetton AM, Lawrence MM, Meucci M, Haines TL, Collier SR, Morris DM, Utter AC	Mai 2013	Physiologie	Déshydratation, poids, MMA, analyse urinaires, physiologie, perte rapide de poids, composition corporelle	Analyses physiologiques, mesures urinaires	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA
Determining the prevalence and assessing the severity of injuries in mixed martial arts athletes	Lt. Charles E. Rainey	Novembre 2009	Traumatologie	Blessures sportives, MMA, sports de combat, traumatologie	Questionnaires recueillant données démographiques et blessures	North American journal of sports physical therapy	Pratiquants de MMA
Differences By Ending-Rounds And Other Rounds In Time-Motion Analysis Of Mixed	Miarka B, Brito CJ, Moreira DG, Amtmann J	Janvier 2017	Biomécanique	Etudes sur le temps et les mouvements,	Analyse comparative et descriptive	The Journal of Strength & Conditioning	Pratiquants de MMA

Martial Arts: Implications For Assessment And Training				programme de formation, tâche de performance et d'analyse, MMA	utilisant l'étude de temps et de mouvement	Research	
Diffusion measures indicate fight exposure-related damage to cerebral white matter in boxers and mixed martial arts fighters	Shin W, Mahmoud SY, Sakaie K, Banks SJ, Lowe MJ, Phillips M, Modic MT, Bernick C	Février 2014	Traumatologie	Traumatologie, blessure, MMA, scan, TBI, FA, LD, TD, MD	Analyse et scan par l'utilisation de DTI. Analyse d'informations individuelles et données sur les expositions de combat	American Journal of Neurology	Pratiquants de boxe et de MMA
Epidemiology of mixed martial arts and youth violence in an ethnically diverse sample	Hishinuma ES, Umemoto KN, Nguyen TG, Chang JY, Bautista RP	2012	Psychologie sociale	MMA, violence chez les jeunes, américains asiatiques, insulaires du Pacifique, facteur de protection contre les risques	Sondages	Violence and Victims	Adolescents asiatiques et insulaires du Pacifique pratiquant le MMA
Evaluation of Muscle Damage Marker after Mixed Martial Arts Matches	Wiechmann GJ, Saygili E, Zilkens C, Krauspe R, Behringer M	Mars 2016	Physiologie	MMA, créatine kinase, dégâts musculaires, myoglobine	Analyses sanguines	Orthopedic Reviews	Pratiquants de MMA
Evidence of a double peak in muscle activation to enhance strike speed and force: an example with elite mixed martial arts fighters	McGill SM, Chaimberg JD, Frost DM, Fenwick CM	Février 2010	Physiologie	MMA, frapper, électromyographie, rigidité musculaire, relaxation musculaire	Analyse électromyographie et du mouvement tridimensionnel du la colonne	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants professionnels de MMA

					vertébrale. Analyse vidéo		
Extreme Rapid Weight Loss and Rapid Weight Gain Observed in UK Mixed Martial Arts Athletes Preparing for Competition	Matthews JJ, Nicholas C	Avril 2017	Physiologie	MMA, sports de combat, déshydratation, poids, chargement de l'eau	Mesures de l'apport alimentaire, l'état d'hydratation urinaire et de la masse corporelle	International Journal of Sport Nutrition and Exercise Metabolism	Pratiquants de MMA
Giant Cell Granuloma of the Temporal Bone in a Mixed Martial Arts Fighter	Jennifer Maerki, Nicole D. Riddle, Jason Newman, Michael A. Husson, John Y.K. Lee	Octobre 2012	Traumatologie	Granulome réparateur de cellules géantes, pseudonéoplasmes réactifs, cellule géante, granulome réparateur, MMA	Analyse clinique. Traitement chirurgical	Journal of Neurological Surgery Reports	Pratiquant d'arts martiaux mixtes
Identifying the performance characteristics of a winning outcome in elite mixed martial arts competition	James LP, Robertson S, Haff GG, Beckman EM, Kelly VG	Mars 2017	Performance	Performance athlétique, sports de combat, arbre de décision, analyse de la fonction discriminante, analyse de la performance	Analyse descriptive	Journal of Science and Medicine in Sport	Pratiquants de MMA
In response to: Injury profile of mixed martial arts competitors	Lystad, Reidar	Novembre 2014	Traumatologie	Traumatologie, MMA, blessure	Réponse et analyse de l'étude « Injury Profile of Mixed Martial	Clinical Journal of Sport Medicine	Pratiquants de MMA

					Arts Competitors » (McClain R, Wassermen J, Mayfield C, Berry AC, Grenier G, Suminski RR)		
Injury Profile of Mixed Martial Arts Competitors	McClain R, Wassermen J, Mayfield C, Berry AC, Grenier G, Suminski RR	Novembre 2014	Traumatologie	Sport, MMA, santé, médecine, genre	Analyses corrélatives et multivariées effectuées sur des données transversales pour examiner des blessures subies en MMA	Clinical Journal of Sport Medicine	Pratiquants de MMA
Interrater agreement of an observational tool to code knockouts and technical knockouts in mixed martial arts	Lawrence DW, Hutchison MG, Cusimano MD, Singh T, Li L	Septembre 2014	Traumatologie	MMA, sports de combat, knock-out, commotion cérébrale, blessure à la tête, knock-out technique, analyse vidéo, lésions cérébrales traumatiques	Analyse vidéo. Outil Momo Knockout (MMA-KT)	Clinical Journal of Sport Medicine	Pratiquants de MMA
Lactate and rate of perceived exertion responses of athletes training for and competing in a mixed martial arts event	Amtmann JA, Amtmann KA, Spath WK	Mars 2008	Physiologie	MMA, entraînement pas intervalle, conditionnement, acide lactique	Analyses sanguines	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA

Maintaining physical exercise as a matter of synchronising practices: Experiences and observations from training in Mixed Martial Arts	Blue S	Novembre 2016	Sociologie	Exercice, santé, MMA, pratique, synchronisation, vie de tous les jours	Expériences et observations tirées d'une ethnographie charnelle et de la rythmanalyse des pratiques dans le MMA	Health & Place	Pratiquants de MMA
Mixed martial arts and boxing should be banned, says BMA	Caroline White	Septembre 2007	Politique Traumatologie	MMA, boxe, traumatologie, blessure, interdiction	Constats et recontextualisation du MMA, de la boxe et d'études en lien avec la traumatologie	British Medical Journal	Société. Pratiquants de boxe et de MMA
Mixed martial arts: injury patterns and issues for the ringside physician	Seidenberg PH	Mai 2011	Traumatologie	MMA, traumatologie, blessures, médecins, prévention	Constats et recontextualisation du MMA et d'études en lien avec la traumatologie	Current Sports Medicine Reports	Pratiquants de MMA. Equipes médicales
Mixed martial arts	Wells JJ, Wells J	Août 2010	Traumatologie Politique	MMA, traumatologie, blessures, politique	Constats et recontextualisation du MMA et d'études en lien avec la traumatologie	The Journal of Trauma Injury Infection and Critical Care	Pratiquants de MMA
No holds barred sport fighting: a 10 year review of mixed martial arts competition	G J Buse	Février 2006	Traumatologie	MMA, blessures sportives, traumatisme craniocérébral, épidémiologie, arts martiaux	Analyse de vidéos publiquement disponibles	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA

Omohyoid Muscle Syndrome in a Mixed Martial Arts Athlete: A Case Report	Lee AD, Yu A, Young SB, Battaglia PJ, Ho CJ	Septembre 2015	Traumatologie	MMA, muscles du cou, omohyoïde, syndrome du muscle omohyoïde, syndrome d'écharpe omohyoïde, sternocleidomastoïde	Diagnostic clinique	Sports Health	Pratiquant de MMA
Professional karate-do and mixed martial arts fighters present with a high prevalence of temporomandibular disorders	Bonotto D, Namba EL, Veiga DM, Wandembruck F, Mussi F, Afonso Cunali P, Ribeiro Rosa EA, Azevedo-Alanis LR	Août 2016	Traumatologie	MMA, athlètes, arts martiaux, troubles temporomandibulaires, articulation temporo-mandibulaire, traumatisme chez les athlètes	Critères de diagnostic de recherche pour les troubles temporomandibulaires. Analyse comparative (test du chi-carré)	Dental Traumatology	Pratiquants d'arts martiaux de haut niveau
Rapid Weight Loss Elicits Harmful Biochemical and Hormonal Responses in Mixed Martial Arts Athletes	Coswig VS, Fukuda DH, Del Vecchio FB	Octobre 2015	Physiologie	MMA, arts martiaux, analyse chimique du sang	Analyses sanguines	International Journal of Sport Nutrition and Exercise Metabolism	Pratiquants de MMA
Response to: Alarming weight cutting behaviours in mixed martial arts	Victor Silveira Coswig, Fabrício Boscolo Del Vecchio	Juillet 2016	Traumatologie Politique	Composition corporelle, déshydratation, diurétique, rein, MMA	Recontextualisation d'études, réponse et analyse de « Alarming weight cutting behaviours in	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA au Royaume-Uni

					mixed martial arts: a cause for concern and a call for action » (Crighton B, Close GL, Morton JP)		
Self-reported concussion symptoms and training routines in mixed martial arts athletes	Heath CJ, Callahan JL	Juin 2013	Traumatologie	Blessures sportives, lésions cérébrales, commotion cérébrale	Sondages en ligne	Research in Sports Medicine: An International Journal	Pratiquants de MMA
Self-reported training methods of mixed martial artists at a regional reality fighting event.	Amtmann JA	Février 2004	Performance	MMA, combats réels, entraînements de force, conditionnement	Questionnaires	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA en compétition lors d'évènements régionaux
The "sweet science" of reducing periorbital lacerations in mixed martial arts	Bastidas N, Levine JP, Stile FL	Janvier 2012	Traumatologie	MMA, lacération périorbitaire, lacération faciale	Analyse de données concernant les blessures de MMA rapportées dans l'état du Nevada entre 2005 et 2009. Analyse clinique. Opération chirurgicale	Annals of Plastic Surgery	Pratiquants de MMA
The consensus statement on mixed martial arts: emotion, not evidence-based	Ball CG, Dixon E	Février 2011	Traumatologie Politique	Image, MMA, traumatologie, comparaison,	Recontextualisation des risques de blessures de	Canadian Journal of Surgery	Société. Pratiquants, organisateurs,

				apriori, risque réel de blessures	MMA (littérature) en lien avec d'autres sports. Analyse des aprioris. Lancement d'étude en vue d'évaluer la véritable épidémiologie du MMA		médecins et spectateurs en lien avec le MMA et autres activités sportives
The effect of an intervention program on functional movement screen test scores in mixed martial arts athletes	Bodden JG, Needham RA, Chockalingam N	Janvier 2015	Biomécanique	MMA, évaluation, correction, exercice, formation, préhabilitation	Analyse de données. Tests FMS	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA
The Neuromuscular Qualities of Higher and Lower-Level Mixed Martial Arts Competitors	James LP, Beckman EM, Kelly VG, Haff GG	Septembre 2016	Physiologie Performance	Sports de combat, MMA, performance athlétique, sports de contact, relation force-vitesse, jump squat	Analyse d'exercices physiques et tests de résistance	International Journal of Sports Physiology and Performance	Pratiquants de MMA de niveaux supérieurs et inférieurs
The physiological response to cold-water immersion following a mixed martial arts training session	Lindsay A, Carr S, Cross S, Petersen C, Lewis JG, Gieseg SP	Mai 2017	Physiologie	MMA, immersion en eau froide, cryothérapie, hormones endocrines, exercice physique, hormones,	Analyses physiologiques, statistiques. Questionnaires	Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism	Pratiquants semi-professionnels de MMA

				inflammation			
Poster 272 The Question of Age's Role in Concussion Recovery in Sports: A Retrospective Look at Mixed Martial Arts Fighters and Their First Knockout Loss	Subbarao B, Andar H, Mandell S, Sanchez-Gonzales MA	Septembre 2016	Traumatologie	MMA, traumatologie, knock-out, rétablissement	Analyse de carrière et de résultats subséquents. Analyse de variables en lien avec les défaites par knock-out, les combats suivants et l'âge du premier knock-out	PM&R Journal	Pratiquants de MMA
The Southpaw Advantage? - Lateral Preference in Mixed Martial Arts	Joseph Baker, Jörg Schorer	Novembre 2013	Démographie	MMA, droitier, gaucher, fausse patte, orthodoxe, garde	Analyse démographique. Analyse de bases de données en ligne. T-tests.	PLoS ONE	Pratiquants de MMA
Time-Motion and Biological Responses in Simulated Mixed Martial Arts Sparring Matches	Coswig VS, Ramos S de P, Del Vecchio FB	Août 2016	Physiologie Biomécanique	MMA, arts martiaux, phénomène physiologique sanguin, performance athlétique, créatine kinase, salive	Test physiques, analyses sanguines et salivaires. Questionnaires psychométriques. Analyse statistique, biochimique, de temps et mouvement	The Journal of Strength & Conditioning Research	Pratiquants de MMA

Tinea corporis in a mixed martial arts fighter	Bachmeyer C, Buot G	Juillet 2013	Infectiologie	MMA, tinea corporis, infectiologie	Analyse clinique	Canadian Medical Association Journal	Pratiquant de MMA
Towards a Determination of the Physiological Characteristics Distinguishing Successful Mixed Martial Arts Athletes: A Systematic Review of Combat Sport Literature	James LP, Haff GG, Kelly VG, Beckman EM	Octobre 2016	Physiologie	Physiologie, analyse systématique, MMA, arts martiaux, sports de combat	Analyse de la littérature scientifique sur le MMA et les sports de combats primaires en lien avec la physiologie	Sports Medicine	Pratiquants de MMA et d'autres activités de combat primaires
Traumatic anterior shoulder dislocation: a case study of nonoperative management in a mixed martial arts athlete	Kevin Sims, Andreo Spina	Décembre 2009	Traumatologie	MMA, épaule, luxation, rééducation	Analyse clinique et de rééducation	The Journal of the Canadian Chiropractic Association	Pratiquants de MMA
Traumatic tympanic membrane rupture in a mixed martial arts competition	Fields JD, McKeag DB, Turner JL	Février 2008	Traumatologie	MMA, traumatologie, rupture des membranes tympaniques	Analyse clinique	Current Sports Medicine Reports	Pratiquant de MMA
Ustilago echinata: Infection in a Mixed Martial Artist Following an Open Fracture	Stewart E, Waldman S, Sutton DA, Sanders C, Lindner J, Fan H, Wiederhold NP, Thompson GR 3rd	Avril 2016	Infectiologie Traumatologie	MMA, ustilago, ostéomyélite, fluconazole	Analyse clinique	Mycopathologia	Pratiquant de MMA
Les jeux vidéo de MMA : retour d'un mythe antique ou symptôme d'une nouvelle	Loyer F, Dosseville F, Besombes N	Non publié	Sociologie	MMA, jeu vidéo, simulation	Questionnaires	Non publié	Pratiquants de MMA et pratiquants du

héroïsation ? Exemple du jeu EA Sports UFC 2				sportive, arts martiaux mixtes, surhomme, surhomme			jeux de simulation sportive « EA sports UFC 2 »
Herpes gladiatorum with ocular involvement in a mixed martial arts fighter	Meuleuner M, Smith BL	Mars 2011	Infectiologie	MMA, infectiologie, herpes gladiatorum, œil	Analyse de cas clinique	Cutis	Pratiquant de MMA
Mixed Martial Arts: rutinas de acondicionamiento y evaluación de la aptitud física de luchadores de Pelotas/RS	Fabricao Boscolo del Vecchio, João Luis Mulling Ferreira	Juillet 2013	Physiologie	MMA, arts martiaux, force musculaire, tests d'aptitude, endurance physique	Questionnaires, évaluation neuromusculaire, tests de résistance maximale, évaluation des composants aérobies	Revista Brasileira de Ciências do Esporte	Huit pratiquants de MMA de Pelotas de niveau régional
Concussive brain injury in mixed martial arts: Fighter characteristics and bout outcomes	Bush S. S., Myers T.	2009	Traumatologie	MMA, neuropsychologie, cerveau, cérébral	Analyse clinique	Applied Neuropsychology	Pratiquants de MMA
The Ultimate Guide to Preventing and Treating MMA Injuries	Jonathan Gelber	Mai 2016	Guide de pratique Traumatologie	MMA, traumatologie, blessures, guide, entraînement	Analyse de conseils de plus de 40 membres du milieu du MMA (champions, athlètes et entraîneurs)	Ouvrage	Pratiquants de MMA
Unleashing Manhood in the Cage: Masculinity and Mixed Martial Arts	Christian A. Vaccaro, Melissa L. Swauger	Novembre 2015	Sociologie	MMA, masculinité, violence, spectacle, idole,	Synthèse d'études de sport et de masculinité	Ouvrage	Pratiquants de MMA

				traumatologie, commerce	(analyses sociologiques et ethnographiques)		
The civilising of the Ultimate Fighting Challenge	Marc Howes	1998	Sociologie	MMA, commerce, entreprise, UFC	Analyse du développement du MMA	Non publié	MMA, société
Beast: Blood, Struggle, and Dreams at the Heart of Mixed Martial Arts	Doug Merlino	Octobre 2015	Sociologie	MMA, ethnographie, Doug Merlino, Florine	Ethnographie	Ouvrage	Pratiquants de MMA, Doug Merlino
Mission parlementaire sur la pratique des “Arts martiaux mixtes” couramment appelés MMA	Vignal Patrick, Groperrin Jacques	Novembre 2016	Politique	MMA, réglementation, rapport parlementaire, ministère de la ville, de la jeunesse et des sports	Etat des lieux de la discipline	Rapport parlementaire	MMA, société
Le MMA et le CrossFit : champions et symptômes du néolibéralisme ?	Matthieu Quidu	Janvier 2015	Sociologie	MMA, crossfit, néolibéralisme, sociologie	Analyse du crossfit et de MMA	Communication : Congrès de l'Association internationale de sociologie du sport, Paris, 9-12 juin 2015	MMA, crossfit et pratiquants de MMA et de crossfit
Normaliens et pratiquants de MMA : une transgression conformiste ? Retours réflexifs sur un processus de recherche entre intuitions et rectifications	Matthieu Quidu	Octobre 2015	Sociologie	MMA, sociologie, dissonance, néolibéralisme	Analyse du MMA et de son développement	Communication : Congrès de l'ACAPS, Nantes, 26-28 octobre 2015	MMA, pratiquants de MMA

Le Mixed martial arts : une pratique transgressive au service du bien-être ?	Matthieu Quidu	Janvier 2014	Sociologie	MMA, sociologie, transgression, bien-être	Analyse du MMA et de son développement	Communication : European Association for the Philosophy of Sport, Nancy, 17-19 avril 2014	MMA, pratiquants de MMA
Le Mixed Martial Arts entre innovation et hybridation : genèse et développement techniques d'un sport de combat de synthèse. Étude empirique de la diversité des techniques victorieuses à l'Ultimate Fighting Championship	Matthieu Quidu	Mai 2016	Sociologie	MMA, sociologie, innovation, hybridation	Analyse du MMA et de son développement	Sciences sociales et sport	MMA, pratiquants de MMA
Fighting for regulation: mixed martial arts legislation in the united states	Jordan T.Smith	2010	Politique	MMA, réglementation, politique	Analyse du MMA et de sa réglementation	Rapport	MMA, société
MMA : au Cœur de l'expérience ultime	Pellaud, A.	2009	Sociologie	MMA, sociologie	Analyse du MMA	Mémoire de master	MMA, pratiquants de MMA
Fighting for Acceptance: Mixed Martial Artists and Violence in American Society	David Mayeda, David Ching	Janvier 2008	Sociologie	MMA, violence, société, sociologie	Analyse du MMA, entretiens avec pratiquants de MMA	Ouvrage	MMA, pratiquants de MMA, société
Le sport, une faille dans la sécurité de l'Etat	Médéric Chapitoux	Février 2016	Politique Criminologie	MMA, sports de combat, sport, Etat	Analyse et rapports sur le sport et la société	Ouvrage	Société, MMA, sports

Sports de combat et conflit : adversaire ou partenaire	Yann Ramirez	Octobre 2014	Sociologie	MMA, violence, physique, psychologie	Analyse bibliographique et du combat	Rusca	Pratiquants de MMA
Les arts martiaux mixtes : entre sportivisation et représentation	Yann Ramirez	2001	Sociologie	MMA, sportivisation, représentations	Analyse du MMA	Mémoire de Master	MMA, pratiquants de MMA
Ethnographie sensorielle du combat	Robin Delory	2017	Sociologie	Jeux-vidéo, MMA, ethnographie, sens, sensation, phénoménologie, violence, civilisation, régulation, légitime, illégitimité	Entretiens semi-directifs, ethnographie sensorielle.	Communication Ethnographies plurielles #7 Ethnographies et engagement	Pratiquants de MMA et de jeux-vidéo de combat
Rings et rounds	Christian Cavailé	Février 2014	Sociologie	Sports de combat, MMA, sociologie, violence	Analyse des sports de combat	Médium	Sports de combat, MMA
The development of mixed martial arts: From fighting spectacles to state-sanctioned sporting events	Peter Hess	2007	Politique	MMA, réglementation, politique, interdiction	Analyse du MMA, de ses événements et de l'évolution de sa réglementation	Willamette sports law journal	Société, MMA
The Professor in the Cage: Why Men Fight and Why We Like to Watch	Jonathan Gottschall	Avril 2015	Sociologie	MMA, sociologie, ethnographie	Ethnographie	Ouvrage	Jonathan Gottschall

Ultimate Fighting and Embodiment: Violence, Gender and Mixed Martial Arts	Dale C. Spencer	Septembre 2013	Sociologie	MMA, genre, violence, ethnographie	Ethnographie	Ouvrage	Pratiquants de MMA, Dale C. Spencer
Traumatologie du combat libre sportif	Marc Yeu	2009	Traumatologie	MMA, traumatologie, compétition	Analyses traumatologiques au sein de clubs de MMA	Thèse	Pratiquants de MMA
L'art du Té (ou le bujutsu : combat libre)	Baron Gérard	Janvier 1990	EPS	Combat libre, techniques, enseignement	Présentation de techniques, guide d'enseignement	Ouvrage	Pratiquants du bujutsu
On the alleged intrinsic immorality of mixed martial arts	Steven Weimer	Mai 2017	Philosophie	MMA, philosophie, violence, différence entre MMA et BDSM	Analyse et critique d'articles de Nicholas Dixon et du MMA	Journal of the Philosophy of Sport	Pratiquants de MMA
Antisocial media and algorithmic deviancy amplification: Analysing the id of Facebook's technological unconscious	Mark A. Wood	Avril 2016	Criminologie Communication	Street Fight, Médias antisociaux, Facebook, bulles filtrantes, criminologie médiatique, nouveaux médias, violence	Analyse de médias sociaux	Theoretical Criminology	Usagers et consommateurs de médias sociaux
Characteristics of Users of a Mixed- Martial-Arts Blog: A Case Study of Demographics and Usage Trends	Evan L. Frederick, Galen E. Clavio, Lauren M. Burch, Matthew H. Zimmerman	Mars 2012	Communication	MMA, Nouveaux médias, blogs, usages et gratifications, information, interactivité	Analyse de médias sociaux	International Journal of Sport Communication	Usagers et consommateurs de médias sociaux

Rage at the Cage: A Moral Critique of Mixed Martial Arts	Dixon N.	2011	Philosophie	MMA, violence, morale, blessure volontaire	Analyse de la violence et de la morale au travers le MMA	Non publié	Pratiquants de MMA et société
In the Cage: MMA Fighters' Experience of Competition	Peter Jensen, Jorge Roman, Barrett Shaft, and Craig Wrisberg	Mars 2013	Psychologie	MMA, compétition, phénoménologie, psychologie, expérience	Analyse de pratiquants de MMA, entretiens	The Sport Psychologist	Pratiquants de MMA
Christianity, Boxing, and Mixed Martial Arts. Reflections on Morality, Vocation, and Well-Being	Nick J. Watson, Brian Brock	2015	Philosophie	MMA, boxe, philosophie, christianisme, morale, bien-être	Analyse du MMA et de la boxe au travers leur littérature, leur développement et leur réception	Journal of Religion & Society	Boxe, MMA, société
The experience of aggression among mixed martial arts athletes interpreted through reversal theory	Rosario D., Kerr J. H., Rhodius A.	2014	Psychologie	MMA, agression, agressivité	Analyse de pratiquants professionnels de MMA, entretiens semi-directifs, analyse de données liées aux théories et interprétations relatives aux MMA	International Journal of Sport Psychology	Pratiquants professionnels de MMA
Toward a grounded theory of self-regulation in mixed martial arts	William V. Massey, Barbara B. Meyer, Adam H. Naylor	Janvier 2013	Psychologie	MMA, performance, auto-régulation	Analyse de neuf athlètes de MMA. Entrevues formelles et entrevues.	Psychology of Sport and Exercise	Pratiquants de MMA

					Observations, notes de terrain.		
Towards the ‘Undoing’ of Gender in Mixed-Sex Martial Arts and combat Sports	Alex Channon	Octobre 2014	Sociologie	MMA, sports de combat, genre, arts martiaux, sexe	37 entretiens qualitatifs de pratiquants autour de l’East Midlands anglais entre 2007-2011	Societies	Pratiquants de MMA
Transgender women in sport	Andria Bianchi	Avril 2017	Philosophie	Transgenre, testostérone, avantage génétique, binaire de genre, thèse de compétence	Analyse de pratiquantes transgenres dans le sport	Journal of the Philosophy of Sport	Sportives transgenres
An Exploration of Experiences of Female Participants in Power and Performance Sports	Stacia Ming, Duncan Simpson, Daniel Rosenberg	Avril 2016	Sociologie	Sport violents, intenses, agressifs, de puissance, femmes, normes sociales	Entretiens phénoménologiques existentiels effectués auprès d’athlètes féminines (12) âgées de 21 à 50 ans	Women in Sport and Physical Activity	Pratiquantes féminines de sports de puissance
Athletes’ expectations about sport injury rehabilitation: A cross-cultural study	Arvinen-Barrow M, Clement D, Hamson-Utley JJ, Kamphoff C, Zakrajsek R, Lee SM, Hemmings B, Lintunen T, Martin SB.	Décembre 2016	Traumatologie	Blessures sportives, réadaptation, rétablissement, sports sans contacts, sports avec contacts	Questionnaire EAAT (Expectations About Athletic Training)	Journal of Sport Rehabilitation	1209 athlètes âgés de 12 à 80 ans provenant de différentes activités sportives

Determinants of Pay-Per-View Broadcast Viewership in Sports: The Case of the Ultimate Fighting Championship	Scott Tainsky, Steven Salaga, Carla Almeida Santos	Janvier 2012	Management	Economie, UFC, MMA, revenus	Analyse de l'activité MMA et de l'UFC	Journal of Sport Management	Ultimate fighting championship
Examining Television Consumers of Mixed Martial Arts: The Relationship Among Risk Taking, Emotion, Attitude, and Actual Sport-Media-Consumption Behavior	Choong Hoon Lim, Tywan G. Martin, and Dae Hee Kwak	Mars 2010	Communication	Consommation hédonique, personnalité	Analyse de la fonction des émotions et de la réception envers les arts martiaux mixtes (modélisation par équation structurelle)	International Journal of Sport Communication	Arts martiaux mixtes, société
Book Review: Ultimate Fighting and Embodiment	Rob Owens	2013	Sociologie	MMA, corps, sens, sensations, analyse	Analyse de l'ouvrage de Dale C. Spencer (Ultimate Fighting and Embodiment)	Sociology of Sport Journal	Dale C. Spencer
Look Who's Talking—Athletes on Twitter: A Case Study	Ann Pegoraro	Décembre 2010	Communication	Médias sociaux, amateurs de sport, engagement des fans, communication sportive	Analyse de tweets d'athlètes sur une période de 7 jours	International Journal of Sport Communication	Athlètes utilisant twitter
Fan Identification Gone Extreme: Sports Communication Variables Between Fans and Sport in the Ultimate Fighting Championship	Natalie A. Brown, Michael B. Devlin, and Andrew C. Billings	Mars 2013	Communication	Théorie de l'identité sociale, MMA, sport fandom, méthode d'enquête	Sondage en ligne auprès de 911 répondants	International Journal of Sport Communication	Fans de l'UFC et du MMA

Framing the Octagon: An Analysis of News-Media Coverage of Mixed Martial Arts	Carla A. Santos, Scott Tainsky, K. Alexander Schmidt, Changsup Shim	Mars 2013	Communication	MMA, analyse de cadrage, fonctionnaires	Analyse de médias d'informations, du sport et des manœuvres politiques contemporaines	International Journal of Sport Communication	MMA, société
Motivations and Mediated Consumption Habits of Users of Mixed-Martial-Arts Online Message Boards	Terry Eddy, Lamar Reams, Stephen Dittmore	Décembre 2016	Communication	MMA, usages et gratifications, consommation sportive, amateurs de sport	Analyse des motivations et habitudes de consommation des utilisateurs	International Journal of Sport Communication	MMA, UFC, consommateurs, société
Myocardial Infarction Associated with the Use of a Dietary Supplement Rich in Ephedrine in a Young Athlete	Rafael Yared Forte, Daniel Precoma-Neto, Nelson Chiminacio Neto, Francisco Maia, José Rocha Faria-Neto	Novembre 2006	Toxicologie	MMA, infarctus aigu du myocarde, maladie coronarienne, éphédrine	Analyse de cas clinique	Arquivos Brasileiros De Cardiologia	Pratiquant de MMA de 28 ans
So You Want to be a Fighter? Institutional Work and Sport Development Processes at an Elite Mixed Martial Arts Gym	Jules Woolf, Brennan K. Berg, Brianna L. Newland, B. Christine Green	Juillet 2016	Management	Travail institutionnel, développement du sport, théorie institutionnelle, sports émergents, MMA	Analyse des processus de développement du MMA dans un gymnase.	Journal of Sport Management	Pratiquants de MMA, activité MMA
Surrogate Headform Accelerations Associated With Stick Checks in Girls' Lacrosse	Joseph J. Crisco, Laura Costa, Ryan Rich, Joel B. Schwartz, and	Avril 2015	Biomécanique	Lacrosse, femme, impacts, casque de protection	Analyse de vitesse de contrôle et d'accélération	Journal of Applied Biomechanics	7 femmes expérimentées dans le sport de Crosse

	Bethany Wilcox						
The Effects of Sexualized and Violent Presentations of Women in Combat Sport	T. Christopher Greenwell, Jason M. Simmons, Meg Hancock, and Megan Shreffler, Dustin Thorn	Novembre 2017	Management	Marque, attitude du consommateur, publicité sportive, sports féminins	Analyse des présentations (sexualisées, neutres et de combat) d'athlètes féminines participant à des sports de combat comme le MMA	Journal of Sport Management	Pratiquantes de sports de combat, comme le MMA
The Rules of Engagement: Negotiating Painful and “Intimate” Touch in Mixed-Sex Martial Arts	Alex Channon , George Jennings	Décembre 2013	Sociologie	MMA, incarnation, sport, société, signification sociale de la pratique mixte	Entretiens qualitatifs semi-structurés avec hommes et femmes pratiquant différents arts martiaux	Sociology of Sport Journal	Pratiquants de MMA, société
The Uses and Gratifications of Viewing Mixed Martial Arts	Nancy Cheever	Printemps 2009	Communication	MMA, comportements, opinions, fans	Analyse de comportements et opinions de plus de 2700 fans de MMA, sondages en ligne.	Journal of Sports Media	Consommateurs de MMA
Transferring values or violence? Examining youths' understanding and processes of life skills transfer through Mixed Martial Arts	Beesley, Theresa, Fraser-Thomas, Jessica L.	Juin 2016	Psychologie	MMA, compétences de vie, attention, maîtrise de soi, respect, leadership	Questions	Journal of Sport & Exercise Psychology	13 jeunes individus

Women's Experiences in the Mixed Martial Arts: A Quest for Excitement?	Mark Mierzwinski, Philippa Velija, Dominic Malcolm	Mars 2014	Sociologie	MMA, femmes, corps masculin, sports violents, engagement, quête de l'excitation	Interview avec pratiquantes « élites » de MMA	Sociology of Sport Journal	Pratiquantes de MMA, société
Weight cutting in mixed martial arts: A qualitative study	Crighton, B; Leavey, C; McVeigh, J; Morton, JP	Décembre 2015	Physiologie	MMA, régimes alimentaires, santé	Analyse de pratiquants de MMA effectuant du « weight cutting »	Communication International Sports and Exercise Nutrition Conference	Pratiquants de MMA
A comparison of spectators' motives at wushu and amateur mixed martial arts events in Poland	Pawel Zembura	Janvier 2014	Anthropologie	Motivations, fans de sport, MMA, sanda, comportement	Analyse d'évènement, analyse statistique descriptive, questionnaires	IDO MOVEMENT FOR CULTURE. Journal of Mixed Martial Arts Anthropology	Fans, spectateurs de MMA
Mixed martial arts: a comprehensive review	Bishop, S.H., La Bounty, P., Devlin, M	Avril 2013	Traumatologie	Sports de combat, commotions cérébrales, UFC, arts martiaux, MMA, combattants	Recherche de littérature sur PubMed et Sport Discus	Journal of sport and human performance	Pratiquants de MMA
Collective bargaining in sport: challenges and benefits	Daniel Pannett	2015	Droit	MMA, formule 1, rugby professionnel, juridique	Analyse des aspects juridiques de ces disciplines	UCL Journal of law and jurisprudence	Société, acteurs liés au droit

Writing About Fighting: A Critical Content Analysis of Newspaper Coverage of The Ultimate Fighting Championship from 1993-2006	Matthew Masucci, Ted M. Butryn	Juin 2013	Communication	MMA, UFC, couverture médiatique	Analyse critique de 320 articles de journaux	Journal of sport media	UFC, acteurs liées à la presse
Violent Sports	Marc Ramsay	Juin 2017	Sociologie	MMA, violence, sport	Analyse de la violence de certains sports	Ouvrage	Pratiquants de sports violents, pratiquants de MMA
Adaptive Combative Sports (Judo, Boxing, Wrestling, Mixed Martial Arts)	Joseph L. Connor Jr., James G. Liadis, Arthur Jason De Luigi	Septembre 2017	Traumatologie	MMA, judo, boxe, traumatologie	Discussion autour de blessures courantes de sports de combat	Chapitre de l'ouvrage « Adaptive Sports Medicine »	Athlètes de sports de combat
Integrating Mindfulness into Mixed Martial Arts Training to Enhance Academic, Social, and Emotional Outcomes for At-Risk High School Students: a Qualitative Exploration	K. Milligan, R. Cosme, M. Wolfe Miscio, L. Mintz, L. Hamilton, M. Cox, S. Woon, M. Gage, M. Phillips	Aout 2017	Psychologie	Lycée, arts martiaux, élèves, pleine conscience	Analyse qualitative (integra MMA)	Contemporary School Psychologie	24 étudiants
Temperament as a modulating factor of pain sensitivity in combat sport athletes.	Leżnicka K, Starkowska A, Tomczak M, Ciężczyk P, Białecka M, Ligocka M, Żmijewski P7, Pawlak M.	Octobre 2017	Physiologie	Test de pression à froid, athlètes de combat, perception de la douleur, algomètre à pression, tempérament, MMA	CPT et algomètre de pression	Physiology & Behaviour	198 athlètes de sport de combat
Poster 251 : A Mixed Martial Arts (MMA) Fighter with a Bleeding Disorder: A Case Report of the Importance of	Katie M.Fast, Carl E.Giacchi	Septembre 2017	Traumatologie	MMA, blessure, cas clinique	Analyse de cas clinique	PM&R (Poster)	Pratiquant de MMA

Preparticipation History and Physical							
Investigating the impact of different sport trainings on particulate matter resuspension in a sport center using well-characterized reference instruments and a low-cost monitor	Amouei Torkmahalleh M, Kabay K, Bazhanova M, Mohiuddin O, Obaidullah M, Gorjinezhad S	Janvier 2018	Environnement	MMA, instruments à faible coût, particule PM, activité physique, centre sportif	Analyse d'exposition à particules (deux semaines dans un centre sportif de l'Université Nazarbayev)	The Science of the total environment	Participants d'activités sportives
Ultimate Fighting Championship Fans: Foundations of Subcultural Stratification	Katie E. MacDonald, Matthew Lamont & John M. Jenkins	Août 2017	Sociologie	MMA, monde sociaux, tourisme sportif, sous-cultures, UFC	Cadre théorique pour étude des collectifs. Analyse des fondements de la stratification sociale de la sous-culture de l'UFC. Multiples modes de données qualitatifs	Leisure Sciences	Société, consommateurs de l'évènement UFC
Effect of Physical Methods of Lymphatic Drainage On Postexercise Recovery of Mixed Martial Arts Athletes	Zebrowska A, Trybulski R, Rocznio R, Marcol W	Août 2017	Physiologie	Musculation, fatigue, système lymphatique, physiothérapie, régénération musculaire	MLD, dispositif BF, DOtherapy	Clinical Journal of Sport Medicine	80 athlètes de MMA
Exposure to injury in mixed-martial-arts is associated with evidence of concussion injury	Christopher Neville, Paul Johnson, Joshua Baracks, Brian Rieger.	2016	Traumatologie Physiologie	Blessures, MMA, traumatologie, sang	Modèle Anova	British Journal of Sports Medicine (abstract)	33 combattants de MMA (dont 1 femme)

The incidence, risk factors predicting injury and severity of injuries sustained during professional mixed martial arts (mma) competition in africa	Santa-Marie Venter, CC Grant, Lizelle Fletcher	2016	Traumatologie	Blessures, MMA, traumatologie	Analyse statistique médicale	British Journal of Sports Medicine (abstract)	173 compétiteurs masculins âgés de 18 à 44 ans
Shoulder Pain - Mixed Martial Arts	Lynsey K. Stewart, Walter C. Taylor	Juin 2010	Traumatologie	Cas clinique, MMA, blessure	Analyse de cas clinique	American College of Sports Medicine	Pratiquant de MMA droitier de 19 ans
Mixed Martial Arts Fighter Susceptibility to In-Fight Concussion: A Preliminary Analysis of Archival Data	Kyle Rybarczyk, Bethany L. Shivers, Justin Dailey, Colby Matthews, Bethany Raney	Juin 2016	Traumatologie	Blessures, MMA, commotion cérébrale, perte de conscience	Analyse de dossiers de combat. Analyse de variance ANOVA	American College of Sports Medicine	51 combattants de MMA
Dietary Practices and Anthropometric Profile of Mixed Martial Arts Athletes	Bernardo B. Bernardi, Rubens B. Santos-Junior, João Carlos A. Bueno, Steven R. McAnulty, Alan C. Utter, FACSM, Tácito P. Souza-Junior	Juin 2016	Physiologie Diététique	MMA, physiologie, diététique, perte de poids, compétition	Analyse, évaluation diététique (questionnaires quantitatifs de fréquence alimentaire)	American College of Sports Medicine	5 athlètes masculins de MMA et 6 athlètes féminines de MMA
Biomarkers of Oxidative Stress and Inflammation Pre/Post a Simulated Fighth of Professional Mixed Martial Arts Athletes	José A F G dos Santos, Cristina V. Vardaris, Gustavo L. Tripodi, Joice C. Pedicino, Maria E P Passos, Renata Gorjão, Edenilson P S Junior, Leandro S. Borges, Marcelo	Mai 2014	Physiologie	MMA, physiologie, combat, traumatologie	Analyse sanguines	American College of Sports Medicine	13 athlètes professionnels de MMA avec plus de 2 ans d'expérience professionnelle dans le sport

	P. de Barros						
Neopterin generation during inflammation and oxidative stress following high impact sport	Giese SP, Lindsay A, Draper N, Lewis J, Carr S, Cross, S, Peterson C Sch.	Février 2016	Physiologie Traumatologie	MMA, physiologie, traumatologie, MMA, rugby	Analyse urinaires	35th International Winter Workshop Clinical, Chemical and Biochemical Aspects of Pteridines and Related Topics (conférence)	Pratiquants de MMA et de rugby
Repeat Effort Performance is Reduced 24 h following Acute Dehydration in Mixed Martial Arts Athletes	Barley OR, Iredale F, Chapman DW, Hopper A, Abbiss C	Septembre 2017	Physiologie	MMA, déshydratation, performance physique, physiologie	Tests de performance	Journal of Strength and Conditioning Research	14 athlètes de MMA
Evidence of dynamic visual acuity impairment in asymptomatic mixed martial arts fighters	Merrill R Landers, Robert Donatelli, Jennifer Nash & Randa Bascharon	Juillet 2017	Traumatologie	Perte d'acuité visuelle, MMA, traumatologie	Analyse de la fonction réflexe vestibulo-otriculaire	Concussion	22 combattants masculins de MMA
Physiological characters in mixed martial arts	Petter Alm, Ji-Guo Yu	Juillet 2013	Physiologie	MMA, physiologie, capacité aérobie, capacité anaérobie	Mesure du VO2max et du seuil anaérobie. Analyse de la force musculaire	American Journal of Sports Science	5 athlètes de MMA
Evaluation of Physiological Characters in Mixed Martial Arts Athletes	Petter Alm	2012	Physiologie	MMA, physiologie, capacité	Mesure du VO2max et du seuil anaérobie.	Thèse : Umeå University,	5 athlètes professionnels de MMA

				aérobic, capacité anaérobic, force musculaire	Analyse de la force musculaire	Faculty of Medicine, Department of Surgical and Perioperative Sciences, Sports Medicine.	
Condición física y perfil antropométrico de atletas de artes marciales mixtas	Bruno Ferreira Marinho, Fabrício Boscolo Del Vecchio, Emerson Franchini	Septembr e 2011	Anthropologie physique Anthropométri e Physiologie	MMA, anthropométrie	Mesures anthropométriq ues	Revista de Artes Marciales Asiáticas	13 athlètes masculins de MMA
“Judo vs. boxing” as advocated by Kenji Kano, and its place in Japanese boxing history	Junichi Ikemoto	Décembr e 2014	Histoire	Arts martiaux, localisation, sport spectacle, Jigoro Kano, sport japonais d’avant-guerre, histoire	Analyse historique de l’évolution des sports de combat	Japan Journal of Physical Education, Health and Sport Sciences	Société, Jigoro Kano, activités de combat
Craniosacral therapy in welfare and autonomous nervous system of fighters of mixed martial arts: cases study	Diane Nogueira Paranhos, Lia Medeiros Brandim, Ludmilla Karen Brandão Lima de Matos, Iara Sayuri Shimizu	Décembr e 2014	Traumatologie	Athlètes, fréquence cardiaque, système nerveux autonome, MMA	Analyse de rythme cardiaques et bien être général. Thérapie Craniosacrale, Ploar RS800, T Student	Manual Therapy, Posturology & Rehabilitation Journal	5 pratiquants d’arts martiaux mixtes
Defensas contra derribo en el arte ruso del systema	Kevin R. Secours	2009	Histoire	MMA, Systema, histoire	Analyse historique du combat	Revista de Artes Marciales	MMA, systema, activités

						Asiáticas	d'auto-défense
Human perception of fighting ability: facial cues predict winners and losers in mixed martial arts fights	Anthony C. Little, Vít Třebický, Jan Havlíček, S. Craig Roberts, Karel Kleisner	Juillet 2015	Sociologie	Concurrence, apparence du visage, combat, intrasexuel, violence	Analyse, examination de visage	Behavioral Ecology	Pratiquants de MMA
Desidratação em atletas de artes marciais mistas durante o treino	Andreza Peixoto Lopes, João Marcelo Santos Lins, Henrique de Oliveira Castro, Flávio de Oliveira Pires, João Carlos Dias	Juillet 2016	Physiologie	MMA, formation, déshydratation, athlètes	Analyses corporelles et urinaires	Coleção Pesquisa em Educação Física	10 bénévoles issus d'académies distinctes
Toward a Transgender Inclusive Mixed Martial Arts Program Design	Ally Quinney	Juin 2017	Sociologie	MMA, transgenre, sociologie, arts martiaux	Analyse de groupe de discussion, sondages en ligne, entrevues exploratoires	2017 North American Society for Sport Management Conference (NASSM 2017)	Pratiquants transgenres, société
Acute effect of a fight of Mixed Martial Arts (MMA) on the serum concentrations of testosterone, cortisol, creatine kinase, lactate, and glucose	Rodrigo Poderoso de Souza, Maria do Socorro Cirilo de Sousa, Eduardo Borba Neves, Claudio Rosa, Igor Raineh Durães Cruz, Adenilson Targino Júnior,	2017	Physiologie	Hormones, biomarqueurs sanguins, combattants de MMA	Analyses sanguines	Motricidade	20 athlètes de MMA

	José Onaldo Ribeiro Macedo, Victor Machado Reis, José Vilaça-Alves						
The Past, Present and Future Situation of Mixed Martial Arts (MMA) in China	Xin CHEN, & Guodong ZHANG	2016	Education physique Histoire	MMA, histoire, éducation physique, ethnographie	Ethnographie, analyse littéraire, interview	Revista de Artes Marciales Asiáticas	Société, MMA, Chine
Control de si mismo, dolor y presencia femenina entre luchadores(a) de mixed martial arts	Samuel Oliveira Thomazini, Cláudia Emília Aguiar Moraes, Felipe Quintão Almeida	2008	Sociologie	MMA, ethnographie, bio-identité, maîtrise de soi, rationalisation de la douleur, hommes, femmes	Ethnographie, analyses photographiques, vidéos	Pensar a Prática	MMA, 3 clubs de MMA
Consideraciones sobre los Medios de Comunicación y "Héroes Deportivos" de Mixed Martial Arts	Igor Sampaio Pinho Dos Santos, Vamberto Ferreira Miranda Filho	Mai 2015	Marketing	MMA, médias	Analyse de médias sociaux	Motrivivência	MMA, héros sportifs, consommateurs du MMA
Metabolic control in type 1 diabetes patients practicing combat sports: at least two-year follow-up study	Teresa Benbenek-Klupa, Bartłomiej Matejko, Tomasz Klupa	Mars 2015	Physiologie Médecine	Diabète, pompe à insuline, CSII, sports de combat, MMA	Analyse glycémique	SpringerPlus	5 pratiquants de sports de combat atteints du diabète de type 1
Fallon Fox: A Queer Body in the Octagon	Carla Lisboa Grespan, Vilodre Silvana Goellner	2014	Sociologie Communication	MMA, transgenre, athlètes, Fallon Fox	Analyse de 510 commentaires postés sur trois médias culturels spécifiques liés à des sports de combat	Movimento	Fallon Fox

Resenha do livro mulheres no octógono: performatividades de corpos, de gêneros e de sexualidades	João Paulo Fernandes Soares, Ludmila Mourão, Vera Lúcia Ferreira Pinto Fernandes	Mai 2016	Sociologie	Genre, MMA, identité de genre	Analyse et critique du livre/mémoire « Mulheres no Octógono: performatividades de corpos, de gêneros e de sexualidade, de Carla Lisbôa Grespan »	Movimento	MMA, praticants de MMA, société
Possibilities and limitations of judo (selected martial arts) and innovative agonology in the therapy of people with mental disorders and also in widely understood public health prophylaxis	Dariusz Mosler, Roman Maciej Kalina	Août 2017	Sociologie	Budo, sports de combat, pratique fun des arts martiaux, Jigoro Kano, arts martiaux, néo-gladiature	Analyse des articles scientifiques et livres en lien avec le Judo	Archives of Budo	Praticants du Judo
Mixed martial arts induces significant fatigue and muscle damage up to 24 hours post-combat	Nihel Ghoul, Montassar Tabben, Bianca Miarka, Claire Tourny, Karim Chamari, Jeremy Coquart	Juin 2017	Physiologie	MMA, compétition, réponses physiologiques	Tests physiologiques	The Journal of Strength & Conditioning Research	12 combattants de MMA
Dislocation of the Knee: Imaging findings	Shearer D, Lomasney L, Pierce K	2010	Traumatologie	MMA, FOS, genou, traumatologie	Analyse de cas clinique	Journal of Special Operations Medicine	Praticants de MMA et membres des forces d'opérations spéciales
Avaliação antropométrica, ingestão alimentar e consumo de suplementos em atletas e	Lilian Maria de Assis, Jacqueline	Août 2015	Anthropométrie e Physiologie	Combat, anthropométrie, nourriture,	Analyse anthropométrique de la masse	Revista Brasileira de	11 athlètes masculins de MMA

praticantes de mixed martial arts (mma) do município de araraquara	Queiroz da Silveira, Marina Rodrigues Barbosa			effets ergogéniques	corporelle totale, de la taille et du pli cutané. Analyse et mesure de la nourriture	Nutrição Esportiva	
Mais do que uma “questão de peso”: análise do conteúdo dos discursos de rivalidade entre as lutadoras de mma (mixed martial arts) ronda rousey e cris cyborg	Leila Salvini, Wanderley Marchi Júnior	Février 2016	Sociologie	Facteurs sociologiques, arts martiaux, femmes	Analyse de contenu proposée par Bardin (2009). Analyse de la rivalité entre Ronda Rousey et Cris Cyborg	Movimento	Ronda Rousey et Cris Cyborg
Uma visão histórica das artes marciais mistas na China Una visión histórica de las artes marciales mixtas en China	William Acevedo & Mei Cheung	2010	Histoire	Arts martiaux chinois, kung-fu, sports de combat, UFC	Analyse du développement du MMA en Chine	Revista de Artes Marciales Asiáticas	MMA, société, Chine
A Study of Attitudes toward Violence and Aggression	Holly S. L. Brown	2009	Psychologie	MMA, jeu-vidéo, visionnement, exercice, violence, agressivité	Questionnaires (Agression Questionnaire)	Psychology	Pratiquants et consommateurs de disciplines de combats
A kinematic analysis of the Thai boxing clinch	William Trial and Tom Wu	Avril 2013	Biomécanique	Boxe, clinch, cinématique,	Analyse vidéo	Advances in Biomechanics and Applications	10 pratiquants amateurs de MMA
Prediction of Human Mild Traumatic Brain Injury in Multiple Dimensions	Lyndia Wu, Michael Yip, Fidel Hernandez, Joseph Schooler, Kevin Bui, Bradley	Juillet 2014	Traumatologie	Traumatologie, MMA, protège dents, football américain, boxe	Conception de matériel	Conference: 7th World Congress of Biomechanics, At Boston, Massachusetts	Pratiquants de sports violents nécessitant un protège dents

	Hammor, Erik Ortega, Gregor Yock, Jaime Lopez, Andrew Hoffman, Gerald Grant, David Camarillo					, USA	
Resenha do livro "filho teu não foge a luta: como os lutadores brasileiros transformaram o MMA em um fenômeno mundial" escrito por Fellipe Awi, Editora Intrínseca, 2012	Linck Bruno, Moreira Jorge, de Vasconcellos Ribeiro Carlos Henrique	Octobre 2013	Sociologie	MMA, combattants, sports	Analyse et critique du livre « Filho teu não foge à luta: como lutadores brasileiros transformaram o MMA em um fenômeno mundial » écrit par le journaliste Santino Awi	Movimento	
Finite element simulation of brain deformation from six degree of freedom acceleration measurements of mild traumatic brain injury	F. Hernandez, L. Wu, M. Yip, A. Hoffman, J. Lopez, G. Grant, S. Kleiven, D. Camarillo	Juin 2014	Traumatologie Biomécanique	Traumatologie, MMA, football américain, boxe	Analyse de 500 collisions dans les pratiques de MMA, boxe et football américain	Conference: 2014 Symposium of the National Neurotrauma Society, At San Francisco, California, USA	Pratiquants de sports violents nécessitant un protège dents
Linear and Rotational Measurements of Human Mild Traumatic Brain Injury	Fidel Hernandez, Lyndia Wu, Michael Yip, Kevin Bui,	Mars 2014	Traumatologie	Traumatologie, MMA, football américain, boxe	Mesures de DOF (accéléromètre triaxial et	Conference: 10th World Congress on Brain Injury,	Pratiquants de sports violents nécessitant un protège dents

	Bradley Hammoor, Erik Ortega, Gregor Yock, Gerald Grant, Andrew Hoffman, David Camarillo				gyroscope triaxial)	At San Francisco, California, USA	
Testing motor fitness in karate	Stanisław Sterkowicz, Emerson Franchini	Avril 2009	Education physique	Karaté, tests spécifiques de fitness, test	Analyses corporelles et biomécaniques	Archives of budo	219 pratiquants de Karaté Kyokushin
Aggression in mixed martial arts. An analysis of the likelihood of winning a decision	Trevor Collier, Andrew L. Johnson, John Ruggiero	Janvier 2012	Sociologie	MMA, UFC, violence, compétition, sociologie	Analyse de données (combats individuels) sur les probabilités de gagner un match en fonction des caractéristiques	Chapitre du livre « Violence and Aggression in sporting contests. Economics, history and policy »	Pratiquants de MMA, société
Acute and overuse injuries of the shoulder in sports Akutverletzungen und Überlastungsschäden der Schulter im Sport	R. Doyscher, K. Kraus, B. Finke, M. Scheibel	Mars 2014	Traumatologie	MMA, blessures, traumatologie	Revue de littérature sélective dans PubMed et analyse de l'expérience personnelle, des résultats de recherche et des recommandations nationales et internationales	Der Orthopäde	Pratiquants de sport de raquette, de lancer, artistiques et individuels

The Heat of the Action: novel insights from auto/ethnographic research on physical cultures	Jacquelyn Allen-Collinson, Any Vaittinen, George Jennings, Helen Owton	Juillet 2017	Sociologie Anthropologie	MMA, ethnographie, phénoménologie, thermoception	Ethnographie, auto-ethnographie	Conference: Twelfth International Conference on Interdisciplinary Social Sciences, At Hiroshima, Japan	Course à pied, MMA, arts martiaux traditionnels chinois, boxe
Exploring lived heat, “temperature work” and embodiment: novel auto/ethnographic insights from physical cultures	Jacquelyn Allen-Collinson, Any Vaittinen, George Jennings, Helen Owton	Décembre 2016	Sociologie	MMA, ethnographie, phénoménologie, thermoception, sens, culture physique	Ethnographie, auto-ethnographie	Journal of Contemporary Ethnography	Course à pied, MMA, arts martiaux traditionnels chinois, boxe
Poster 225 The Prevalence of Concussion in Mixed Martial Arts	John C. Alm	Septembre 2014	Traumatologie	MMA, traumatologie, commotion cérébrale	Questionnaires, SCAT2	PM&R	50 pratiquants de MMA (18 à 37 ans dont 49 hommes)
An Analysis of Spectator Motives in an Individual Combat Sport: A Study of Mixed Martial Arts Fans	Seungmo Kim, T. Christopher Greenwell, Damon P. S. Andrew, Janghyuk Lee, and Daniel F. Mahony	2008	Management	Motivation, spectateurs sportifs, marketing sportif, management sportif	Analyse des motivations des fans, création de facteurs de mesure	Sport Marketing Quarterly	Fans, consommateurs de MMA
Psycho-physiological features of sportsmen in impact and throwing martial arts	Iermakov Sergii, Podrigalo Leonid, Romanenko Vyacheslav, Tropin Yrui, Boychenko	Mai 2016	Psychologie Physiologie	Arts martiaux, état fonctionnel, traits psychophysiologiques,	Tests fonctionnels, analyse statistique	Journal of Physical Education and Sport	50 pratiquants d’arts martiaux

	Natalia, Rovnaya Olga, Kamaev Oleg			corrélations, impact, lancer			
Assessment of Cognitive Functioning in Mixed Martial Arts Athletes	Christopher J Heath, Jennifer L Callahan	Juin 2014	Traumatologie	Blessures sportives, commotion cérébrale, blessure à la tête, sports de combat	Immediate Post-Consussion Assessment Cognitive Test (ImPACT), questionnaires	Journal of Athletic Enhancement	28 athlètes de MMA et 28 athlètes témoins
Attacking the Body in Mixed Martial Arts: Perspectives, Opinions and Perceptions of the Full Contact Combat Sport of Ultimate Fighting	Magnus Stenius	2014	Sociologie Traumatologie	MMA, médias, sciences humaine médicales, nouveau matérialisme, posthumanisme	Analyse du MMA, de sa violence et de sa traumatologie	Journal of Arts & Humanities	MMA, société
Attitudes towards mixed martial arts sports medicine coverage	George Guntur A. Pujalte, Sara Filmalter, Walter Taylor	2016	Médecine	Pearson chi-square test	Analyse de plus de 350 sondages envoyés à des médecins	Revista de Artes Marciales Asiáticas	MMA, médecine, traumatologie
Intersections: Ways of Knowing Mixed Martial Arts and Visual Culture	Anu Vaittinen	Août 2016	Sociologie Communication	MMA, ethnographie, nouvelles technologies, médias	Ethnographie	Amodern	Pratiquants et entraîneurs de MMA
Skeletal Muscle Phenotype and Performance of an Elite Mixed Martial Artist	James R. Bagley, Jose A. Arevalo, Kylie K. Malyszek, Jennifer A. Spencer, Jakob Rosengarten, Saldiam R.	Juin 2016	Physiologie	MMA, force musculaire, puissance, endurance, physiologie	Biopsie, mesures et analyses corporelles	Conference: ACSM Annual Meeting, At Boston, MA	Athlètes masculin de l'UFC

	Barillas, Whitney D. Leyva, Ryan T. McManus, David Lee, Andrew J. Galpin						
Celebrity traumatic deaths: Are gangster rappers really “gangsta”?	Ball CG, Dixon E, Parry N, Salim A, Pasley J, Inaba K, Kirkpatrick AW	Août 2013	Traumatologie	Blessures, décès, MMA, couverture médiatique	Evaluation de tous les décès liés à des blessures connus chez des célébrités	Canadian Journal of Surgery	Musiciens, athlètes, acteurs, politiciens et célébrités
The Protective Effect of Education on Cognition in Professional Fighters	Sarah J. Banks, Nancy Obuchowski, Wanyong Shin, Mark Lowe, Michael Phillips, Michael Modic, Charles Bernick	Février 2014	Traumatologie	Boxe, MMA, encéphalopathie traumatique chronique, thalamus, hippocampe	Test de 141 combattants professionnels en utilisant une batterie neurocognitive informatisée, en plus de l’IRM structurelle	Archives of Clinical Neuropsychology	141 combattants professionnels
Lack of Influence of Apolipoprotein E Status on Cognition or Brain Structure in Professional Fighters	Banks SJ, Miller JB, Rissman RA, Bernick CB	Janvier 2017	Traumatologie Physiologie	Apolipoprotéine E, cognition, hippocampe, thalamus, traumatisme	Evaluations cognitives, interviews, IRM, tests génétiques	Journal of neurotrauma	193 pratiquants de sports de combat
Impact ‘fingerprints’ and preliminary implications for an ‘intelligent mouthguard’ head impact dosimeter	Adam Bartsch, Edward Benzel, Vincent Miele, Douglas Morr, Vikas Prakash	Juin 2012	Traumatologie	Commotion cérébrale, football, boxe, impact à la tête, protège-dents	Conception et développement de protège-dents. Analyses biomécaniques de coups portés par un amateur de boxe	Sports Engineering	Pratiquants de football et de boxe

<p>Repeated head trauma is associated with smaller thalamic volumes and slower processing speed: the Professional Fighters' Brain Health Study</p>	<p>Bernick C, Banks SJ, Shin W, Obuchowski N, Butler S, Noback M, Phillips M, Lowe M, Jones S, Modic M</p>	<p>Août 2015</p>	<p>Traumatologie</p>	<p>Commotion cérébrale, sports de contact, épidémiologie, neurologie</p>	<p>Tests cognitifs informatisés et IRM cérébrale volumétrique. Analyse de dossiers des combattants, statistiques et évaluation corporelles</p>	<p>British Journal of Sports Medicine</p>	<p>224 pratiquants de sports de combat</p>
<p>Strength and Conditioning Considerations for Mixed Martial Arts</p>	<p>Paul La Bounty, Bill I Campbell, Elfego Galvan, Jose Antonio</p>	<p>Février 2011</p>	<p>Sociologie Education physique</p>	<p>Examen, MMA, recherches, conditionnement, performance</p>	<p>Discussion de certaines recherches disponibles liées au MMA</p>	<p>Strength & Conditioning Journal</p>	<p>MMA, société</p>
<p>Salivary nitrite content, cognition and power in Mixed Martial Arts fighters after rapid weight loss: a case study</p>	<p>Nathalia F. Camarço, Ivo V. Sousa Neto, Dahan C. Nascimento, Jeaser A. Almeida, Denis C. L. Vieira, Thiago S. Rosa, Guilherme B. Pereira, Jonato Prestes</p>	<p>Juin 2016</p>	<p>Physiologie</p>	<p>Déshydratation, performance, exercice, athlètes, sports de combat</p>	<p>Mesures anthropométriques, enregistrements de l'état nutritionnel, entraînement, stratégies de déshydratation volontaire, analyses (échantillons salivaires, réponses cognitives, force isométrique et puissance musculaire)</p>	<p>Journal of Clinical and Translational Research</p>	<p>2 pratiquants masculins professionnels de MMA</p>

Approaching the Gendered Phenomenon of ‘Women Warriors’	Alex Channon, Christopher R. Matthews	Janvier 2015	Sociologie	Violence, femmes, MMA, boxe, guerrière, ethnographie, sexualité	Ethnographie	Chapitre du livre « Global Perspectives on Women in Combat Sports » de Alex Channon et Christopher R. Matthews	Femmes, MMA, société, pratiquants de sports de combat
The polymorphism of dopamine receptor D4 (DRD4) and dopamine transporter (DAT) genes in the men with antisocial behaviour and mixed martial arts fighters	Cherepkova EV, Maksimov VN, Kushnarev AP, Shakhmatov II, Aftanas LI	Septembre 2017	Psychiatrie Génétique Physiologie	Génétique, comportement antisocial, combattants de MMA, neuropsychiatrie	Analyse ADN	The World Journal of Biological Psychiatry	Pratiquants de MMA
Classification of offensive holds in mixed martial arts (MMA)	V.A. Damdintsurunov, K.V. Vaganova, A.S. Tedoradze, V.S. Piyannikov	Juillet 2016	Education physique	Arts martiaux, MMA, classification des actions offensives, cadre conceptuel	Classification uniforme scientifiquement fondée pour la variété des actions offensives appliquées dans le MMA pour la victoire des combats	Theory and Practice of Physical Culture	Pratiquants de MMA
Warm-up, Stretching, and Cool-down Strategies for Combat Sports	Pablo B. Costa, Hugo B. O. Medeiros, David H. Fukuda	Décembre 2011	Education physique	Sports de combat, grappling, UFC, combats réels, MMA	Présentation d'échauffements, de techniques de combat, de repos et d'étirements	Strength and Conditioning Journal	Pratiquants de MMA et de sports de combat

Critical reflections and insights: Ethnographic participant observation, embodiment and gender in the mixed martial arts gym	Anu Vaittinen	Octobre 2016	Sociologie Psychologie	MMA, ethnographie, incarnation, genre, sociologie	Ethnographie	Psychology of Women Section Review	Pratiquants de MMA
Using Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) with Mixed Martial Arts (MMA) Athletes to Reduce Irrational Beliefs and Increase Unconditional Self-Acceptance	Rachel Cunningham, Martin J. Turner	Mai 2016	Psychologie	MMA, étude de cas, psychologie appliquée au sport, intervention, sports de combat	Analyses statistiques (utilisation de la REBT)	Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy	3 athlètes masculins d'arts martiaux mixtes
Correlation between body composition and biomechanical measurements of performance for mixed martial arts athletes – a pilot study	Lacy M Puttuck, Michael S Palmieri	Juin 2014	Physiologie Diététique Biomécanique	MMA, nutrition, biomécanique, performance, régime alimentaire	Analyses biomécaniques de la performance en lien avec la composition corporelle des athlètes	Journal of the International Society of Sports Nutrition	Athlètes expérimentés de MMA
Doping e a lógica da escolha	Juliana Aparecida de Oliveira Camilo, Rafael Nogueira Furtado	Mars 2017	Sociologie	MMA, dopage, praxiographie, théorie de l'acteur-réseau	Analyse praxiographie basée sur la théorie des acteurs-réseaux	Athena Digital	2 pratiquants de MMA dopés
'Do You Hit Girls?' Some Striking Moments in the Career of a Male Martial Artist	Alex Channon	Septembre 2013	Sociologie	MMA, ethnographie, habitus, genre, corps, sexualité	Ethnographie, auto-ethnographie	Issu de l'ouvrage « Fighting Scholars: Habitus and Ethnographies of Martial Arts and Combat	Pratiquants de MMA, société

						Sports » de Raúl Sánchez García et Dale C. Spencer	
Shout of a champion: amplitude of the first harmonic frequency is associated with fighting success in Mixed Martial Arts fighters	Pavel Šebesta, Vít Třebický, Jitka Fialová, Jan Havlíček	Avril 2017	Sociologie	Cris, MMA, combat, victoire	Enregistrements et analyse des cris d'intimidation (PRAAT)	12th Annual Conference of European Human Behaviour and Evolution Association	39 combattants amateur de MMA
Comprehensive assessment of biventricular function and aortic stiffness in athletes with different forms of training by three-dimensional echocardiography and strain imaging	Antonio Vitarelli, Lidia Capotosto, Giuseppe Placanica, Fiorella Caranci, Mario Pergolini, Francesco Zardo, Francesco Martino, Stefania De Chiara, Massimo Vitarelli	Novembre 2012	Physiologie	Echocardiographie, cœur de l'athlète, imagerie Doppler tissulaire, imagerie de suivi des taches blanches, échocardiographie tridimensionnelle, fonction ventriculaire, fonction aortique	Echocardiographie bidimensionnelle et tridimensionnelle	European Heart Journal	35 marathoniens, 35 bodybuilders, 35 combattants de MMA
Examining the Relationship Between the Functional Movement Screen and the Landing Error Scoring System in an Active, Male Collegiate Population	Everard Eoin, Andrew J. Harrison, Mark Lyons	Mai 2017	Biomécanique	FMS, LESS, corrélation, dépistage des mouvements, tests de mouvement	Analyse des relations entre les scores FMS et LESS	Journal of Strength and Conditioning Research	Pratiquants de divers sports dont 7 de boxe/MMA

<p>Mixed-Martial Arts and Christianity: “Where Feet, Fist and Faith Collide”</p>	<p>Nick J. Watson, Brian Bolt</p>	<p>Janvier 2015</p>	<p>Philosophie</p>	<p>MMA, philosophie, théologie, christianisme, violence</p>	<p>Analyse de la violence du MMA et de la référence « Watson, N.J. and Brock, B. (2017) Christianity, Boxing and Mixed Martial Arts, in Adogame, A., Watson, N.J. and Parker, A. (eds.) Global Perspectives on Sports and Christianity, London: Routledge. »</p>	<p>The conversation</p>	<p>Pratiquants de MMA, société</p>
<p>Co-evolutionary processes and positive feedbacks in the growth of the Ultimate Fighting Championships</p>	<p>Simon James Ford</p>	<p>Mars 2015</p>	<p>Management</p>	<p>MMA, UFC, économie, organisation, commerce, concurrence</p>	<p>Etude de cas historique compilée à partir de données provenant de diverses sources, notamment de l’UFC, les US State Athletic Commissions, les sites web de MMA et la littérature</p>	<p>Sport, Business and Management: An International Journal</p>	<p>MMA, UFC, société</p>

					universitaire antérieure sur l'UFC		
An exploratory study about the perception and justification of violence in Mixed Martial Arts and kickboxing athletes	Annemarie Schumacher Dimech, Alain Brechtbühl, Patrick Kohlbrener, Roland Seiler	Juillet 2012	Psychologie Sociologie	MMA, violence, légitimité, agressivité, distinction entre arts martiaux traditionnels et sports de combat modernes	Entretiens semi- structurés	The British Psychological Society	15 pratiquants de MMA ou de kickboxing
From the Octagon to the Courtroom: The Right to Fight, Subaltern, Cosmopolitanism, and Public Interest Litigation as a Tool for Mixed Martial Arts as a Community/Cultural Normative System	Sara Gwendolyn Ross	2015	Sociologie	MMA, ethnographie, communauté, compétition, concurrence	Ethnographie	DePaul Journal of Sports Law	Pratiquants de MMA
Actors of Violence: Staging the Arena in Mixed Martial Arts	Stenius, M.	2011	Sociologie	Acteur, corps, MMA, drame, scène, théâtralité, violence	Ethnographie	Nordic Theatre Studies	Pratiquants de MMA
The Legacy of Pankration: Mixed Martial Arts and the Posthuman Revival of a Fighting Culture	Stenius, M.	2013	Sociologie	Ancien, combat, Grèce, MMA, ontologie, Pancrace, post- phénoménologi e, théorie posthumaniste, nouveau	Ethnographie, auto- ethnographie	Journal of Combat Martial Arts and Science	Pratiquants de MMA

				matérialisme, post- masculinité			
The Body in Pain and Pleasure: An Ethnography of Mixed Martial Arts	Stenius, M.	Septembr e 2015	Sociologie	Abject, adrénaline, MMA, ethnographie, body, pain, incarnation, rituel, violence, culture, masculinité	Ethnographie entre autres (thèse)	Ouvrage récapitulant thèse de doctorat et articles scientifiques	Pratiquants de MMA
‘As Real As It Gets!’ Producing hyperviolence in mixed martial arts	Greg Downey	Juin 2014	Communicatio n	UFC, MMA, hyperviolence, hyperréalité, virtualisme, réalité	Analyse de la violence et des événements liées au MMA	JOMEC Journal	Pratiquants de MMA, société
Is violence used to promote Mixed Martial Arts?	T. Christopher Greenwell, Dustin Thorn, Jason Simmons	Juillet 2015	Marketing	MMA, violence, promotion, motivation du spectateur	Analyse de 134 œuvres d’art promotionnelles et de 57 communiqués de presse	International Journal of Sports Marketing and Sponsorship	MMA, société
Jesus Didn’t Tap: Masculinity, Theology, and Ideology in Christian Mixed Martial Arts	Justine Greve	Juillet 2014	Philosophie	Religion, philosophie, MMA, violence, christianisme	Analyse de blogs, sermons, vidéos et interviews	Religion and American Culture: A Journal of Interpretation	Pratiquant chrétiens de MMA
Eliciting Acceptance For “Illicit” Organizations: The Positive Implications of Stigma for MMA Organizations	Wesley S. Helms, Karen D. W. Patterson	Octobre 2014	Management	MMA, UFC, marketing, stigmatisation	Analyse qualitative (entrevues, reportages médiatiques, textes documentaires	Academy of Management Journal	MMA, UFC, société

					et expériences)		
High Intensity Training and the Mixed Martial Artist	John Amtmann	Février 2010	Education physique	Education physique, MMA, entraînement à haute intensité	Construction et analyse de programmes d'entraînement	Chapitre du livre « Advancements in the Scientific Study of Combative Sports »	Pratiquant de MMA
Technical Knockout: How Mixed Martial Arts Will Change Copyright Enforcement on the Web	Keith Black	2011	Droit	Droit, UFC, MMA	Analyse du MMA et de ses événements	Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal	MMA, UFC, société
Comprehensive analysis of 'knockouts' in Mixed Martial Arts (MMA)	Michael Hutchison, Michael Cusimano, David Lawrence, Tanveer Singh	Mars 2013	Traumatologie	MMA, commotion cérébrale, ko	Analyse de données de carte de combat, données publiques, images, vidéos	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA
Improvement of System of Special Physical Training of Athletes of Complex (Mixed) Martial Arts	S.M. Ashkinazi, E.A. Bavykin	Janvier 2014	Education physique	MMA, entraînement, condition physique, éducation physique	Test pédagogique, programme de contrôle-transfert des normes de conditionnement et d'entraînement physique spécial	Theory and Practice of Physical Culture	Pratiquants de MMA

Impulsiveness in Professional Fighters	Banks SJ, Mayer B, Obuchowski N, Shin W, Lowe M, Phillips M, Modic M, Bernick C	Février 2014	Traumatologie	MMA, traumatisme crânien, neuropsychiatrie	Entrevue structurée, neuroimagerie IRM, distribution des scores d'impulsivité	The Journal of Neuropsychiatry and Clinical Neurosciences	Pratiquants de MMA
Periodization for Mixed Martial Arts	James Lachlan P., Kelly Vincent G., Beckman, Emma M.	Décembre 2013	Physiologie	MMA, sports de combat, périodisation, formation simultanée	Périodisation détaillée de plan de formation pour le MMA, pour guider dans la pratique	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Injury Prevention Strategies for Mixed Martial Arts	James Lachlan P.	Octobre 2014	Traumatologie	Sports de combat, MMA, prévention de blessures	Elaboration de plan de formation	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Protein intake, body composition and athletic performance	Jennifer A. Case	2010	Diététique Physiologie	MMA, weight-cutting, diététique, physiologie, performance	HPD, test de terrain, mesures pré et post-intervention de performance	Dissertation: Department of Human Nutrition College of Human Ecology	Pratiquants de MMA
Out of the Labyrinth: The Recently Invented Mexican Martial Arts Riding the Wave of Mexicanidad	George Jennings	Juillet 2017	Sociologie Anthropologie	MMA, arts martiaux mexicains, mexicanidad, études culturelles, invention de la tradition, anthropologie sociale	Analyse de la culture et des sports de combat mexicains	Conference: Martial Arts Studies: An International and Interdisciplinary Conference, At Cardiff University, Cardiff, UK	Pratiquants de sports de combat, société

Velocity of the offensive technique of the karate for the mixed martial arts fighter: a systematic review	Nelson Kautzner Marques Junior	Août 2015	Biomécanique	Biomécanique, MMA, Karaté, vitesse, technique	Analyse d'études scientifiques	Revista observatorio del deporte	Pratiquants de Karaté, pratiquants de MMA
Effect of Sport Characteristics of Mixed Martial Arts on the Learning of Youth Violence Behavior: Approach of Integrated Method	Lee Keun-Mo, Seo Hee-jin	2007	Sociologie	MMA, jeunesse, apprentissage du comportement violent	Programmes SPSS Ver. 12.0, AMOS Ver. 4.01	Korean Journal of Sociology of Sport	751 individus (analyse quantitative), 46 individus (analyse qualitative)
A Study on the On-line and Off-line Audience Characteristics of Mixed Martial Arts: Approach to Q-Methodology	Seo Hee-jin	2009	Sociologie	MMA, Q-méthodologie, audiences on-line et of-line	Q-méthodologie	Korean Journal of Sociology of Sport	Consommateurs de MMA (échantillon de 40 adultes)
Effect of Watching On-line Mixed Martial Arts on the Aggression and Impulsiveness	Kim Byeong-Chul, Han, Kwang-Leong, Kim Ki-Sup, Cho Kyung-Hun	2009	Sociologie	MMA, impulsivité, agression	Questionnaires, programme SPSS 12.0	Korean Journal of Sociology of Sport	300 lycéens vivant à Séoul et dans la province de Gyeonggi
The influence of age and anthropometric variables on winning and losing in professional mixed martial arts	Christopher Kirk	Septembre 2016	Anthropométrie	MMA, sport de combat, stature, envergure, vieillissement	Tests anthropométriques	Physical Education and Sport	278 combattants professionnels de MMA
Does Stature or Wingspan Length Have a Positive Effect on Competitor Rankings or Attainment of World Title Bouts in International and Elite Mixed Martial Arts?	Christopher Kirk	2016	Anthropométrie	MMA, sports de combat, stature, succès	ANOVA, T-test indépendants	Sport Science Review	474 pratiquants élite et internationaux de MMA
Comparison of the Training Loads of Mixed Martial Arts Techniques in Isolated Training and Open Sparring	Christopher Kirk, Howard T Hurst, Stephen Atkins	Octobre 2015	Biomécanique	MMA, intensité de l'entraînement, accélérométrie, sports de combat	Catapult minimax	Journal of Combat Sports and Martial Arts	8 pratiquants de MMA

Vomiting as a reliable sign of concussion	Darko Ledic, Ivan Sosa, Ines Strenja Linic, Olga Cvijanovic, Miljenko Kovacevic , Andrej Desnica, Ivanka Banicek	Janvier 2012	Traumatologie	MMA, commotion cérébrale, violence, vomissements	Hypothèses basées sur des analyses physiologiques	Medical Hypotheses	Pratiquants de MMA
The Mixed Martial Arts Athlete: A Physiological Profile	Seth Lenetsky, Nigel Harris	Février 2012	Physiologie	Sports de combat, grappling, UFC, combat réalité du combat	Analyse de recherches « actuelles » évaluées par de pairs	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Physiological profile of fighters influences training organisation in combat sports: response to Del Vecchio, Hirata, and Franchini (2011)	Thierry Paillard	2011	Physiologie	Physiologie, MMA, analyse	Analyse de l'article « A review of Time-Motion Analysis and Combat Development in Mixed Martial Arts Matches at Regional Level Tournaments » de Del Vecchio, Hirata et Franchini	Perceptual and Motor Skills	Pratiquants de MMA
Urinary myoglobin quantification by high-performance liquid chromatography: An alternative measurement for exercise-induced muscle damage	Angus Lindsay, Sam Carr, Nick Draper, Steven P. Gieseg	Décembre 2015	Physiologie	Exercice, HPLC, MMA, dommages musculaires, myoglobine, stabilité	Analyse d'échantillons d'urines	Analytical Biochemistry	14 pratiquants de MMA

The physiological and mononuclear cell activation response to cryotherapy following a mixed martial arts contest: a pilot study	Angus Lindsay, Sam Carr, Mohd Izani Othman, Edward Marks, Sian Davies, Carl Petersen, Nick Draper and Steven P. Giese	Décembre 2015	Physiologie	Immersion dans l'eau froide, inflammation, MMA, cellules mononucléaires, dommages musculaires	Analyses d'urine	Pteridines	10 pratiquants de MMA
The development and characteristics of the martial arts experience in new zealand	Diana Looser	2003	Sociologie	MMA, Nouvelle-Zélande, histoire, sociologie, société du risque, culture populaire, ceinture noire, motivation	Questionnaires, entretiens semi-structurés	Thèse en sciences sociales : Lincoln University	Pratiquants de MMA
Body composition, somatotype, and physical fitness of mixed martial arts athletes	Bruno Ferreira Marinho, Bruno Follmer, João Victor Del Conti Esteves, Leonardo Vidal Andreato	Mars 2016	Physiologie	MMA, évaluation physique, sports de combat, performance	Evaluations anthropométriques	Sport Sciences for Health	8 athlètes brésiliens de MMA
Mixed Martial Arts (MMA) and the Media: An Examination of an Emerging Sport's Coverage in ESPN The Magazine	Tywan G. Martin, Antonio S. Williams, Warren Whisenant, Windy Dees	Septembre 2015	Communication Management	MMA, ESPN, comportement du consommateur, hégémonie, théorie élite	Méthodes d'analyse de contenu	Public Organization Review	Consommateurs de l'UFC et du MMA. Pratiquants de MMA. Société
Measuring the Workload of Mixed Martial Arts using Accelerometry, Time Motion Analysis and Lactate	Christopher Kirk, Howard T Hurst, Stephen Atkins	Mars 2015	Biomécanique Physiologie	MMA, sports de combat, analyse de mouvement	Accéléromètre triaxial, analyses sanguine	International Journal of Performance Analysis in	6 pratiquants de MMA

				temporel, accélérométrie, lactate		Sport	
Mental Cage: A Qualitative Analysis of the Mental Game in the Sport of Mixed Martial Arts	Matthew E. Harpold	2008	Psychologie	MMA, confiance, éveil, discipline, motivation	Méthodologie phénoménologique existentielle et un cadre humaniste	Electronic Theses & Dissertations	6 pratiquants amateurs de MMA
Motor actions and spatiotemporal changes by weight divisions of mixed martial arts: Applications for training	Miarka B, Brito CJ, Bello FD, Amtmann J	Octobre 2017	Biomécanique	MMA, études de temps et de mouvements, tâche de performance, analyse d'arts martiaux	Analyses d'actions motrices et de changements spatio-temporels	Human Movement Science	Pratiquants de MMA
A 12-Week Metabolic Conditioning Program for a Mixed Martial Artist	Mikeska, James D.	Février 2016	Physiologie	Conditionnement métabolique, entraînement, MMA	Analyse de filières énergétiques. Analyses corporelles.	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Weight loss in mixed martial arts athletes	Andreato Leonardo Vidal, Andreato Thaís Vidal, da Silva Santos Jonatas Ferreira, Del Conti Esteves João Victor, Franzói de Moraes Solange Marta, Franchini Emerson	May 2014	Diététique Physiologie	Sports de combat, lactate sanguin, perte de poids, profil des états d'humeur, osmolalité	Questionnaires, analyse salivaires, échelle Brunel Mood Scale	Journal of Combat Sports & Martial Arts	8 combattants de MMA
MMA fighters' technical-tactical preparation – fight analysis: a case study	Adam Marek, Pujso Ryszard, Kuźmicki	Janvier 2015	Education physique	Structure temporelle d'un combat,	Analyse de 137 attaques techniques	Journal of Combat Sports and	2 combattants de MMA

	Stanisław, Szymański Michał, Sergey Tabakov			techniques de MMA, caractéristiques de l'attaque	exécutées au cours d'un combat de 13 minutes	Martial Arts	
Análise de tempo-movimento em combates de mixed martial arts (mma): comparações entre gêneros	Fabricio Boscolo Del Vecchio, Kevin Cavalheiro da Silva, Bianca Miarka	2015	Biomécanique	Arts martiaux, genre, technique, tactique, études de temps et de mouvements	Analyses de variables temporelles	Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP	64 pratiquants de MMA (32 par sexe)
Effects of original physical training program on changes in body composition, upper limb peak power and aerobic performance of a mixed martial arts fighter	Łukasz Tota, Tomasz Drwal, Marcin Maciejczyk, Zbigniew Szyguła, Wanda Pilch, Tomasz Pałka, Grzegorz Lech	Juin 2014	Physiologie	Puissance maximale, consommation maximale d'oxygène, MMA, entraînement physique	Analyse de la composition corporelle (impédance bioélectrique), test de Wingate, test sur tapis roulant, tests d'oxygène	Medicina Sportiva	1 pratiquant de MMA
Muhammad Ali; Is he Still the Greatest? Data Crunching of the Surface Web and an Insight on Performance Enhancing Drugs	Ahmed Al-Imam	Février 2017	Communication Histoire	Sports, boxe, lutte, MMA, UFC, Muhammad Ali, performance, stéroïdes, popularité, rétrospective	Analyse de la popularité de trois athlètes (Muhammad Ali, Conor McGregor et Bill Goldberg). Analyse de base de données google (statistiques inférentielles)	Journal of Athletic Enhancement	Muhammad Ali, Conor McGregor et Bill Goldberg, consommateurs de sports de combat
Musculoskeletal Injuries Sustained in Modern Army Combatives	Possley DR, Johnson AE	Janvier 2012	Traumatologie	MMA, soldats, blessures, traumatologie	Analyse de 1025 soldats présentant des blessures	Military Medicine	1025 soldats présentant des blessures

Fight Kids: The Future of Mixed Martial Arts or a Detriment to America's Youth? A Call to Regulate Children's MMA	Daniel Neyra	Octobre 2013	Politique Traumatologie	Commissions athlétiques, enfants, MMA, se battre, UFC, mineur	Analyses de réglementations et lois en lien avec le MMA	Family Court Review	Société, commissions athlétiques, pratiquant de MMA, UFC, MMA
O estresse no mma: as estratégias de enfrentamento podem melhorar o desempenho dos lutadores?	Isabella Belem, Luciane Cristina Arantes da Costa, Jorge Both, Patricia Carolina Borsato Passos, José Luiz Lopes Vieira	Août 2016	Psychologie	MMA, psychologie, stress, caractéristiques de l'entraînement	Formulaire d'identification, inventaires des habiletés d'adaptation, questionnaire sur le rétablissement et le stress des athlètes (RESTQ-76 Sport). Statistiques descriptives, test de Shapiro-Wilk, test « U » de Mann-Whitney, test de Kruskal-Wallis et le coefficient de corrélation de rang de Spearman	Revista Brasileira de Medicina do Esporte	50 athlètes masculins de MMA
On Psychomotor and Moral and Spiritual Determinants of Sports Qualification for Mixed Martial Arts	V.M. Voronov, A.A. Gorelov, V.P. Sushchenko, A.P. Khlopetsk	Janvier 2015	Psychologie	Psychomotricité, moral, spiritualité, MMA, personnalité	Observations longitudinales	Theory and Practice of Physical Culture	300 pratiquants masculins de MMA

Os sentidos atribuídos ao “cuidado” em uma mídia especializada de Mixed Martial Arts	Juliana Aparecida de Oliveira Camilo	Décembre 2016	Psychologie Sociologie	Pratiques discursives, attention, MMA, psychologie, social, sport	Analyse de magazine spécialisé dans le combat brésilien (Tatame)	Psicologia Revista	Pratiquants de MMA
Using automatic speech recognition to assess spoken responses to cognitive tests of semantic verbal fluency	Serguei V.S. Pakhomov, Susan E. Marino, Sarah Banks, Charles Bernick	Décembre 2015	Psychologie Traumatologie	Analyse de la parole, tests cognitifs, reconnaissance vocale automatique, aisance verbale, adaptation	Tests ASR, VF	Speech Communication	38 combattants de boxe et d'arts martiaux mixtes
The effect of body measurements on success in mixed martial arts	Christopher Kirk	Novembre 2016	Anthropométrie	Anthropométrie, MMA, succès	Mesures anthropométriques	PeerJ Preprints	474 athlètes élités de MMA
Perception of injury risk among amateur Muay Thai fighters	Stephen Strotmeyer Jr, Reidar P. Lystad	Janvier 2017	Traumatologie	Risque perçu, risque comparatif perçu, optimiste comparatif, optimisme irréaliste, blessures athlétiques	Sondage en ligne, statistiques descriptives	Injury Epidemiology	Pratiquants de Muay Thai et de MMA
Perfil nutricional de atletas de Mixed Martial Arts (MMA)	Andréia Araujo Lima Torres, Fábio Brandão de Oliveira	Janvier 2014	Diététique Anthropométrie	Diététique, anthropométrie, MMA, technique, tactique, nutrition	Analyses anthropométriques et diététiques	EFDeportes.com	Pratiquants de MMA
Performance probabilities and outcome effects in technical-tactical factors with bout phase	Bianca Miarka, Ciro José Brito, John Amtmann	Août 2017	Biomécanique Education physique	Etudes de temps et d'espace,	Analyses des actions dans l'espace et le	International Journal of Performance	1752 rounds de 584 combats effectués par

changes of mixed martial arts				programme d'entraînement, tâche de performance et analyse, MMA, performance	temps	Analysis in Sport	des pratiquants de l'UFC
Physiological demands of amateur mixed martial art fighting	Carl J Petersen, Angus Lindsay, Sibi Walter, Sam Carr	Juin 2015	Physiologie	MMA, physiologie, filières énergétiques, dépense physique	Analyses physiologiques, de notation à l'aide d'enregistrements vidéo et d'appareils photos	Conference: 20th Annual Congress of the European College of Sport Science, At Malmo, Sweden	10 combattants masculins amateurs de MMA
Incidence of pinna haematoma in mixed martial arts	E. Scott, A. Patel, S. Ghosh	Novembre 2015	Traumatologie	MMA, blessures, traumatologie	Questionnaire en ligne	International journal of surgery	89 répondants, dont 51 combattants
Anticipating and Training for the Worst-Case Metabolic Scenario: A Comment on Del Vecchio, Hirata, and Franchini (2011)	John Amtmann	Février 2012	Traumatologie Biomécanique	MMA, traumatologie, blessure, entraînement	Analyse de l'article « A review of Time-Motion Analysis and Combat Development in Mixed Martial Arts Matches at Regional Level Tournaments » de Del Vecchio F. B., Hirata S. M., Franchini E.	Perceptual and Motor Skills	Pratiquants de MMA
Violence as a source of pleasure or displeasure is associated with specific functional connectivity with the nucleus accumbens	Porges EC, Decety J	Août 2013	Neurosciences Physiologie	MMA, connectivité fonctionnelle, cortex insulaire,	IRM, observations, analyses de l'évaluation du	Frontiers in Human Neuroscience	49 pratiquants masculins de sports de combat

				noyau accumbens, cortex orbitaire frontal, plaisir, récompense, violence	plaisir et du mécontentement		
No significant association between 2D:4D ratio and fighting success in Mixed Martial Arts fighters	Vít Třebický, Jitka Fialová, Jan Havlicek	Avril 2016	Anthropométrie	Anthropométrie, MMA	Analyses anthropométriques	London School of Hygiene and Tropical Medicine, 11th Annual Conference of European Human Behaviour and Evolution Association	51 pratiquants masculins de MMA
Condoned Violence or an Art of Combat? An Explorative Study of Mixed Martial Arts	Annemarie Schumacher Dimech, Alain Brechbühl, Roland Seiler	Juillet 2011	Psychologie	MMA, violence, catégorisation, sociologie	Entretiens semi-structurés	Conference: 13th Congress of the European Federation of Sports Psychology, At Madeira, Portugal	8 pratiquants de MMA depuis deux ans ou plus
Attitude towards and justification of violence in mixed martial arts and kickboxing athletes: A preliminary study	Annemarie Schumacher Dimech, Alain Brechbühl, Patrick Kohlbrenner, Roland Seiler	Avril 2012	Psychologie	MMA, violence, kick-boxing, violence, attrait	Entretiens semi-structurés	Conference: Annual Conference of the British Psychological Society, At London, UK	8 athlètes de MMA, 7 athlètes de kick-boxing

Power Measures of Athletes in Combat Sports Using a Modified Rowing Ergometer	Carlos Zepa, Kathryn Johnstone, Paolo Sanzo, Eryk Przysucha	Mars 2013	Biomécanique	Biomécanique, MMA, aviron, technique	ANOVA	International Journal of Sports Science	15 pratiquants masculins de sports de combat
The sharing of radiological images by professional mixed martial arts fighters on social media	George Rahmani, Cormac W Joyce, Peter McCarthy	Mai 2017	Traumatologie	Trauma, MMA, médias sociaux, rayons X, blessures athlétiques	Recherche sur internet via google (termes de recherche : MMA, arts martiaux mixtes, blessure, scan, rayons X, fracture, rupture). Analyse d'articles en lien avec des blessures liées au MMA	Acta Radiologica Open	20 combattants de MMA
Born to fight? Genetics and combat sports	Emerson Franchini	Janvier 2014	Génétique	Gène, polymorphismes, performance sportive	Analyse de bases de données PubMed, Web of Science et SportDiscus (termes utilisés : boxe, karaté, judo, arts martiaux mixtes, taekwondo, lutte, gènes, génétique,	Revista de artes marciales asiáticas	Pratiquants de sports de combat

					gènes candidats)		
Reliability of a Portable Accelerometer for Measuring Workload during Mixed Martial Arts	Howard Thomas Hurst, Stephen Atkins, Christopher Kirk	Septembre 2014	Biomécanique	Sports de combat, charge externe, accélérométrie	Analyse effectuée avec accéléromètre triaxial	Journal of Athletic Enhancement	8 pratiquants masculins de MMA
Injury Patterns of Mixed Martial Arts Athletes in the United States	D.J. Ross, G.J. Tudor, J.W. Hafner Jr., B.I. Yahuaca, H. Wang	Octobre 2013	Traumatologie	MMA, traumatologie	Sondage structuré anonyme publié en ligne	Annals of Emergency Medicine	Pratiquants de MMA
Mulheres no Mixed Martial Arts: Corpos fora do lugar?	Grasiela O Santana da Silva, Angelita Alice Jaeger, Paula Silva	Janvier 2016	Sociologie	MMA, femme, corps	Analyse de données qualitatives relatives à la pratique féminine de MMA	Ouvrage « Mulheres no Mixed Martial Arts: Corpos fora do lugar? » de Grasiela O Santana da Silva, Angelita Alice Jaeger, Paula Silva	Pratiquantes de MMA, société

<p>The Effects of Mixed Martial Arts on Behavior of Male Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder</p>	<p>Matthew K. Morand,</p>	<p>2004</p>	<p>Psychologie</p>	<p>MMA, enfants, psychologie</p>	<p>Analyse de 12 semaines (programme d'exercices d'arts martiaux)</p>	<p>Thèse (Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Psychology Hofstra University Hempstead, N.Y. 11549 May 18th, 2004) Ouvrage : The Effects of Mixed Martial Arts and Exercise on Behavior of Boys with Attention Deficit Hyperactivity Disorder, de Matthew Klein Morand, Hofstra University</p>	<p>Enfants âgés de 8 à 11 ans, diagnostiqués de trouble d'hyperactivité avec déficit de l'attention</p>
<p>Comparisons of Time-motion Analysis of Mixed Martial Arts Rounds by Weight Divisions</p>	<p>Bianca Miarka, Victor Silveira Coswig, Fabrício B.D. Vecchio,</p>	<p>Décembre 2015</p>	<p>Biomécanique</p>	<p>Etudes de temps et de mouvement, analyse</p>	<p>Analyses de variables de temps et de mouvements</p>	<p>International Journal of Performance Analysis in</p>	<p>Pratiquants de MMA</p>

	Ciro José Brito, John Amtmann			statistique, tâche de performance et d'analyse, arts martiaux, MMA		Sport	
Physiological Profile of Mixed Martial Artists	Monica G. Schick, Lee E. Brown, Jared W. Coburn, William C. Beam, Evan E. Schick, Nicole C. Dabbs	2010	Physiologie	MMA, caractéristiques, combattants, amateur, combat, comparaison	Mesures corporelles et physiologiques	Medicina Sportiva/ Thèse : Faculty of California State University, Fullerton	11 pratiquants masculins de MMA
Six Degree-of-Freedom Measurements of Human Mild Traumatic Brain Injury	Fidel Hernandez, Lyndia C. Wu, Michael C. Yip, Kaveh Laksari, Andrew R. Hoffman, Jaime R. Lopez, Gerald A. Grant, Svein Kleiven, David B. Camarillo	2014	Traumatologie Biomécanique	Traumatologie, biomécanique, MMA	Analyse de 513 impacts	Annals of Biomedical Engineering	Pratiquants de sports violents
Rating of Perceived Exertion for Quantification of Training and Combat Loads During Combat Sport-Specific Activities: A Short Review	Slimani M, Davis P, Franchini E, Moalla W	Octobre 2017	Physiologie	Physiologie, MMA, charge interne, perception de l'effort, arts martiaux	Analyse corporelles, physiologies	Journal of Strength and Conditioning Research	Pratiquants de sports de combat
Avada kedavra: disenchantment, empathy, and leaving ethnography	Kristina Smith, Michael Atkinson	Juillet 2017	Sociologie	Sociologie, ethnographie, MMA, yoga, désengagement, empathie, mode	Ethnographie	Qualitative Research in Sport, Exercise and Health	Pratiquants de MMA et de Yoga

				de réalisation, inter-corporalité, désenchantement			
Mixed martial arts: physiology and training aspects	Tácito P. Souza-Junior, Bernardo N. Ide, Jeffer E. Sasaki, Rafael F. Lima, Cesar C. C. Abad, Richard D. Leite, Marcelo P. Barros, Allan C. Utter	Septembre 2015	Education physique Physiologie	MMA, éducation physique, programme d'entraînement, physiologie	Revue de littérature non systématique. Analyse de l'aérobique, anaérobique, de la force et de la puissance	The Open Sports Science Journal	Pratiquants de sports de combat
'Eating clean' for a violent body: Mixed martial arts, diet and masculinities	Dale C. Spencer	Juin 2014	Sociologie	Ethnographie, MMA, masculinité, performance, alimentation	Ethnographie	Women's Studies International Forum	Pratiquants de MMA
Sports analysis, training considerations and applied methods for mixed martial arts	Johan Lahti	2016	Biomécanique	Biomécanique, MMA, force et conditionnement, exigences physiologiques	Analyses biomécaniques	Article conçu dans le cadre : Department of Biology of Physical Activity University of Jyväskylä	Pratiquants de MMA
Dangerous New Identity: Is Change Needed in Determining Transgender Participation in Athletics Through New Gender Identity?	John J. Leppler	Janvier 2014	Droit	Athlètes transgenres, testostérone, Fallon Fox, CIO, identité de genre	Analyse de la réglementation du MMA. Exemple de Fallon Fox.	Social Science Research Network	Pratiquants de MMA Transgenres

Strength and Conditioning Considerations for Female Mixed Martial Artists	Monica G. Schick, Lee E. Brown, Evan E. Schick	Février 2012	Education physique	Femmes, sports de combat, force, performance, conditionnement	Analyse de méthodes d'entraînement de MMA	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Striking dynamics and kinetic properties of boxing and MMA gloves	Benjamin Lee, Stuart McGill	Août 2014	Biomécanique	Gant, MMA, sécurité, boxe, sports de combat, MMA	Analyse de données cinétiques	Revista de Artes Marciales Asiáticas	Pratiquants de MMA
Evidence-Based Guidelines for Strength and Conditioning in Mixed Martial Arts	Tack Chris	Octobre 2013	Education physique	MMA, sports de combat, force et conditionnement, anaérobie	Analyse de méthodes d'entraînement de MMA	Strength & Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Estimating attendance for the Ultimate Fighting Championship: a demand theory approach	Scott Tainsky, Steven Salaga, Carla A. Santos	Juin 2012	Marketing	Sports de combat, sports individuels, MMA, demande	Théorie de la demande économique : analyse de motivations des spectateurs, analyse littéraire	International Journal of Sport Management and Marketing	Consommateurs de MMA
Further Evidence for Links Between Facial Width-to-Height Ratio and Fighting Success: Commentary on Zilioli et al. (2014)	Vít Třebický, Jitka Fialová, Karel Kleisner, S. Craig Roberts, Anthony C. Little, Jan Havlíček	Août 2015	Psychologie Anthropométrie	Formidabilité, perception, fWHR, agression, se battre	Analyses et mesures corporelles, analyses comportementales	Aggressive Behavior	Pratiquants de MMA
Face of a Fighter: Bizygomatic Width as a Cue of Formidability	Samuele Zilioli, Aaron N. Sell, Michael Stirrat, Justin Jagore, William Vickerman, Neil	2014	Psychologie	Potentiel d'exploitation des ressources, force physique, formidabilité, rapport largeur-	Analyse de la largeur bizygomatic (rapport largeur-hauteur du visage)	Aggressive Behavior	Pratiquants d'arts martiaux mixtes

	V. Watson			hauteur du visage (fWHR)			
W1n: relações públicas e marketing esportivo assessoria do centro de treinamento sidney lima	Luiza Elayne Azevedo Luindia, Samara Silveira, Mariana Dinelly	Janvier 2014	Marketing	Relations publiques, marketing sportif, MMA, planification, stratégie	Enquête situationnelle, observation participante, analyse SWOT	Thèse : Universidade federal do Amazonas – ufam instituto de ciências humanas e letras – ichl departamento de comunicação social – decom	Consommateurs de MMA
Desenvolvimento psicométrico de um modelo teórico compreensivo do envolvimento parental no desporto [Psychometric development of a theoretical model of parental involvement in sport]	Pedro Teques, Sidónio Serpa, António Rosado, Carlos Silva1, Luís Calmeiro	Novembre 2014	Psychologie	Psychologie, sport, MMA, encouragement, réussite, implication parentale, validité	Analyses factuelles confirmatoires afin de vérifier les propriétés psychométriques des mesures	Conference: XV Jornadas da Sociedade Portuguesa de Psicologia do Desporto, At Rio Maior	254 athlètes et 365 parents
The hierarchy of professional activities of martial arts and mixed martial arts coaches	Zbigniew Bujak , Mircea V. Muntean , Dariusz Gierczuk	Janvier 2014	Anthropologie	MMA, sports de combat, coach, activités professionnelle	Questionnaire	IDO MOVEMENT FOR CULTURE. Journal of Martial Arts Anthropology	250 entraîneurs
The Semiotic Approach on the Symbolic System of Masculinity Represented in the Mixed Martial arts	Jang Seung-Hyun, Lee Keun-mo, Lee Nam-mi	Décembre 2010	Sociologie	Masculinité, arts martiaux mixtes, UFC	Analyse du MMA, de l’UFC et de leurs pratiquants et	Korean Journal of Sociology of Sport	Société, MMA, UFC

					consommateurs		
The structure of conceptual blends in Mixed Martial Arts play-by-play commentary	Halszka Bąk	Juillet 2009	Linguistique	Linguistique, MMA, UFC	Analyse linguistique (MMA, UFC)	Thèse : Praca licencjacka napisana w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza pod kierunkiem dr Iwony Kokorniak	Société, pratiquants et consommateurs de MMA et de l'UFC
The Use of Performance Tests for the Physiological Monitoring of Training in Combat Sports: A Case Study of a World Ranked Mixed Martial Arts Fighter	Dale I Lovell, Mathew Bousson, Chris McLellan	Décembre 2012	Physiologie	Performance anaérobie, MMA, entraînement, dégressif	Test Wingate, analyse physiologiques	Journal of Athletic Enhancement	Pratiquants de MMA
Kickboxing power hour: case report of fifth metatarsal apophysitis (Iselin disease) and its magnetic resonance imaging features	Nishant Gupta, Komal Sharma1, Itisha Bansal, Yogesh Kumar, Daichi Hayashi	Avril 2017	Traumatologie	Apophysite, fracture, maladie de l'iséline, IRM, ostéochondrose	Analyse de cas clinique	Translational Pediatrics	Pratiquant de kickboxing
Training volume and methods of athletes competing at a mixed martial arts event	John Amtmann	Janvier 2010	Education physique	Entraînement, athlètes, force, conditionnement, volume d'entraînement, MMA, musculation	Sondage, analyse des entraînements et d'exercices de musculation	Intermountain journal of sciences	32 athlètes de MMA

Higher facial width to height ratio predicts fighting performance and perceived aggressiveness in MMA fighters	Vít Třebický, Jitka Fialová, Karel Kleisner, Jan Havlicek	Septembre 2013	Anthropométrie	Physique, mesures, MMA, agressivité, performance	Analyse de 146 portraits (photographies de pratiquant professionnels de MMA)	Communication : Tartu, Estonia, he Nordic Evolutionary Psychology Meeting 2013	618 pratiquants de MMA (216 hommes, 402 femmes)
'Ultimate' sponsorship: fan identity, brand congruence, and the Ultimate Fighting Championship	Michael B. Devlin, Natalie A. Brown, Andrew C. Billings, Stacy Bishop	Janvier 2013	Marketing	Sponsoring sportif, identité du fan, MMA, congruence, enquête, UFC	Questionnaires en ligne	International Journal of Sport Management and Marketing	911 participants liés à la consommation de L'UFC
Understanding and Regulating the Sport of Mixed Martial Arts	Brendan S. Maher	Octobre 2009	Droit	Réglementation, MMA, droit, légitimité	Analyse du développement et de la réglementation du MMA	Hastings Communication & Entertainment Law Journal,	Société, instances étatiques, pratiquants et consommateurs de MMA
Validade de diferentes equações de predição da carga máxima em atletas de artes marciais mistas	Jairo Laécio Guerra Filho, Rodrigo Ramalho Aniceto, Gabriel Rodrigues Neto, Elisio Pereira Neto, Adenilson Targino de Araújo Júnior, Joamira Pereira Araújo, Maria do Socorro Cirilo Sousa	Décembre 2014	Biomécanique	MMA, biomécanique, banc de presse, équations de prédiction, 1-RM test, MMA	Test 1-RM, test submaximal, test t	Motricidade	19 pratiquants masculins de MMA
The prevalence, risk factors predicting injury and the severity of injuries sustained	S Venter, D C Janse Van Rensburg, L	Mai 2017	Traumatologie	MMA, commotion cérébrale,	Analyse de dossiers médicaux	The South African Journal of	173 pratiquants masculins de MMA

during competition in professional mixed martial arts in Africa	Fletcher, C C Grant			retour au jeu		Sports Medicine	
“Just Be Natural with Your Body” An Autoethnography of Violence and Pain in Mixed Martial Arts	Magnus Stenius, Ronald Dziwenka	Août 2015	Sociologie	Abject, autoethnographie, MMA, douleur, violence-colorée	Ethnographie	International Journal of Martial Arts	Pratiquants de MMA
‘Fist, feet and faith’: an ‘elite’ interview with ‘Fight Church’ Pastor Jude Roberts	Steven N. Waller	Janvier 2017	Sociologie	MMA, église, sociologie, interview, élite	Interview	Sport in Society	Jude Roberts
From laconophilia to ‘The Sportan’: balancing athletic excellence, sponsorship, branding and career prospects	Jonathan A. J. Wilson, Jonathan Liu	Janvier 2012	Marketing	MMA, sponsoring sportif, élite, personnalités sportives, marques, équité de marque	Socratic elenchus method	International Journal of Sport Management and Marketing	Acteurs, pratiquants et consommateurs liés à l’UFC et au MMA
Women that fight: The female participation in mixed martial arts events	Lisiane Caroline Rodrigues Hermes, Regina Raber, Cassiana Maris Lima Cruz, Janine Fleith de Medeiros	Novembre 2016	Marketing	Marketing, MMA, femmes, marché du sport	Recherche exploratoire et descriptive avec approche qualitative. Analyse de contenu (questionnaire ouvert)	Brazilian Business Review	Pratiquantes de MMA, acteurs liés à la consommation du MMA
Análise das concentrações de lactato sanguíneo de atletas profissionais durante sparring de MMA	Ednei Costa Maia, Danilo Ladeia Muinos Andrade, Edson Ramalho, Alex Sandro Gomes, Paulo Santoro	Octobre 2016	Physiologie	MMA, lactate, physiologie, combat	Analyses sanguines (lactate), de la pression artérielle, du pouls	Conference: 28º Congresso Brasileiro de Medicina do Exercício e do Esporte, At Florianópolis,	21 pratiquants masculins de MMA

	Belangero, Alberto de Castro Pochini					Volume: 22	
Evolução benigna de Miocardite em atleta profissional de MMA: devemos supervalorizar o realce tardio?	Taline Santos Da Costa; Danilo Ladeia Muiños; Nabil Ghorayeb; Thiago Ghorayeb; Carlos Vicente Andreoli; Ricardo Francisco Contesini	Outobre 2016	Traumatologie Physiologie	MMA, traumatologie, physiologie, sang	Analyses corporelles, physiologiques	Conference: 28° Congresso Brasileiro de Medicina do Exercício e do Esporte, At Florianópolis, Volume: 22	Praticant de MMA
Lay-and-Pray: Doenças Sanguíneas Transmissíveis no MMA	Marcelo Joaquim Barbosa, Fabricio Silva Ribeiro	Outobre 2016	Infectiologie	Infectiologie, VIG, hépatite B et C	Analyse de journaux, articles et livres	Conference: 28° Congresso Brasileiro de Medicina do Exercício e do Esporte, At Florianópolis, Volume: 22	Praticants de MMA
Caution, this is sparta!: a gendered examination of mixed martial arts and the spartanization process	Teeter, Allison M	2014	Philosophie Sociologie	Genre, MMA, sports, spartanisation	Echantillonnage de commodité, entrevues semi-structurées approfondies	Thèse : Department of Sociology, Anthropology , and Social Work College of Arts and Sciences KANSAS STATE UNIVERSITY Manhattan, Kansas	31 hommes et 14 femmes

Einstellung gegenüber und Rechtfertigung von Gewalt bei Mixed Martial Arts- und Kickbox-Athleten: eine vorläufige qualitative Untersuchung	Alain Brechbühl, Annemarie Schumacher, Patrick Kohlbrenner, Roland Seiler	Juillet 2014	Psychologie	Psychologie, MMA, violence, kick-boxing	Entretiens	Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2012: Internationales Symposium und dvs-Jahrestagung. Hamburg.	8 pratiquants de MMA et 7 pratiquants de kick-boxing
Caged quandaries: Mixed martial arts and the politics of research	Matthew Masucci, Ted M. Butryn	Septembre 2015	Sociologie Psychologie Politique	Politique, sociologie, MMA, ethnographie	Ethnographie	Chapitre 12 du livre « The psychology of sub-culture in sport and physical activity: Critical perspectives »	Pratiquants de MMA, société
An In-Depth Physiological Performance Profile for the Sport of Mixed Martial Arts	Christopher Kirk	Juillet 2013	Biomécanique	Biomécanique, MMA, frappe au sol	Accéléromètres Catapult Minimax 3, Longomatch 0.18, analyses physiologiques	Conference: UCLan Graduate Research school Annual Conference, At Preston, UK	8 pratiquants professionnels de MMA
Assessment of cognitive performance in mixed martial arts athletes	Christopher J. Heath	Août 2014	Psychologie	MMA, traumatisme crânien, neuropsychologie	Analyse de profils cognitifs (instrument d'évaluation neuropsychologique)	Dissertation pour le grade de docteur en Philosophie : UNIVERSITY OF NORTH	56 athlètes (28 de MMA, 28 non exposés à des traumatismes crâniens)

						TEXAS	
Success of Mixed Martial Arts Video Topics on YouTube	Pawel Zembura	Avril 2013	Communication	YouTube, MMA, arts martiaux, audience	Analyse de contenu, échantillon composé de 200 vidéos populaires	Sport Science Review	Consommateurs de MMA
Testing relationships between spectator's motives and points of attachment in mixed martial arts in Poland	Paweł Zembura, Jolanta Żyśko	Décembre 2015	Communication	Identification (psychologie), motivation, loisirs, comportement du consommateur	Modélisation par équation structurelle (182 événements de MMA en Pologne)	Journal of Combat Sports and Martial Arts	Consommateurs de MMA
MMA (mixed martial arts) как прямое выражение западной культуры	Trunyov Sergey Igorevich, Zalevsky Alexander Vladimirovich, Epifanova Natalia Nikolaevna	Août 2017	Philosophie	Sports, MMA, combat, concours, victoire, TV, style de vie, état, traditions américaines	Analyse du Pancrace et du MMA	Society: Philosophy, History, Culture	MMA, société
Estudo comparativo das concentrações de cortisol salivar entre atletas experientes e não experientes no Mixed Martial Arts	Andressa Melina Becker da Silva Birgit Keller Israel Charley Pereira Rubens Abraão Tempiski Ricardo Weigert Coelho	Août 2010	Physiologie	MMA, salive, cortisol, stress, physiologie	Analyses salivaires	Revista Digital. Buenos Aires	7 athlètes de MMA

Quelle créativité corporelle en MMA ? Entre uniformisation gestuelle et compensations techniques	Matthieu Quidu	Mars 2018	Sociologie	MMA, UFC, spectacle, innovation, technique, uniformisation	Analyse des techniques et de la réglementation du MMA	Corps	Pratiquants de MMA
Être Normaliens et pratiquants de Mixed Martial Arts	Matthieu Quidu, Matthieu Delalandre	Février 2018	Sociologie	MMA, normalien, sociologie	Entretiens semi-directifs, questionnaires auto-administrés, observations	SociologieS	23 élèves pratiquant le MMA (école normale supérieure de Lyon)
Introduction au dossier : Mixed Martial Arts et engagement corporel paradoxal	Matthieu Quidu	Mars 2018	Sociologie	MMA, engagement corporel, paradoxe, standardisation, originalité	Analyse des techniques et de la réglementation du MMA	Corps	Pratiquants de MMA
Pratiquer le Mixed Martial Arts dans l'enseignement supérieur : un sport de combat sulfureux au service du bien-être des étudiants	Matthieu Quidu	Juin 2017	Sociologie	Développement personnel, modalités de pratique, mobiles d'agir, école normale supérieure, relâchement des tensions, estime de soi physique, sentiment d'auto-détermination, bien-être relationnel, MMA	Entretiens semi-directifs, observation participante, ethnographie	Thèse : Laboratoire sur les Vulnérabilités et l'Innovation dans le Sport Université Lyon	Pratiquants de MMA

Les activités sportives « hybrides » comme réponse à l'accélération des rythmes de vie. Le cas de la pratique du Mixed Martial Arts à l'École Normale Supérieure de Lyon	Matthieu Quidu	Juin 2017	Sociologie	Accélération, MMA, hybride, sociologie	Ethnographie, entretiens semi-directifs	Temporalités	Pratiquants de MMA
'I'm Not the Type of Person Who Does Yoga': Women, 'Hard' Martial Arts and the Quest for Exciting Significance	Mark Mierzwinski, Catherine Phipps	Janvier 2015	Sociologie	Sociologie, pratiques difficiles, femmes, MMA, excitation, MMA	Analyse de la pratique et des capacités techniques du Muay Thai et du MMA	Chapitre issu du livre « Global Perspectives on Women in Combat Sports » (pp. 237-252) de Alex Channon et Christopher R. Matthews	Pratiquantes de MMA et de Muay Thai
Advancements in the scientific study of combative sports	J.E. Warnick, W.D. Martin	Janvier 2011	Psychologie Sociologie Physiologie Médecine Biomécanique	Interdisciplinarité, MMA, activités de combat	Analyse interdisciplinaire du MMA et des activités de combat	Ouvrage « Advancements in the Scientific Study of Compative Sports » de J. E. Warnick et W. D. Martin. Série : Sports and Athletics Preparation, Performance, and Psychology	Pratiquants de sports de combat, société
'Chicks Fighting in a Cage': A Philosophical Critique of Gender Constructions in the	Charlene Weaving	Janvier 2015	Philosophie Sociologie Communication	MMA, Ronda Rousey, diététique,	Analyse de la construction du genre et la	Chapitre du livre « Global Perspectives	Pratiquantes de sports de combat

Ultimate Fighting Championship			n	sociologie, communication	« tension » entourant les femmes combattant à l'UFC, dont Ronda Rousey	on Women in Combat Sports » de Alex Channon et Christopher R. Matthews	
Conscientização e empoderamento dos corpos das mulheres no desporto: os casos do Mixed Martial Arts e do Bodybuilding	Paula Silva	Novembre 2017	Sociologie	Sensibilisation, autonomisation, corps, femme, sport, MMA, bodybuilding	Analyse de pratiquantes féminines dans la pratique du MMA et du bodybuilding	Chapitre du livre « Ecos de Freire e o pensamento feminista: Diálogos e esclarecimentos »	Pratiquantes de MMA et de bodybuilding
Consensual violence: sex, sports, and the politics of injury	J.D. Weinberg	Janvier 2016	Sociologie	Violence, sexualité, BDSM, MMA, violence, ethnographie	Entretiens et observations ethnographiques	Ouvrage « Consensual violence: sex, sports, and the politics of injury », de J. D. Weinberg	Pratiquants de MMA et de BDSM
Girl Power Figures, Mythic Amazons, and Neoliberal Risk Performers: Discursively Situating Women Who Participate in Mixed Martial Arts	Riley Chisholm, Charlene Weaving, Katherine Bischooping	Janvier 2016	Sociologie	MMA, femme, risque, MMA, violence, amazones, performances, pouvoir	Analyse de pratiquantes de MMA	Chapitre de l'ouvrage « Women in Action Sport Cultures: Identity, Politics, Experience and Pedagogy » de Holly Thorpe et Rebecca Olive	Pratiquantes de MMA

Mixed Martial Arts	Bledsoe G. H.	Janvier 2009	Traumatologie	Traumatologie, MMA, violence, blessures	Analyse de pratiquants de MMA	Chapitre de l'ouvrage « Combat Sports Medicine » de Kordi R., Maffulli N., Wroble R.R., Wallace W.A.	Pratiquants de MMA
Mixed Martial Arts coaches and sensory pedagogies	Anu Vaittinen	Janvier 2017	Sociologie	Sens, sensations, MMA, activités physique	Analyses des sens et des sensations	Chapitre de l'ouvrage « Seeking the Senses in Physical Culture: sensuous scholarship in action », de Andrew C. Sparkes	Pratiquants d'activités physiques, dont le MMA
Science and Medicine in Combat Sports	Patrik Drid	Janvier 2017	Sociologie Biomécanique Physiologie Epidémiologie Psychologie	Interdisciplinarité, activités de combat, MMA	Analyses interdisciplinaires	Ouvrage « Science and Medicine in Combat Sports » de Patrik Drid	Pratiquants d'activités de combat
Strength and Conditioning for Mixed Martial Arts	Luke Del Vecchio	Septembre 2016	Education physique Physiologie Biomécanique	Education physique, physiologie, biomécanique, MMA	Analyse critique des approches de la force et du conditionnement dans le MMA. Analyse et examen de la recherche en vue d'améliorer	Ouvrage « Strength and Conditioning for Mixed Martial Arts » de Luke Del Vecchio	Pratiquants de MMA

					la formation et de la performance		
The Body reveals HOW: Autophenomenological Ethnography in Mixed Martial Arts	Magnus Stenius	Janvier 2012	Sociologie	Ethnographie, MMA, auto, phénoménologie	Ethnographie auto-phénoménologique	Chapitre de l'ouvrage « In the Middle of a Method: Cultural Scientific Methods » de Magnus Stenius	Pratiquants de MMA
The Global Martial Circuit and Globalized Bodies	Lionel Loh Han Loong	Janvier 2013	Sociologie	Ethnographie, MMA, corps, recherche, instrument, technique, culture	Ethnographie	Chapitre de l'ouvrage « Bodies Without Borders », de Erynn Masi De Casanova et Afshan Jafar	Pratiquants de MMA
The Mental Edge in Boxing	Robert Schinke	Janvier 2010	Education physique	Sports de combat, MMA, entraînement, performance	Conception et analyse de méthodes d'entraînement	Ouvrage « The Mental Edge in Boxing », de Robert Schinke	Pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Violence	Chamsy el-Ojeili	Janvier 2012	Sociologie	Sociologie, violence, MMA, criminalité, état, terrorisme	Analyse de la violence de diverses activités et analyses sociétales	Chapitre de l'ouvrage « Politics, Social Theory, Utopia and the World-System », de	Pratiquants de MMA, société

						Chamsy el-Ojeili	
From Intercollegiate Wrestling to a Career in Mixed Martial Arts: A Case Study of Five Team Members' Perceptions	Reams Lamar, Kang Kee Jae	Octobre 2014	Sociologie Education physique	National Collegiate Athletic Association, lutte, athlètes, sports, prise de décision, Etats-Unis, MMA	Entretiens approfondis	Journal of Contemporary Athletics	Pratiquants de lutte et de MMA
Application of deep oscillation and electric stimulation in smooth muscles to minimize the selected parameters of muscular fatigue	R. Trybulski, Aleksandra Zebrowska, W. Marcol, M. Kiljanski	Janvier 2016	Médecine physique	MMA, médecine, stimulation électrique, drainage par oscillation profonde, douleurs musculaires, tonus musculaire	Méthodes physiques de drainage lymphatique (flux corporel et oscillation profonde, stimulation de la microcirculation entre autres)	Article conçu dans le cadre : Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach	60 pratiquants masculins de MMA
Business Ecosystem Co-evolution: The Ultimate Fighting Championships	Simon Ford, Clive Kerr	Juillet 2011	Marketing Communication	MMA, communication, marketing, UFC, médias, politique	Analyse de sources médiatiques en ligne	Chapitre de l'ouvrage « Sport as a Business », de Dolles H., Söderman S	UFC, MMA, société
Caught in the Panopticon: Gender Performativity in Women's Mixed Martial Arts	Tony Kemerly	Mars 2015	Sociologie	Pouvoir sociétal, femmes, contrôle social, surveillance, autosurveillance, UFC, MMA,	Analyse des attentes en matière de performance de genre liées aux athlètes féminines dans	Conference: Popular Culture Association/American Culture Association	Pratiquantes de MMA

				Ronda Rousey, corps, performance, féminité, performance	un sport dominé par les hommes. Analyse du corps féminin dans le MMA	National Conference, At New Orleans, LA	
Civilizing-decivilizing and formalizing-informalizing balances in the development of Japanese martial traditions	Raul Sanchez Garcia	Juillet 2017	Sociologie	Civilisation, décivilisation, MMA, Japon	Analyse du développement des traditions martiales japonaises	Conference: Norbert Elias Symposium, At Waseda UNiversity, Tokyo, Japan	Pratiquants de MMA, société
Cross-cultural differences in inference of aggressiveness: Testing the Other-Race effect hypothesis	Vít Třebický, Karel Kleisner, Tomáš Kočnar, Jan Havlicek	Août 2014	Sociologie	MMA, agressivité, capacité de combat, éthologie	Analyse de résultats de combats de 3 origines ethniques différentes. Evaluation de photos faciales, sondages en ligne	Conference: XXII Biennial International Conference on Human Ethology Conference, At Belém, Brazil	100 individus issus de République tchèque, 44 du Cameroun et 136 du Brésil (évaluateurs). 54 pratiquants de MMA (évalués) : 18 européens, 18 africains et 18 mixtes.
Den mediala MMA-debatten - en argumentationsanalys	Martin Appel, Lisa Freccero	2010	Communication	MMA, légitimation, débat, argumentation, communication	Analyse d'argumentations et de débats liés au MMA, principalement menés via des articles publiés sur internet	Media and Communication Studies	Société, MMA, Suède
"Dirty to the Bone?": Building a Research Agenda for Organizational Core Stigma	K. Lashley, T. Dacin	Janvier 2015	Management	Management, MMA, stigmatisation	Symposium, analyse de la stigmatisation	Academy of Management Proceedings	MMA, entités stigmatisées, société

					organisationnelle, des organisations en lien avec le MMA et diverses structures, faits ou organisations stigmatisés		
Exertional Rhabdomyolysis in a Mixed Martial Arts Fighter: 1072	Wade M. Rankin, Richard Okragly	Mai 2007	Traumatologie	Traumatologie, MMA	Analyse de cas clinique (analyses corporelles)	Medicine & Science in Sports & Exercise	Pratiquant de MMA de 23 ans
Fighting Fandom: How Fan Identity Influences Self-Reported and Physiological Arousal During Exposure to Violent Sports Imagery	Michael Devlin, Andrew C. Billings, James Leeper	Janvier 2016	Marketing Physiologie	Marketing, physiologie, MMA, UFC, excitation, identification	Analyse de deux types d'excitation (auto-évaluation et réponse physiologique)	Journal of Sports Media	Consommateurs de l'UFC
Review of the literature: High Performance Testing for the Elite Mixed Martial Artist High Performance Testing for the Elite Mixed Martial Artist	James Lachlan P., Kelly Vincent G., Beckman Emma M	Décembre 2014	Physiologie	MMA, test de performance, caractéristiques physiologiques	Passage en revue des demandes physiologique de MMA, mise en place de tests de performance	Journal of Australian Strength and Conditioning	Pratiquants de MMA
Injury risk perception among Australian amateur taekwondo athletes: A cross-sectional study	Reidar P. Lystad, Petra L Graham, Roslyn G. Poulos	Mai 2015	Psychologie	Perception, blessure, MMA, Taekwondo, activité non-pratiquée, psychologie	Sondage en ligne	International Journal of Sport Psychology	Pratiquants de sports de combat

Isolated zygomatic arch fracture in a mixed martial arts fighter	Patel, K. S. Ota	Octobre 2011	Traumatologie	MMA, blessure, traumatologie	Analyse de cas clinique	Gazzetta Medica Italiana	Pratiquant de MMA ayant subi une fracture isolée et unilatérale de l'arcade zygomatique lors d'une compétition
Management of a 30-year-old male mixed martial arts fighter presenting with spinal cord contusion	Sergent Adam, Self Scott, Richardson Matthew	Janvier 2017	Traumatologie	MMA, traumatologie, prise en charge, diagnostic	Analyse de cas clinique, de prise en charge et de diagnostic	Chiropractic Journal of Australia	Pratiquant de MMA de 30 ans ayant subi une hyper extension de la colonne cervicale entraînant une contusion de la moelle épinière
Ongoing Change in the Rhythms of Mixed Martial Arts Practice	Stanley Blue	Juillet 2013	Sociologie	MMA, sociologie, rythme, pratique, changement	Littérature théorique de la pratique, analyse des rythmes de la pratique sportive	International Journal of Sport & Society	Pratiquants de MMA
Physicians and the sports doping epidemic	Hoberman J.	Juillet 2014	Toxicologie	MMA, sport, dopage, toxicologie, criminologie, physiologie, lobbies	Analyse des arrangements entre médecins et patients liés au dopage	Virtual Mentor American Medical Association Journal of Ethics	Acteurs liés au dopage dans le sport

Sternoclavicular Joint Pain Mixed Martial Arts: 1109	James Y. Youn	Mai 2007	Traumatologie	MMA, traumatologie, blessure, articulation, clavicule, sternum	Analyse de cas clinique	Medicine & Science in Sports & Exercise	Pratiquant professionnel de MMA de 39 ans
Takedown Defenses of Russian Systema	Kevin R. Secours	Juillet 2012	Histoire Education physique	MMA, systema, histoire, activités d'autodéfense	Analyse de la littérature (textes historiques, œuvres d'art entre autres)	Revista de Artes Marciales Asiáticas	Pratiquants de MMA. Pratiquants de Systema
The Analysis of Importance and Satisfaction of Mixed Martial Art Gym Selection Attributes by Trainee`s Motivation	Jae-Hee Lee	Août 2017	Sociologie	MMA, motivation, entraînement, IPA	Analyse IPA. Analyse de la motivation des stagiaires	Journal of the Korean society for Wellness	294 participants parmi les stagiaires de gymnases d'arts martiaux mixtes
The Barbaric Spectacle of Late Modern Fighting	John James Brent	2009	Sociologie	MMA, sociologie, ethnographie, violence, interdiction	Ethnographie	Thèse : Eastern Kentucky University	Pratiquants et consommateurs du MMA
The Effects of Mixed Martial Arts Watching Motivation on Aggression and Stress Relieving of University Students	Jin-Sung Park	Février 2016	Sociologie	MMA, agressivité, satisfaction, motivation, relaxation, stress	Questionnaires et outils de traitement de données (SPSS 22.0, AMOS 20.0)	Korean Society For The Study Of Physical Education	288 étudiants universitaires des provinces de Gwangju et Jeonnam
The Olympic Future of Mixed Martial Arts	D. S. Farrer	Août 2016	Anthropologie	Boxe, arts martiaux, MMA, jeux olympiques, sport, lutte	Analyse du développement du MMA	Anthropology News	Société, pratiquants de MMA, de boxe et de lutte

The Paradox of Fallon's Fight: Interlocking Discourses of Sexism and Cissexism in Mixed Martial Arts Fighting	Jennifer Mcclareen	Décembre 2015	Sociologie	Sexe, genre, MMA, sexisme, sport, athlètes transgenres	Analyse des discours relatifs aux sportifs transgenres (blogs de MMA, émissions de radio, magazines sportifs et de divertissement)	New Formations	Pratiquants transgenres de MMA, Fallon Fox
The sense of brutality. towards an anthropology of professional mixed martial arts	A. Dal Lago	Septembre 2016	Anthropologie	MMA, brutalité, violence, anthropologie, succès, légalisation, ritualisation, légitimation, insécurité	Examen approfondi de plusieurs matches de MMA. Analyse de la croissance et du succès mondial du MMA professionnel et de sa légalisation progressive à travers le monde	Etnografia e Ricerca Qualitativa	Pratiquants de MMA, société
Thinking inside the cage: Occupational therapy informs training of mixed martial arts champ	A. Waite	Février 2013	Ergothérapie	MMA, ergothérapie, champion, formation	Analyse de l'ergothérapie en lien avec la pratique du MMA	X	Pratiquants de MMA
Mixed methods power development for mixed martial arts: A review of the literature	Lachlan James	Décembre 2014	Education physique	Education physique, entraînement, MMA,	Conception de méthodes mixtes (stratégie	Journal of Australian Strength and Conditioning	Pratiquants de MMA

				puissance, revue de littérature	d'entraînement optimal pour atteindre la puissance maximale). Revue de littérature étudiant les différentes approches de méthodes mixtes (PubMed, Google Scholar)		
Redbelt (2008) (review)	Stephen Swain	Janvier 2011	Histoire Cinématographie	Histoire, MMA, cinéma, Redbelt (film), légitimation, spectacle	Analyse du film Redbelt. Analyse historique	Journal of Sport History	Film Redbelt, Société, MMA
Studies in jumps in mixed martial arts	Cajalaboral Papadopoulos Kostas	Avril 2014	Education physique	Sport, saut d'obstacle, MMA, arts martiaux, sports de combat, comparaison	Analyse de sauts de pratiquant de diverses activités de combat, dont le MMA	X	Pratiquants de diverses activités de combat, dont le MMA
Staging The Arena IN Mixed Martial Arts	Magnus Stenius	Août 2011	Sociologie	Violence, sociologie, acteur, phénoménologie, matérialité, études culturelles, ethnologie	Analyse de la masculinité et de la phénoménologie liées au MMA, contrôle, corps, douleur. Ethnographie	Conference: Tradition, Innovation and Community, At Osaka Japan, Volume: 4	Pratiquants de MMA

Enseigner le combat mixte en EPS : obstacles et enjeux éducatifs	Matthieu Quidu	2015	Education physique et sportive	MMA, sport, didactique, éducatif, école, EPS	Analyse du MMA dans un cadre pédagogique	EPS	Ecole, étudiants, pratiquants de MMA
Le Mixed Martial Arts entre innovation et hybridation : genèse et développement techniques d'une discipline de combat de synthèse	Matthieu Quidu	2016	Sociologie	MMA, sociologie, innovation, hybridation, synthèse	Analyse du MMA à travers l'innovation, l'hybridation et sa genèse	Conférence : Journée d'étude "Penser les vulnérabilités et l'innovation dans les sports de combat". Lyon, 26 mai 2016	Pratiquants de MMA
La « drôle de guerre » contre la boxe anglaise, le muay thaï puis le MMA : de la nécessité d'un étalon consensuel de la monstruosité morale	Matthieu Quidu	2016	Sociologie	MMA, sociologie, guerre, légitimation, morale	Analyse des relations entre les disciplines de la boxe anglaise, du muay thaï et du MMA	Conférence : 13èmes JORRESCAM, Lyon, 13-14 décembre 2016	MMA, boxe anglaise, muay thaï
Les multiples engagements « paradoxaux » en MMA : pour un questionnement épistémologique de cette récurrence	Matthieu Quidu	2016	Sociologie	MMA, sociologie, engagement, paradoxe, épistémologie	Analyse de l'engagement du pratiquant dans le MMA	Conférence : 13èmes JORRESCAM, Lyon, 13-14 décembre 2016	MMA, pratiquants de MMA
Evaluation of a Mindfulness-based Intervention for Adolescents with Learning Disabilities and Co-occurring ADHD and Anxiety	Jillian Haydicky, Judith Wiener, Paul Badali, Karen Milligan, Joseph M. Ducharme	Février 2012	Psychologie	Pleine conscience, psychologie, troubles d'apprentissage, attention, anxiété,	Questionnaires standardisés avant et après la formation	Mindfulness	Adolescents atteints de troubles de l'apprentissage

				adolescent			
Caged Warrior by Alan Lawrence Sitomer (review)	Elizabeth Bush	Janvier 2014	Analyse d'ouvrage	MMA, ouvrage, analyse, livre pour enfants	Analyse de l'ouvrage « Cage Warrior » de Alan Lawrence Sitomer	Bulletin of the Center for Children's Books	Ouvrage « Cage Warrior » de Alan Lawrence Sitomer
Mixed Martial Arts: The Evolution of a Combat Sport and Its Laws and Regulations	Michael Kim	2010	Droit	MMA, évolution, interdiction, loi	Analyse juridique du MMA et de son évolution	Sports Lawyers Journal	MMA, société
Positioning a brand within the controversial sport of mixed martial arts	MacIntosh Eric W, Crow Brian	Mars 2011	Démographie	MMA, démographie, perception, comportement, spectateurs	Analyse des perceptions, opinions et comportement des spectateurs de MMA	Journal of Sponsorship	Spectateurs de MMA d'amérique du Nord
The Standard of Care between Coparticipants in Mixed Martial Arts: Why Recklessness Should Submit to the Ordinary Negligence Standard	Ulysses S. Wilson	2011	Histoire Droit	Coparticipant, MMA, histoire, croissance	Analyse des acteurs et pratiquants liés au MMA. Analyse historique et de la croissance de l'activité	Widener Law Journal	Acteurs liés au MMA
Say Uncle: New York's Chokehold Over Live Performance Of Mixed Martial Arts: Whether Combat Sports Are Protectable Speech And How Much Regulation Is Appropriate For Inherently Dangerous Sports	Ladan Shelechi	2013	Droit	MMA, droit, réglementation, régulation, évolution	Analyse de l'évolution du MMA et de sa réglementation	Entertainment Law Review	MMA, société

Traumatic hyoid bone fracture – a case report and review of the literature	Jason Porr, Michelle Laframboise, Mohsen Kazemi	Décembre 2012	Traumatologie	MMA, traumatologie, fracture, os hyoïde, activités de combat	Analyse de cas clinique	The journal of the Canadian Chiropractic Association	Pratiquants d'activités de combat diverses, dont le MMA
Constitutional Combat: Is Fighting a Form of Free Speech? The Ultimate Fighting Championship and its Struggle Against the State of New York Over the Message of Mixed Martial Arts	Daniel Berger	2013	Droit	MMA, régulation, liberté d'expression, droit	Analyse du MMA et de ses opposants	Jeffrey S. Moorad Sports Law Journal	MMA, société
Sources of Direct Demand: An Examination of Demand for the Ultimate Fighting Championship	Nicholas M. Watanabe	2015	Marketing	MMA, marketing, consommation, finance, demande	Analyse des événements liés au MMA de 2001 à 2012	International Journal of Sport Finance	Consommateurs de MMA
Sport and Spectacle: Should MMA Be Protected under the First Amendment	Jason J. Cruz	Mars 2015	Droit	Droit, MMA, régulation, interdiction	Analyse du MMA et de sa réglementation	University of Denver Sports & Entertainment Law Journal	MMA, société
Subtitling: An Analysis of the Process of Creating Swedish Subtitles for a National Geographic Documentary about Mixed Martial Arts	Nathan Jones	2012	Linguistique	MMA, langage, linguistique, terminologie	Analyse du processus de création de sous-titres pour le documentaire national geographic fight science	Thèse : Linnaeus University, Faculty of Humanities and Social Sciences, School of Language and Literature	Processus de création de sous-titres

Fighting for Respect: MMA's Struggle for Acceptance and How the Muhammad Ali Act Would Give it a Sporting Chance	Varney G.	2009	Droit	MMA, droit	Analyse du MMA et de son évolution	West Virginia Law Review	MMA, société
The ultimate fighting advocacy for sport safety and recognition	Orlando Mark	2012	Management	MMA, légitimation, régulation	Analyse du MMA, de sa violence et de son évolution.	International Journal of Social Health Information Management	MMA, société
Martial arts in area of mass culture - chosen examples of presence	Cynarski Wojciech J., Slopecki Jan	2016	Sociologie	MMA, produits dérivés, télévision, commerce, spectacle	Observation participante, analyse de la littérature, analyse de communication de masse	Journal of Combat Sports & Martial Arts	MMA, consommateurs de MMA et de ses produits dérivés
How to Fight Without Rules: On Civilized Violence in “De-Civilized” Spaces	Neil Gong	Novembre 2015	Sociologie	Civilisation, décivilisation, MMA, Norbert Elias, violence	Ethnographie	Social Problems	MMA, pratiquants de MMA et société
Understanding the process of learning life skills in mixed martial arts	Theresa Beesley, Jessica Fraser-Thomas	2016	Education physique	Phénoménologie, MMA, entraînement, compétences de vie, éducation physique	Approche phénoménologique, entrevues semi-structurées	Journal of Exercise, Movement, and Sport	13 jeunes (dont 11 garçons) âgés de 9 à 18 ans inscrits à des programmes de MMA pour jeunes à Toronto
Hybrid masculinity in mixed martial arts: gender, homosociality, and homoeroticism	Magnus Stenius	2015	Sociologie Ethnologie	Masculinité, MMA, violence, genre	Ethnographie	Men and Masculinities	MMA, pratiquants de MMA

Hit Me Again: A Qualitative Examination of The Lived Experience Of Anger in Mixed Martial Arts	Skylar E. Jewell	2014	Sociologie	Colère, performance sportive, MMA	Analyse de combattants de MMA et de la colère. Phénoménologie.	Thèse : Department of Health and Kinesiology	Pratiquants de MMA
What can mixed martial arts do for you? A content analysis of life skills youth can develop through participation in mixed martial arts	Theresa Beesley, Jessica L Fraser-Thomas	2014	Education physique	MMA, jeunes, programmes d'entraînement, compétences de vie	Analyse de données de sites web de 20 gymnases de MMA du sud de l'Ontario	Journal of Exercise, Movement, and Sport	Jeunes pratiquants de MMA
Can mixed martial arts facilitate life skills? Exploring mma's promotion and processes of life skill development among youth	Theresa Beesley, Jessica L Fraser-Thomas	2015	Education physique	MMA, développement de compétences de vie, programmes d'entraînement	Analyse de contenu (sites web de 25 gymnases de MMA à Toronto). Entrevues.	Journal of Exercise, Movement, and Sport	7 instructeurs de MMA. Pratiquants de MMA
Beauty and the beast: the rhetorical construction of the female in mixed martial arts	Kori A. Thorburg	2013	Sociologie	MMA, femme, féminisme, sport, rhétorique	Analyse des pratiquantes de MMA	Thèse : Oregon State University. Graduate School	Femmes pratiquant le MMA
Ultimate Fighting Championship (UFC) Female Fans	Tyler Horn, Blake Renaud	2015	Marketing	MMA, femmes, spectatrices, fans, fandom, UFC	Analyse de l'évènement UFC 183	College of Social Sciences and Public Affairs Presentations	Consommatrices et pratiquantes de MMA
Dispositions of a female mixed martial artist	Daniel Bartlett	Février 2013	Sociologie	Habitus, MMA, femmes, expérience	Analyse de femme pratiquant le MMA	Thèse : Cardiff Metropolitan University	Pratiquante de MMA

A Study of Chokehold Submissions in Mixed Martial Arts Contests of Ultimate Fighting Championships from 2000 to 2011	Rhadi Ferguson	2011	Education physique	MMA, UFC, éducation physique, stratégie	Analyse de onze années d'UFC et de documentation en vue d'améliorer l'entraînement	Journal of Asian Martial Arts	Pratiquants de MMA
Periodization of a Mixed Martial Arts Fighter	Nick Ballard, Zachary A. Pellegrini	2012	Education physique	Santé, MMA, entraînement, éducation physique	Analyse de programme d'entraînement de MMA	Communication. Département : Movement Science Localisation : Kirkhof Center KC5	Pratiquants de MMA
MMA in the middle kingdom	Jamieson Tasharnie	Juillet 2013	Histoire	MMA, Chine, évolution	Analyse de l'évolution de MMA en Chine	The world of chinese	MMA, Chine
Weight in Combat Sports and Concerning Habits in Mixed Martial Arts	Oliver R. Barley, Dale W. Chapman, Chris R. Abbiss	Décembre 2017	Physiologie	Déshydratation, régime, récupération, réhydratation, perte de poids	Questionnaire en ligne	International Journal of Sports Physiology and Performance	637 compétiteurs de diverses activités de combat, dont le MMA
A Study of Armbar Submissions in Ultimate Fighting Championship Contests from 2000 to 2011	Rhadi Ferguson	2011	Education physique	MMA, stratégie, éducation physique	Analyse de onze années d'UFC et de documentation en vue d'améliorer l'entraînement	Journal of Asian Martial Arts	Pratiquants de MMA
"Against community standards" - an argument for the removal of the cage fighting ban in Victoria	Lachlan Scully	Décembre 2014	Sociologie	MMA, Etat de Victoria, interdiction, régulation,	Analyse de la réglementation liée au MMA dans l'Etat de	The ANZSLA Commentator	MMA dans l'Etat de Victoria

				réglementation	Victoria		
Ultimate Fighting Championship: An Analysis of Fan Involvement and Location of Pay-Per-View Viewership	Lamar Reams, Cody T. Havard	Décembre 2017	Psychologie	MMA, psychologie, comportement, fans, médiatisation, couverture, événements, UFC	Questionnaires (405 fans de l'UFC)	Journal of Sport Behavior	405 fans de l'UFC
MMA Fighting Is a Right Worthy of Protection under the First Amendment	Iulia Taranu	2016	Droit	MMA, droit, premier amendement, régulation	Analyse du MMA et de sa réglementation	Sport & entertainment law journal	MMA, société
Converging Media and Divergent Bodies: Articulations of Powerful Women in the Ultimate Fighting Championship	Jennifer McClearn	Juillet 2017	Communication	Médias, MMA, UFC, femmes, culture, convergence, technologie	Entretiens semi- structurés, analyse textuelle, analyse littéraire	Thèse : University of Washington	MMA, femme, société de consommation
The Effect of Mixed Martial Arts Media Watching Motivation on Trainee's Watching Flow and Competition Participation Needs	Kong Seong-Bae, Han Dae-Ho, Kim Bo-Kyoum	2015	Sociologie Communication	MMA, motivation, consommation, audience, télévision, compétition	Méthode d'échantillonnage (analyse de fréquence, factorielle exploratoire, de fiabilité, de corrélation et de régression multiple en utilisant le programme SPSS 18.0)	The Korea Journal of Sports Science	307 stagiaires en arts martiaux mixtes de Séoul, Kyunggi et la province d'Incheon

The Relationship between Community Spirit and Social Adaptability by the level of MMA (Mixed Martial Arts) Manias	Kim. Hyun-Sung, Jang Hwan-Min	2009	Sociologie	MMA, esprit communautaire, adaptabilité sociale, programme statistique	Echantillonnage aléatoire par grappes stratifiées (450). Programme SPSS-PC 14.0	The Korea Journal of Sports Science	Pratiquants de MMA
The Growth of UFC (Ultimate Fighting Championship) and Challenges in Asian Market	Jin-Hwan Hong, Won-Seok Woo	2015	Marketing	Marketing sportif, UFC, MMA, marché asiatique, marché asiatique, mondialisation	Analyse marketing du MMA et de l'UFC en Asie	The Journal of Eurasian Studies	MMA et UFC
Ultimate Fighting Championship ("UFC") Injuries; A Two Year Retrospective Fight Injury Study: 1849	Matthew HC Otten, Judith Boura, Sami F. Rifat, James L. Moeller	Mai 2010	Traumatologie	MMA, traumatologie, UFC, MMA	Analyse de données liées aux blessures individuelles sur 152 combats de l'UFC (du 02/02/2007 au 27/12/2008)	Medicine & Science in Sports & Exercise	304 combattants professionnels de l'UFC
The influence on the values and attitudes about sports by the level of MMA (Mixed Martial Arts) Enthusiasts	Kim Dong-Jun, Heo Cheon	2007	Sociologie Psychologie	MMA, valeurs, attitudes sociales, psychologiques, individuelles	Analyse statistique, programme SPSS v12.0	The Korea Journal of Sports Science	Membres actuels d'un club de MMA. 450 personnes extraites par « échantillonnage aléatoire stratifié par grappes ».
綜合格鬥的參與-暴力還是武力?	Luo Shun Zhang	Janvier 2016	Sociologie	MMA, violence, risque, techniques corporelles	Analyse du MMA, de sa violence, et de ses pratiquants	Dissertation de l'Institut de sociologie de l'Université de Taiwan	MMA, pratiquants de MMA, société

Humor e motivação de atletas profissionais e amadores de mixed martial arts	Rodrigo Batalha Silva	Août 2014	Psychologie	MMA, humeur, motivation, psychologie	Etudes de revues systématiques et empiriques. Questionnaire. Programme SPSS version 20.0	Dissertation : Université de Santa Catarina	46 athlètes d'arts martiaux mixtes
Характеристика соревновательной деятельности спортсменов смешанных видов единоборств	Mordvintsev D.N.	2016	Education physique	Condition extrême d'activité de compétition, MMA, technologie d'entraînement, athlètes	Analyse des caractéristiques statistiques de pratiquants de MMA	Bulletin scientifique Privolzhsky	Pratiquants de MMA en compétition
종합격투기 스포츠의 마케팅	Jin Hwan Hong, Yoo Hwan Lee	2013	Marketing	Marketing sportif, MMA, UFC	Analyse de donnés, entretiens approfondis	상품학연구 제31권 제6호	Consommateurs de MMA
Pugni, professori e pregiudizi. Una nota su genere e cultura nelle arti marziali miste	Alessandro Dal Lago	Février 2016	Sociologie	Ethnographie, MMA, analyse d'ouvrage, genre, culture, préjudice	Analyse du genre et de la culture dans le MMA	Etnografia e ricerca qualitativa	Pratiquants de MMA
從UFC探討產業發展的機構環境與競爭優勢的演進歷程	Han Yi	2016	Management	Institutions, UFC, MMA, compétences	Etude qualitative : Entretien (cadre supérieur de l'UFC, documentations)	Université Feng Chia. Mémoire de maîtrise en administration des affaires internationales	UFC, MMA

Estrutura temporal e respostas biológicas em luta simulada de Mixed Martial Arts (MMA)	Victor Silveira Cosvig	2014	Physiologie Biologie Education physique	MMA, performance athlétique, sang, physiologie	Analyse physiologique et biologique	Dissertation : École supérieure d'éducation physique de l'Université fédérale de Pelotas	Pratiquants de MMA
Trabalhador, ídolo, sobrevivente, casca-grossa e humano: um estudo sobre versões de atletas de Mixed Martial Arts	Juiliانا Aparecida de Oliveira	2016	Psychologie	Psychologie sociale, sport, MMA	Ethnographie. Théorie de l'acteur-réseau	Dissertation : Université catholique pontificale de Sao Paulo. Programme d'études supérieures en service social.	Pratiquants de MMA dans deux gymnases de Sao Paulo
Istraživanje upotrebe štitnika za zube tijekom bavljenja borilačkim sportovima	Lukšić, Ivan; Lužnik, Žiga; Čimić, Samir	2017	Médecine	MMA, atèle occlusale, médecine	Questionnaire anonyme en ligne	Poster: Acta Stomatologica Croatica. Synergie de la science et du travail clinique. Zagreb, 27-28/10/2017	59 pratiquants de sports de combat, dont 13 d'arts martiaux mixtes
Fight Sports and American Masculinity: Salvation in Violence from 1607 to the Present by Christopher David Thrasher (review)	Will Cooley	2017	Histoire	Analyse d'ouvrage, MMA, histoire	Analyse de l'ouvrage « Fight Sports and American Masculinity: Salvation in Violence from 1607 to the	Journal of Sport History	Ouvrage « Fight Sports and American Masculinity: Salvation in Violence from 1607 to the Present » de

					Present » de Christopher David Thrasher		Christopher David Thrasher. MMA.
Fight Sports and American Masculinity: Salvation in Violence from 1607 to the Present	Christopher David Thrasher	Juin 2015	Histoire	MMA, activités de combat, évolution, histoire, Etats-Unis, économie, masculinité, violence	Analyse historique des activités de combat, de la masculinité et de la violence (de 1607 à aujourd'hui), notamment en Amérique	Ouvrage	Activités de combat, dont le MMA. Amérique, société
Tão assustador que você afina: um estudo do processo de desmarginalização do MMA (Mixed Martial Arts) nas mídias brasileiras	Rafael de Souza Bento Fernandes	Décembre e 2014	Linguistique	Processus de démarginalisation, média, MMA, UFC	Analyse des mécanismes fondant la diffusion et promotion du MMA	Dissertation : Universidade Estadual do Oeste do Parana	MMA, UFC
Artes marciais mistas: luta por afirmação e mercado da luta	Alvaro Rego Millen Neto, Roberto Alves Garcia, e Sebastião Josué Votre	Novembre e 2012	Sociologie	MMA, vale tudo, transition, internationalisation, rupture, marché	Analyse du processus de construction du MMA	Ciências do esporte	MMA, Vale Tudo, société
Female Fighters in MMA, Fight Like a Girl: A Look into Female Fighters from a Marketing Approach	Minyong Lee , Kalik Nesbitt, Alexander Brothers, & Tiffany Fuller	Juin 2017	Marketing	Facteurs de motivation, MMA, sport, femme, consommation sportive	Analyse marketing du comportement des consommateurs de MMA et de la pratique féminine de cette discipline	International Journal of Business and Social Science	MMA, pratiquantes de MMA

Rugged and exciting: examining the personality of a mixed martial arts brand	Jason Reese	2015	Marketing	Personnalité de marque, MMA, marque de sport, gestion de marque	Analyse de la personnalité de marques, de l'UFC et du MMA	Journal of Contemporary Athletics	UFC, MMA, marque
Sport and Bodily Empowerment: Female Athletes' Experiences with Roller Derby, Mixed Martial Arts, and Rugby	John Paul	2015	Sociologie	Sport, autonomisation corporelle, athlètes féminines, roller derby, MMA, rugby	Recherches qualitatives, interviews approfondies	Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences	Pratiquantes féminines de divers sports, dont le MMA
Karate in MMA Analysis of Lyoto Machida's Career and Fighting Style	Velimir Jeknić, Goran Kasum, Miloš Stojković	Septembre 2017	Histoire Education physique	Style non orthodoxe, UFC, MMA	Analyse du pratiquant de Karaté et de MMA Lyoto Machida	International Journal of Physical education, fitness and sports	Lyoto Machida
The Effects of Gender and Social Roles on the Marketing of Combat Sport	T. Christopher Greenwell, Meg Hancock, Jason M. Simmons, Dustin Thorn	2015	Marketing	MMA, publicité, sexualité, femme, violence, marketing, commerce	Analyse et comparaison des messages de marketing liés au MMA	Sport Marketing Quarterly	MMA, pratiquants et pratiquantes de MMA, société
Mixed martial arts from beginning till now. History of M.M.A.	Andreea Voinea	2015	Histoire	Histoire, MMA, évolution, combat	Analyse de l'évolution du MMA	Marathon	MMA
Points of Attachment and Sponsorship Outcomes in an Individual Sport	Lamar Reams, Terry Eddy, and B. Colin Cork	2015	Marketing	Parrainage, MMA, UFC	Analyse des logiques de parrainage liées à l'UFC	Sport Marketing Quarterly	MMA, UFC
She's a Knockout! A History of Women in Fighting Sports by L. A. Jennings (review)	Cathy van Ingen	2016	Histoire Sociologie	MMA, analyse d'ouvrage, histoire,	Analyse de l'ouvrage « She's a	Journal of Sport History	Ouvrage « She's a Knockout! A

				sociologie	Knockout! A History of Women in Fighting Sports » de L. A. Jennings		History of Women in Fighting Sports »
She's a Knockout! A History of Women in Fighting Sports	L. A. Jennings	2014	Histoire Sociologie	MMA, genre, histoire, sociologie, sexualité	Analyse du MMA, de la place de la femme dans les sports de combat	Ouvrage	Pratiquantes de MMA
(Hip) Throwing Like a Girl: Martial Arts and Norms of Feminine Body Comportment	Audrey Yap	2016	Sociologie	MMA, martial arts, sports de combat, norme, féminité, expérience incarnée	Analyse de condition féminine (norme, comportement, féminité) dans les activités de combat	International Journal of Feminist Approaches to Bioethics	Pratiquantes d'activités de combat, dont le MMA
Examining the social and biological causes of violence through the milieu of mixed martial arts competition	Ryan K. Williams	Mars 2012	Criminologie	MMA, criminologie, sportivisation, violence	Analyse de la criminologie et des évolutions liées au MMA	11e Colloque international jorrescam Journées de Réflexion et de Recherche sur les Sports de Combat et les Arts Martiaux. Ethique et sports de combat	Pratiquants de MMA

Contest competition and men's facial hair: beards may not provide advantages in combat	Barnaby J.W. Dixon, James M. Sherlock, William K. Cornwell, Michael M. Kasumovic	Novembre 2017	Sociologie	Sélection sexuelle, compétition intrasexuelle, poils du visage, évolution humaine	Analyse de l'influence de traits corporels sur les résultats sportifs de pratiquants de MMA	Evolution & Human Behavior	MMA, pratiquants de MMA
Combat sport injuries profile: A review	N. Hammami, S. Hattabi, A. Salhi, T. Rezgui, M. Oueslati, A. Bouassida	Avril 2016	Traumatologie	Traumatologie, MMA, activités de combat, sports de combat, arts martiaux	Analyse des profils de blessures de combat (revue de la littérature)	Science & Sports	Pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Systematic review of Injuries in Mixed Martial Arts	Roger E. Thomas, Bennett C. Thomas	2018	Traumatologie	Traumatologie, MMA, blessures	Analyse de six bases de données en ligne	The Physician and Sportsmedicine	Pratiquants de MMA
Order from chaos: unravelling the determinants of mixed martial arts performance	Lachlan Peter James	Janvier 2018	Physiologie Biomécanique	Physiologie, biomécanique, MMA	Tests de force et de vélocité maximales. Analyses corporelles	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA
The cognitive and physical effects of pre-competition rapid weight loss and gain in mixed martial arts athletes	J Soolaman, M Gaetz, J Brandenburg	2017	Physiologie Psychologie	Physiologie, psychologie, MMA	Mesures de masse corporelle, king-devick test, test de fréquence cardiaque, test de saut vertical, test de force de préhension, test de densité urinaire	British Journal of Sports Medicine	60 pratiquants de MMA (dont 52 hommes)

Consensual Violence: Sex, Sports, and the Politics of Injury, by Jill D. Weinberg (review)	Danielle Lindemann	Janvier 2018	Sociologie	Analyse d'ouvrage, MMA, BDSM, ethnographie, sexe	Analyse de l'ouvrage « Consensual Violence: Sex, Sports, and the Politics of Injury » de Jill D. Weinberg	Contemporary Sociology	Pratiquants de MMA et de BDSM
Traumatic brain injuries in mixed martial arts: A systematic review	Joel Lockwood, Liam Frappe, Steve Lin, Alun Ackery	2017	Traumatologie	MMA, blessure, ko, trauma	Analyse d'articles liés à la traumatologie (revue systématique)	Trauma	Pratiquants de MMA
Long way to the Czestochowa Declarations 2015: HMA against MMA	Roman Maciej Kalina, Bartłomiej Jan Barczyński	Septembre 2015	Sociologie	MMA, néo-gladiateurs, régulation, violence, traumatologie	Analyse d'articles liés au MMA	Archives of Budo	MMA, société
Combat sports injuries	Andrea Voinea	2015	Traumatologie	Blessures, arts martiaux, lutte, judo, MMA	Analyse des blessures liées à diverses activités de combat	Combat Sports Injuries	Pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Time-Aware Ranking in Sport Social Networks	Peterson S. Procópio Jr, Marcos A. Gonçalves, Alberto H. F. Laender, Thiago Salles, Daniel Figueiredo	Octobre 2012	Management	Réseaux complexes, réseaux sociaux sportifs, facteurs temporels	Analyse et classement chronologique liés aux réseaux sociaux sportifs	Journal of Information and Data Management	MMA, Tennis, médias sociaux
How Gladiatorial Movies and Martial Arts Cinema Influenced the Development of The Ultimate Fighting	Daniele Bolelli	2014	Marketing	UFC, MMA, Films, gladiateur, chorégraphie	Analyse de l'UFC en lien avec les films de gladiateurs	JOMEC Journal. Journalism, Media and	MMA, société, industrie du cinéma

Championship						Cultural Studies	
Dialogue: Conquest of Reality: Response to Paul Bowman's 'Instituting Reality in Martial Arts Practice'	Kyle Barrowman	Juin 2014	Marketing	MMA, réalité, combat, arts martiaux	Réponse à l'article de Paul Bowman's intitulé « Instituting Reality in Martial Arts Practice »	JOMEC Journal. Journalism, Media and Cultural Studies	MMA, activités de combat
From Many Masters to Many Students: YouTube, Brazilian Jiu Jitsu, and communities of practice	Dale C. Spencer	Juin 2014	Marketing	MMA, marketing, activités de combat	Analyse de médias sociaux utilisés pour diffuser certaines activités de combat	JOMEC Journal. Journalism, Media and Cultural Studies	Activités de combat dont le jiu jitsu
Análise sobre os métodos e estratégias de perda de peso em atletas de mixed martial arts (m.m.a.) em período pré-competitivo	Jessica Maria Leite de Oliveira e Silva, Luiz Cláudio Gagliardo	Février 2014	Diététique	Perte de poids, poids, déshydratation, performance, MMA	Analyses corporelles et physiologiques	Revista Brasileira de Nutrição Esportiva	8 athlètes de MMA
Sound and Music in a Mixed Martial Arts Gym: Exploring the Functions and Effects of Organized Noise as an Aid to Training and Fighting	John Paul, Carolyn Steinlage	Avril 2014	Sociologie	Sociologie, musique, son, ethnographie sensorielle, MMA, sport	Ethnographie sensorielle	Journal of Arts and Humanities	Pratiquants de MMA
The popularity and acceptability of ultimate fighting championships among the aficionados and sports enthusiasts	Renan P. Limjuco, Francis Kenneth D. Canono, John Gregory A. Manapol, Emma N. Ramos	Octobre 2014	Sociologie	UFC, passionné de sport, violence, descriptif, Philippines	Questionnaires	UIC Research Journal	Parents et enfants liés à la consommation de MMA

Las biotecnologías y la performatividad de los cuerpos: algunos discursos sobre el doping en el mixed martial arts femenino	Carla Lisboa Grespan, Patricia Lessa	Février 2016	Sociologie	MMA, femme, dopage	Analyse de la pratique féminine du MMA	GénEros	Pratiquantes de MMA
Mixed Membership Martial Arts: Data-Driven Analysis of Winning Martial Arts Styles	Sean R. Hackett, John D. Storey	Mars 2017	Education physique	MMA, style de pratique, analyse	Analyse des styles de pratiquants de MMA	MIT Sloan Sports Analytics Conference	Pratiquants de MMA
Actual Injuries and Injury Trends in Mixed Martial Arts : Diagnoses by Ring Doctors during Competition	Tomoki Matsumiya	2009	Traumatologie	MMA, blessures, facteurs de blessures, règles de compétition	Analyse de blessures liées au MMA	X	Pratiquants de MMA
Mulheres em combate: representações de feminilidades em lutadoras de boxe e mma	Vera Fernandes, Ludmila Mourão, Silvana Vilodre Goellner, Carla Lisboa Grespan	2015	Sociologie	MMA, boxe, arts martiaux, féminité	Entretiens	A Revista da Educação Física/UEM	3 athlètes professionnels de MMA
Championships of the Polish Uniformed Services in MMA in years 2013–2015	Justyna Glińska-Wlaz	2016	Education physique	MMA, services en uniforme, championnats en Pologne	Analyse de la pratique du MMA et de son développement	Physical Activity Review	Pratiquants de MMA, Polish Uniformed Services
Quais estratégias de enfrentamento são utilizadas por atletas de mma mais resilientes ao estresse?	Isabella Caroline Belem, Viviane Aparecida Pereira dos Santos, Nayara Malheiros Caruzzo, Patrícia Aparecida Gaion Rigoni , Jorge Both4 e José Luiz Lopes Vieira	Octobre 2017	Psychologie	Résilience, stratégies d'adaptation, stress, athlètes	Questionnaires, statistiques	Journal of Physical Education	50 pratiquants de MMA

Comparison of basal serum testosterone levels between male athletes and martial artists	Roberto Arjona-Luna	2018	Physiologie	Testostérone, MMA, sports, physiologie	Analyses physiologiques	Mexican Journal of Medical Research	15 athlètes masculins et 15 athlètes de MMA
Motivations for starting combat sports training as seen by boxing and MMA contestants	Cezary Kuśnierz	2016	Sociologie	Motivation, MMA, commencer, boxe	Questionnaires	Revista de Artes Marciales Asiáticas	Pratiquants d'activités de combat
Starting a fight: a phenomenological and comparative study among karate, capoeira and MMA athletes	Thabata Castelo Branco Telles, Cristiano Roque Antunes Barreira	2016	Sociologie	MMA, étude comparative, karaté, MMA, capoeira	Phénoménologie. Interviews	Revista de Artes Marciales Asiáticas	Pratiquants de diverses activités de combat
Scheduled fight affect mood states of MMA athletes	Rodrigo Batalha Silva, Alexandro Andrade, Ricardo Brandt, Miguel Alencar Flores Junior, Danilo Reis Coimbra	2016	Psychologie	MMA, psychologie, humeur, combat	Questionnaires	Revista de Artes Marciales Asiáticas	40 pratiquants masculins de MMA
Avaliação do estado, conhecimento nutricional e imagem corporal de lutadores de artes marciais mistas	Luciana Rossi, Aline Rocha, Juliana Thalita dos Santos Duarte	2017	Sociologie Diététique	MMA, sports de combat, état nutritionnel, image corporelle	Analyses corporelles et entretiens	Revista de Artes Marciales Asiáticas	37 pratiquants de différents arts martiaux
“We Are All Fighters”: The Transmedia Marketing of Difference in the Ultimate Fighting Championship (UFC)	Jennifer Mcclearn	2017	Communication	MMA, différence, transmédia, économies affectives, UFC, médias sportifs, genre, convergence moyenne	Analyse des différents supports de diffusion du MMA	International Journal of Communication	MMA, UFC

Special aspects of psychophysiological reactions of different skillfulness athletes, practicing martial arts	Leonid Podrigalo, Sergii Iermakov, Vladimir Potop, Vyacheslav Romanenko, Natalia Boychenko, Olga Rovnaya, Yrui Tropin	Mai 2017	Psychologie Physiologie	MMA, athlètes, niveau d'habileté, tests psychophysiologicals, corrélations	Tests psychophysiologicals	Journal of Physical Education and Sport	51 pratiquants de divers sports de combat, dont le MMA
Sexualisation of the fighter's body: Some reflections on women's mixed martial arts	Alex Channon, Ally Quinney, Anastasiya Khomutova, Christopher R Matthews	2017	Sociologie	MMA, sexualité, femme, néolibéralisme, corps, supériorité, symbolisme	Analyse de la pratique féminine et masculine du MMA	Corps	Pratiquants et pratiquantes de MMA
Mídia, mercadorização esportiva e o movimento de popularização do mma	Vamberto Ferreira Miranda Filho, Igor Sampaio Pinho dos Santos	2014	Communication	Médias, MMA, articles de sport, vulgarisation	Analyse de la littérature et de la relation entre les médias et le sport dans le processus de vulgarisation du MMA dans la société	Pensar a Prática	MMA
Lactato sanguíneo e percepção subjetiva de esforço em luta simulada por atletas de mma	André Filipe Lopes Siqueira, Antonio Arruda, Paulo Adriano Schwingel	2016	Physiologie	Arts martiaux, MMA, performance athlétique, lactate, sport de combat	Analyses physiologiques	Pensar a Prática	6 athlètes de MMA
Old fighters: shaping identities beyond the last round	Samuel Thomazini Oliveira, Felipe Quintão Almeida,	2016	Sociologie	Sports de combat, identités, corps, retraite, MMA	Entrevues semi-structurées	Revista Brasileira de Educação Física e	5 individus âgés de 38 à 74 ans

	Ivan Marcelo Gomes					Esporte	
Neuroimaging in contact sports: Determining brain fitness before and after a bout	N K Sethi	2017	Traumatologie	Boxe, MMA, lésion cérébrale traumatique, encéphalopathie traumatique chronique	Neuroimagerie	South African Journal of Sports Medicine	Pratiquants d'activités de combat, dont le MMA
The Structural Relationships among Sport Mental Power, Sport Confidence and Perceived Performance of Mixed Martial Arts (MMA) Athletes	Ki Pyo Lee, Yong Jin Yoon	2016	Psychologie	Psychologie, MMA, athlètes, mental, performance	Questionnaires. Programme SPSS 21.0 et AMOS 21.0	Conférence internationale des sciences du sport	226 pratiquants de MMA
Incidência de lesões em atletas de mma	Josimeire Rose Crecci Nunes	2015	Traumatologie	Blessures, MMA, sports de combat	Description des caractéristiques générales des blessures liées au MMA de compétitions tenues à Brasilia (Capital Fight V et UFC). Analyse des blessures liées au temps de pratique, diplômes en arts martiaux et anciennes activités pratiquées. Questionnaires.	Dissertation : Centro Universitário de Brasília Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICPD	Pratiquants de MMA

Archives of Budo Science of Martial Arts and Extreme Sports – A reason for this new branch journal	Roman Maciej Kalina, Bartłomiej Jan Barczyński	Janvier 2013	Littérature Education physique	Sports extrêmes, Jigoro Kano, judo, arts martiaux, mission et vision des archives du Budo, santé, survie	Analyse d'arts martiaux	Archives of Budo Science of Martial Arts and Extreme Sports	Activités de combat
A relação entre a auto eficácia metacognitiva e o golpe ground and pound em atletas de MMA	Valécio Senna, Alisson Padilha de Lima, Fabrício Bruno Cardoso, Abel Figueiredo	Février 2016	Psychologie	Athlètes, science cognitive, lutte, MMA	Etude quantitative descriptive	ConScientiae Saúde	10 athlètes masculins de MMA
A Social Media Plan for the Ultimate Fighting Championship	Matthew Radmanovich	2003	Communication	MMA, médias sociaux, management, sport, MMA, UFC	Analyse marketing du MMA et de l'UFC	Dissertation: (professional paper). Bachelor of Science Business Administration, Hotel, Restaurant & Tourism Management University of Denver	MMA, UFC
The Legality of Mixed Martial Arts in Canada: Fighting for Certainty	Layth H. Gafoor, Paul Waldron, Hashim Ghazi	Avril 2013	Droit	Droit, MMA, Canada, légalisation, régulation, interdiction	Analyse des lois liées au MMA	Entertainment, Media & Communications	Canada, MMA, société

The Relationship Between Spectator Motivations and Media and Merchandise Consumption at a Professional Mixed Martial Arts Event	Damon P. S. Andrew, Seungmo Kim, Nick O'Neal, T. Christopher Greenwell, Jeffrey D. James	2009	Marketing	Marketing, MMA, médias	Analyse MANOVA, analyse des motivations des spectateurs et des médias	Sport Marketing Quarterly	MMA, UFC, société
Quelle place pour l'enseignant en Education Physique et Sportive à l'heure des tutoriels sur youtube et des applications pour smartphones ?	Matthieu Quidu	Novembre 2016	Sociologie Communication	Tutoriels, sites de partage de vidéos, applications mobiles, modèle de la commande versus de l'autonomie, techniques formelles versus fonctionnelles	Analyse de la diffusion d'activités physiques via des plateformes numériques	Pratiques sportives, éducation physique et société numérique	MMA, société du numérique
Catálogo fotográfico: um combate do cerrado	Silveira Evangelista, Ana Carolina da	2017	Photographie Communication	MMA, sport, exposition, catalogue photographique	Analyse de catalogue photographique mettant en scène des pratiquants de MMA	Mémoire : Universidade Catolica de Brasilia	Pratiquants de MMA
An Exploration of Masculinity, Martial Arts and Warrior Culture in The Middle East	Brent Ockerman	Ø	Sociologie	MMA, masculinité, Moyen-Orient, Islam, identité, conflit, violence, spectacle	Analyse des rôles de la masculinité, de l'identité, de la performance et du spectacle	Ø	MMA, Moyen-Orient, Islam

Media consumption of mixed martial arts among college students: a preliminary examination	Todd Hall, Tim Ryan	2013	Marketing Démographie	MMA, perception, consommation, marketing	Analyse de séries de données recueillies auprès d'étudiants	Journal of Contemporary Athletics	MMA, UFC, société de consommation
Grappling for answers: exploring the process of life skills development in youth mixed martial arts athletes	Theresa M. Beesley	Juillet 2016	Education physique	MMA, performance, éducation physique	Analyse de données (18 sites web de gym de MMA de Toronto). Conception de manuscrit. Entretiens semi-structurés (auprès de jeunes (13) et entraîneurs (10))	Dissertation for the degree of doctor of philosophy graduate program in kinesiology and health science University Toronto, Ontario	Pratiquants de MMA, dont jeunes
Universalism and Particularism in Mediatized Martial Arts	Paul Bowman	Mai 2013	Communication	Communication, médias, arts martiaux, MMA	Analyse de la diffusion du MMA et des arts martiaux	∅	MMA, arts martiaux, sociétés
Instituting Reality in Martial Arts Practice	Paul Bowman	Juin 2014	Communication	Arts martiaux réels, institution, discipline, pédagogie, MMA	Analyse de la diffusion du MMA et des arts martiaux	Journalism, Media and Cultural Studies	MMA, arts martiaux, sociétés
Výchovný potenciál tréninku bojových sportů pro chování Dospívajících	Jonatan Schneider	2014	Psychologie	Education, sports de combat, MMA, formation, adolescents, comportement,	Entrevues avec formateurs experts	Thèse : Université Charles de Prague	Pratiquants de MMA, dont jeunes

				problèmes de jeunesse			
Stabilita zápasníků MMA ovlivněná Spacecurl a objektivizovaná přes posturografii Tetrax	Andrea Miláčková	Mai 2017	Médecine	MMA, stimulation sensomoteur, posturographie	Analyses effectuées à l'aide d'une posturographe	Thèse : Université de Karlova Faculté médicale	Pratiquants de MMA
A repercussão do mixed martial arts sobre a representação socioeconômica de lutadores do Ifc (lenox fight competition) do distrito de Icoaraci	Breno Vilhena do Nascimento, Vera Solange Pires de Souza	Ø	Sociologie Economie	Répercussion socio-économique, phénomène sportif, rêves des combattants	Approche qualitative, approche du matérialisme historique dialectique dans un événement professionnel et officiel. Interviews semi-structurées	Ø	Pratiquants de MMA
'Fighting is the most real and honest thing' violence and the civilization/barbarism dialectic	John J. Brent, Peter B. Kraska	2013	Sociologie Criminologie	Combat, violence, modernité tardive, régulation, civilisation MMA, barbarie, masculinité, ethnographie	Ethnographie	The British Journal of Criminology	Pratiquants de MMA, société
Brock Lesnar is Going Down: A Performative Critique of a So-called Ultimate Fighter	Joe Hassert	2011	Communication	Masculinité hégémonique, motivation, s'orienter vers le MMA, catch	Analyse du pratiquant Brock Lesnar	Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research	Brock Lesnar

Can Mixed Martial Arts be Ethically Defended?: Autonomy, Paternalism and the Harm Principle	Cody Kent	2013	Sociologie Droit	MMA, civilisation, régulation, défendable, éthique, droit	Entrevues avec athlètes de MMA, observation participante	Mémoire : Faculty of Health and Physical Education, Brock University St. Catharines, Ontario	Pratiquants de MMA, société
Combat sports in combative societies	Ian Cowie	2017	Communication Sociologie Politique	Patriotisme, militarisme, masculinité, héroïsme, violence, média, MMA, UFC, civilisation	Analyse de contenu critique de 13 vidéos « UFC Fight for the Troops »	Thèse : University of Helsinki, Faculty of Social Sciences, Department of Social Research	MMA, UFC, société
Dietary Supplements Used in Combat Sports	Bill I. Campbell, Paul M. La Bounty, Colin D. Wilborn	Décembre 2011	Physiologie Diététique	Nutrition sportive, sports de combat, protéines, créatine	Analyse de la base de données PubMed	Strength and Conditioning Journal	Activités de combat diverses, dont le MMA
A Moral Critique of Mixed Martial Arts	Nicholas Dixon	Octobre 2015	Droit	Droit, MMA, activités de combat, critique, morale	Analyse politique et philosophique du MMA	Public Affairs Quarterly	MMA, société
Safety in Mixed Martial Arts: a 7-Year Review of Cancelled MMA Bouts in Calgary, Alberta, During the Pre-bout Medical Examination Period	Gwynn Curran- Sills	2018	Traumatologie Epidémiologie	MMA, épidémiologie, blessure, traumatisme crânien	Analyse de dossiers médicaux	Sports Medicine - Open	Pratiquants de MMA
Métodos de desidratação e perda de peso acentuada e seus efeitos em atletas de m.m.a de	Victor Bulhões Correia	2015	Diététique Physiologie	MMA, déshydratation, perte de poids	Analyse de méthodes de perte de poids et	Dissertation : Universidade federal do rio	Pratiquants de MMA

natal-rn				aiguë	leurs effets chez les pratiquants de MMA	grande do norte centro de ciências da saúde departamento de educação física	
Self-reported weight loss practices in professional mixed martial artists – preliminary findings	Paul La Bounty, Elfego Galvan, Jeremy Reid, Bill I. Campbell, Jeremy McElroy, Eva Doyle, Tony Boucher	Juin 2013	Diététique Physiologie	MMA, perte de poids, régime, diététique	Analyse de méthodes de perte de poids et leurs effets chez les pratiquants de MMA. Interviews	Journal of the International Society of Sports Nutrition	Pratiquants masculins de MMA âgés de 18 à 50 ans
Os processos de espetacularização e mercadorização do mixed martial arts (mma): o entretenimento eletrônico como iminente ocasião de manipulação das massas	Áquila Farias Santiago	2017	Marketing	MMA, spectacle, merchandise, Patricky Freire	Recherche qualitative à travers le suivi et la recherche dans les médias sociaux	Dissertation : Universidade federal do rio grande do norte centro de ciências da saúde departamento de educação física	Patricky Freire, MMA, UFC, société de consommation
Outside The Cage: The Political Campaign To Destroy Mixed Martial Arts	Andrew Doeg	2013	Politique Sociologie	Jeux-vidéo, MMA, violence, 1990, interdiction, régulation, politique, histoire, glorification de la violence	Analyse des mouvements politiques liés aux violences relatives à la musique, au MMA et au jeux-vidéo	Thèse : Master of Arts in the Department of History in the College of Arts and Humanities at the University of Central	MMA, jeux-vidéo, musique, société, années 90

						Florida Orlando, Florida	
As artes marciais mistas (MMA) como esporte moderno: entre a busca da excitação e a tolerância à violência	Daniel Giordani Vasques	2013	Sociologie	MMA, sports de combat, violence, civilisation, régulation, comportement	Analyse de l'évolution du MMA comme phénomène socioculturel	Esporte e Sociedade	Société, MMA
MMA no brasil: cobertura, espetáculo e formação de mitos no antigo "vale-tudo"	Fernanda Prates Ferreira	2011	Communication	Brésil, MMA, Vale Tudo, histoire, mythe	Analyse du vale tudo, du mma et de l'évolution médiatique de ces disciplines	Dissertation : Universidade federal do Rio de Janeiro escola de comunicação centro de filosofia e ciências humanas jornalismo	Vale Tudo, MMA, Brésil
Girl Fight: Apologetic Behaviors among Female Mixed Martial Arts Fighters as a Reaction to Social Stigmatization, Stereotyping, and Labeling of Sports Participation	Janet Martin	Mai 2011	Sociologie	MMA, femme, homme, comportement, stigmatisation	Analyse du comportement des combattantes féminines dans le MMA. Enquête quantitative et qualitative. Interviews.	Dissertation for Bachelors of Arts Degree in Sociology Warren Wilson College	Pratiquantes et pratiquants de MMA
The Allure of Mixed Martial Arts: Meaning Making, Masculinity, and Embodiment in Suburbia	Kyle David Green	Août 2015	Sociologie	MMA, sens, sensations, masculinité, physique, corps,	Ethnographie sensorielle	Dissertation: The faculty of university of Minnesota	Pratiquants de MMA

				incarnation, masculinité			
Understanding MMA: A Fighter's Perspective. A Qualitative Study	Callum Luke Henry	Mars 2013	Sociologie	Habitus, sensations, sens, douleur, MMA, violence	Interviews approfondis. Analyse de pratiquants de MMA et de leur pratique	Dissertation: Cardiff school of sport degree of bachelor of science (honours) sport & physical education	3 combattants de MMA
When Words Defile Things: Homoerotic Desire and Extreme Depictions of Masculinity in Shakespeare's Coriolanus and Mixed Martial Arts	Aaron Hubbard	Novembre 2012	Sociologie	MMA, violence, masculinité, culture	Analyse du MMA et de son évolution	Selected Papers of the Ohio Valley Shakespeare Conference	MMA, société
The development of an observational tool to code knockouts in Mixed Martial Arts (MMA)	Michael Hutchison, Michael Cusimano, David Lawrence, Tanveer Singh	2012	Traumatologie	MMA, blessures, ko, tko, traumatismes	Analyse de l'outil MMA 'Knockout'	British Journal of Sports Medicine	Pratiquants de MMA ayant participé à des événements de l'UFC (entre 2006 et 2009)
Self-reported nutritional supplement usage among professional mixed martial artists – preliminary findings	Paul La Bounty, Elfego Galvan, Jeremy Reid, Bill I Campbell, Jeremy McElroy, Eva Doyle, Tony Boucher	Juin 2012	Diététique	MMA, diététique, perte de poids, régime, nutrition	Questionnaires portant sur divers aspects de l'apport nutritionnel, les croyances, les méthodes de perte de poids	Journal of the International Society of Sports Nutrition	Pratiquant de MMA âgés de 18 à 50 ans

UFC pay-per-view buys and the value of the celebrity fighter	Thomas R. Robbins, James E. Zemanek, Jr.	Décembre 2017	Marketing	PPV, franchise, sport, MMA, célébrités	Analyses statistiques	Innovative Marketing	UFC, MMA, société de consommation
The prevalence of and risk factors associated with musculoskeletal injuries in Mixed Martial Arts athletes in the greater Durban area	Duncan Alexander Jack	2016	Traumatologie	MMA, blessures, Durban, Afrique, traumatologie, zones	Etude quantitative prospective (échantillon de 105 athlètes de MMA issus de 16 gymnases accrédités dans la région de Durban). Questionnaires. Programme SPSS version 23.0	Dissertation: Department of Chiropractic and Somatology at the Durban University of Technology	105 athlètes de MMA issus de 16 gymnases accrédités dans la région de Durban (Afrique)
Physiological Profiles of North Brazilian Mixed Martial Artists (MMA)	Silas Nery de Oliveira, Bruno Follmer, Murillo Augusto de Moraes, João Otacílio Libardoni dos Santos, Ewertton de Souza Bezerra, Haldo Jayron Cardoso Gonçalves, Mateus Rossato	Février 2015	Education physique Performance Physiologie Anthropométrie	MMA, performance athlétique, mixed martial arts, anthropométrie, physiologie, performance, athlètes brésiliens	Analyse de la composition corporelle, du VO2 max et VO2 aux seuils de ventilation 1 et 2	Journal of Exercise Physiology	18 athlètes masculins de MMA
Pedagogical practice for development of coordination potential of MMA fighters and estimation of its efficiency	Alexander Bolotin, Vladislav Bakayev	2018	Education physique	Pratique, MMA, combattants, développement du potentiel de	Analyse et conception de méthodes d'entraînement dans le cadre du	Journal of Human Sport and Exercise	Pratiquants de MMA

				coordination, formation sportive	MMA		
Predicting outcomes of mixed martial arts fights with novel fight variables	Jeremiah Douglas Johnson	2009	Mathématiques (statistiques appliquées au sport)	Statistiques sportives, MMA, régression logistique, prévisions sportives	Analyse de victoires et pertes en utilisant un modèle de régression logistique	Thèse : University of Georgia in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of science Athens, Georgia	Pratiquants de MMA
Left Preference for Sport Tasks Does Not Necessarily Indicate Left-Handedness: Sport-Specific Lateral Preferences, Relationship with Handedness and Implications for Laterality Research in Behavioural Sciences	Florian Loffing, Florian Sölter, Norbert Hagemann	Juillet 2014	Education physique	Droitier, gaucher, MMA, sports, analyse de préférences	Analyse des préférences latérales de 903 pratiquants de diverses activités sportives	PLOS ONE	Analyse de 903 pratiquants de diverses activités sportives
MMA: Älskade våld i samtida Sverige	Behrokh Zamini	2016	Sociologie	Anthropologie sociale, MMA, popularité, combattant, public, Bourdieu	Analyse de la popularité du MMA en Suède. Analyse des combattants, promoteurs et spectateurs	Dissertation : Université de Lund Institution sociologique Département d'anthropologie sociale	MMA, UFC, société, Suède
The Workload Demands of Mixed Martial Arts	Christopher Kirk	Septembre 2014	Biomécanique	Accéléromètre x3 Catapult Minimax, biomécanique,	Analyse de techniques de MMA avec accéléromètre	Thèse : University of Central Lancashire	8 pratiquants masculins de MMA

				analyse techniques	Minimax x3		
Barbarians' gate: inside the business of mixed martial arts	Andrew Westney	2012	Communication	Communication, MMA, développement, diffusion, PPV, promotion	Analyse du développement du MMA et de ses moyens de diffusion	Thèse : University of North Carolina at Chapel Hill in partial fulfillment of the degree of Master of Arts in Journalism and Mass Communication in the School of Journalism and Mass Communication.	MMA, UFC
Repetitive cryotherapy attenuates the in vitro and in vivo mononuclear cell activation response	Angus Lindsay, Mohd Izani Othman, Hannah Prebble, Sian Davies, Steven P. Gieseg	2016	Physiologie	MMA, cryothérapie, physiologie, analyses physiologiques	Analyses physiologiques de l'effet de la cryothérapie après un exercice de forte intensité	Experimental Physiology	14 combattants d'arts martiaux mixtes
A prospective microstructure imaging study in mixed-martial artists using geometric measures and diffusion tensor imaging: methods and findings	Andrew R. Mayer, Josef M. Ling, Andrew B. Dodd, Timothy B. Meier, Faith M. Hanlon, Stefan D.	Juin 2017	Traumatologie	Blessures répétées, traumatologie, IRM, lésion cérébrale, microstructure	Acquisition d'images : imagerie anatomique effectuées avec un scanner	Brain Imaging and Behavior	Pratiquant de MMA

	Klimaj				Siemens 3 Tesla TrioTim avec une tête à 12 canaux		
Reduction of arm pain in 23 year old female mixed martial artist with suspected thoracic outlet syndrome using massage therapy: A case report	Megan Fredheim	2010	Traumatologie	Massothérapie, MMA, réduction, douleur, cas clinique	Huit séances de massage réparties sur 3 mois	Article conçu dans le cadre : Massage Therapy Program Well Coast College of Massage Therapy Canada	Praticante professionnelle d'arts martiaux mixtes
Metabolic Conditioning for a Mixed Martial Artist	Ribeiro Rafael Lima BSc, Silva Jardial Ítalo de Oliveira PT, Arruda Antônio Carlos Pereira MSc, Schwingel Paulo Adriano	Février 2016	Physiologie	Analyse d'article, MMA, physiologie	Analyse de l'article « A 12-Week Metabolic Conditioning Program for a Mixed Martial Artist » de Mikeska JD.	Strength and Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Mixed Martial Arts As A Way To God?	Emily Dane	Décembre 2010	Philosophie	MMA, philosophie, religion, sociologie, Dieu	Analyse du MMA en lien avec la religion	Verbum	MMA, société, religion
“MMA är faktiskt mer än bara våld” en kvalitativ studie om mixed martial arts sociala betydelse för ungdomar	Peters Lina, Ragnarsson Marlene	2015	Sociologie	MMA, facteurs de risque et de protection, sport, jeunesse	Recherche qualitative, entretiens semi-structurés	Dissertation: Faculty of Health and Society, Department of Social Work	Pratiquants de MMA et jeunes pratiquants de MMA

<p align="center">MMAsculinités: spectacular narratives of masculinity in mixed martial arts</p>	<p align="center">Stephen L. Swain</p>	<p align="center">2011</p>	<p align="center">Philosophie</p>	<p align="center">Masculinité, MMA, UFC, spectacle, récits spectaculaires, mythe, sociologie, philosophie</p>	<p align="center">Analyse des concepts dominants de la masculinité, en particulier ceux qui traitent de l'utilisation de la violence et de la domination pour affirmer et prouver la masculinité</p>	<p align="center">A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy The School of Graduate and Postdoctoral Studies The University of Western Ontario London, Ontario, Canada</p>	<p align="center">UFC, MMA, pratiquants de MMA, société</p>
<p align="center">Fighting to keep a sport safe: toward a structured and sport- specific return to play protocol</p>	<p align="center">Bryce Nalepa, Amy Alexander, Sarah Schodrof, Charles Bernick & Jamie Pardini</p>	<p align="center">Juillet 2017</p>	<p align="center">Traumatologie</p>	<p align="center">Commotion cérébrale, lésion cérébrale traumatique, boxe, MMA, retour au jeu, retour à l'effort, sports de combat</p>	<p align="center">Revue de littérature relative aux commotions cérébrales liées aux sports de combat</p>	<p align="center">The physician and sportsmedicin e</p>	<p align="center">Pratiquants de sports de combats, dont le MMA</p>
<p align="center">Neurologic Health in Combat Sports</p>	<p align="center">Tad Seifert</p>	<p align="center">2017</p>	<p align="center">Traumatologie</p>	<p align="center">Sports de combat, blessures neurologiques, santé</p>	<p align="center">Analyse de la littérature liée aux lésions neurologiques relatives à</p>	<p align="center">Neurologic Clinics</p>	<p align="center">Pratiquants de sports de combats, dont le MMA</p>

				neurologiques, cliniciens de sports de combat	diverses activités de combat, dont le MMA		
The art of martial behavior: using martial arts as a behavioral intervention for children with autistic spectrum disorders	James McKeehan	2012	Psychologie	Arts martiaux, MMA, autisme, thérapie comportementale, analyse appliquée du comportement	Observations, entretiens avec parents et instructeurs	Thèse : Master of Science in Psychology Kaplan University	Analyse d'enfants atteints d'autisme
Embattled Identities: Constructions of Contemporary American Masculinity Amongst Mixed Martial Arts Cagefighters	Jaime Holthuysen	Avril 2011	Sociologie	Masculinité, MMA, anthropologie, féminité, hégémonie, identité, individualité	Analyse de la masculinité, observation, entretiens semi-structurés, groupe de discussion, sondages, analyse de photographies et de médias	Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy Arizona state university	Pratiquants de MMA
Two analyses of gender from ethnographic field data on the sport of mixed martial arts	Christian Vaccaro	2011	Sociologie	Ethnographie, MMA, genre, réalité du combat, institution, masculinité	Ethnographie. Analyse de la littérature liée au MMA	Dissertation submitted to the Department of Sociology in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy the Florida	Pratiquants de MMA, société

						state university college of social sciences and public policy	
Youth Participation and Injury Risk in Martial Arts	Rebecca A. Demorest, Chris Koutures	2016	Traumatologie	MMA, traumatologie, blessures, sports de combat, jeunesse	Rapport clinique analysant diverses techniques utilisées dans les sports de combat, dont le MMA	Pediatrics	Jeunes pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Born to win? Testing the fighting hypothesis in realistic fights: left-handedness in the Ultimate Fighting Championship	Thomas V.Pollet, GertStulpTon, G.G.Groothuis	Octobre 2013	Psychologie	Sports de combat, sélection dépendant de la fréquence, polymorphisme, MMA	Analyse de 210 vidéos de l'UFC (118 à 148, de 2010 à 2012)	Animal Behaviour	246 pratiquants de MMA
Principais lesões nas Artes Marciais Mistas (MMA) Las principales lesiones en las Artes Marciales Mixtas (MMA)	Silas Oliveira, Murillo Moraes, Silker Benchimol, Ivan Monteiro, Mateus Rossato, Mikael Moraes	Mai 2015	Traumatologie	Blessures sportives, MMA, combat sportif, combat ultime, MMA	Revue systématique de la littérature à travers 4 bases de données.	Revista. Digital Buenos Aires	Pratiquants de MMA
Professional activities of a coach of martial arts and combat sports	Zbigniew Bujak, Dariusz Gierczuk, Stefan Litwiniuk	2013	Education physique	Sports de combat, arts martiaux, MMA, activités professionnelles	Questionnaire de Tumanian modifié par Sterkowicz	Journal of Combat Sports and Martial Arts	300 entraîneurs et compétiteurs d'arts martiaux et de sports de combat

<p>Personality characteristics of mixed martial artists: counselor application for wellness</p>	<p>Michele Constance Kerulis</p>	<p>Décembre 2011</p>	<p>Education physique</p>	<p>Bien-être, MMA, sport, juridique, agression, acceptable, légitimation, compétences de vie, émotion</p>	<p>Analyse de la littérature. Analyse d'athlètes de MMA. Analyse de données quantitatives sur l'information démographique, la personnalité</p>	<p>Dissertation to the graduate school in partial fulfillment of the requirements for the degree doctor of education department of counseling, adult, and higher education</p>	<p>34 pratiquants de MMA</p>
<p>Punching Faces and Publishing Papers: a Review of Jonathan Gottschall's The Professor in the Cage: Why Men Fight and Why We Like to Watch</p>	<p>Michael N. Pham</p>	<p>2015</p>	<p>Psychologie</p>	<p>MMA, psychologie, analyse d'ouvrage</p>	<p>Analyse de l'ouvrage « The Professor in the Cage: Why Men Fight and Why We Like to Watch » de Jonathan Gottschall</p>	<p>Evolutionary Psychological Science</p>	<p>Ouvrage « The Professor in the Cage: Why Men Fight and Why We Like to Watch » de Jonathan Gottschall</p>
<p>The effect of post-activation potentiation on the roundhouse kick in martial arts</p>	<p>Samuel J. Boyce</p>	<p>Septembre 2015</p>	<p>Education physique</p>	<p>MMA, activités de combat, entraînement, mouvement explosifs, coups de pieds</p>	<p>Analyse et conception de programmes d'entraînement relatifs à certains coups de pieds effectués dans divers arts martiaux</p>	<p>Master's thesis. University of Chester, United Kingdom.</p>	<p>Pratiquants de divers sports de combat, dont le MMA</p>

Factors Associated With Head Trauma Among Professional Mixed Martial Arts Athletes	Peter Scalia	Juillet 2015	Traumatologie	Encéphalopathie traumatique chronique, traumatisme crânien, MMA, sports de combat	Analyse de régression logistique en utilisant le programme SPSS 20	Thèse : Interdisciplinary School of Health Sciences Faculty of Health Sciences University of Ottawa Ottawa, Ontario	Pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Sport in the Lives of Young People with Intellectual Disabilities: Negotiating Disability, Identity and Belonging	Louisa Smith, Nikki Wedgwood, Gwynnyth Llewellyn, Russell Shuttleworth	Décembre 2015	Sociologie	Sport, jeunes pratiquants de sports, déficience intellectuelle, déficience cognitive	Entretiens approfondis	Journal of Sport for Development	4 jeunes australiens ayant une déficience intellectuelle ou cognitive
The Impact of Rivalry Antecedents on Mediated Demand for an Individual Sport	Lamar Reams, Terry Eddy	2017	Marketing	UFC, marketing, demande des consommateurs, sports de combat, PPV	Théorie de la demande économique. Analyse des rivalités entre pairs et des intérêts des supporters dans les sports individuels	Sport Marketing Quarterly	MMA, UFC, société de consommation
The Organization and Regulation of Full Contact Martial Arts: A Case Study of Flanders	Jikkemien Vertonghen, Marc Theeboom, Els Dom, Veerle De Bosscher, Reinhard	2014	Droit Sociologie	Arts martiaux à contact complet, MMA, gouvernance, organisation, politique,	Analyse de réglementations relatives à diverses activités de combat, dont le	Societies	Activités de combat, dont le MMA. Flandre

	Haudenhuyse			régulation, légitimation	MMA		
Exploring the marketing of mixed martial arts in South Africa	S. Steenkamp	Mai 2014	Marketing	MMA, consommation médiatique, motivation des spectateurs, Afrique du Sud, UFC	Analyse de médias sociaux liés au MMA et à l'UFC en Afrique du Sud	Mini- dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree Magister in Business Administra- tion at the Potchefstroom Campus of the North- West University	MMA, UFC, Afrique du Sud, société de consommation
Strength and Conditioning for Reality Fighting	John Amtmann, Steve Berry	Avril 2003	Education physique	MMA, blessures, entraînements, histoire	Analyse générale du MMA (histoire, blessures, programmes d'entraînements)	Strength and Conditioning Journal	MMA. Pratiquants de MMA
The effects of acute dehydration of 5% body mass on performance and physiology of mixed martial arts athletes	Oliver Roland Barley	2016	Physiologie Diététique	MMA, perte de poids, déshydratation, physiologie, performance	Analyses physiologiques et corporelles	Thèse : School of Medical and Health Science EDITH COWAN UNIVERSIT	14 athlètes de MMA âgés de 18 à 40 ans

						Y	
The Fight for it All	Amber Brown	2011	Economie	MMA, économie, marketing	Analyse de l'économie de l'UFC (MMA)	Seidman Business Review	UFC, société de consommation
The Justice of Unequal Pay in the UFC: An In-Depth Analysis of the Fighters' Antitrust Class Action Lawsuit Against the UFC and the Misplaced Support of the Proposed Muhammad Ali Expansion Act	Hunter Sundberg	2017	Droit	Loi, MMA, régulation, UFC, Muhammad Ali Expansion Act, sports, compensation	Analyse des lois antitrust en opposition au MMA. Analyse historique du MMA	Pace Intellectual Property, Sports & Entertainment Law Forum:	MMA, sports, société de consommation
Mixed Martial Arts and Internet Forums: A Case Study in Treating Internet Sources as Oral History	John Hopton	2007	Communication	Internet, discussion, médias, forums, histoire orale, méthodologie, MMA, communication	Analyse des supports de diffusion du MMA	Oral History Society	MMA, société de consommation
The course of the MMA fights as a part of KSW federation – as the examples of the heavy weight "fight of the night"	Pujzso Ryszard, Adam Marek	2016	Education physique	MMA, cours de combat, techniques	Analyse et description du niveau technique des combattants de MMA participant liés aux « Fights of the night » (fédération KSW en Pologne). Analyse de vidéos de 10 combats, des	Journal of Combat Sports and Martial Arts	Pratiquants de MMA liés aux « Fights of the night »

					éléments et de tout matériel inclus		
"There Are No Rules! Except These 108." The Multidirectional Flow of Influence Between Sportification, Subculture, and Violence on the History of Mixed Martial Arts	Jared V. Walters,	Septembre 2015	Sociologie	MMA, UFC, sportivisation, violence liée au sport, régulation, sous-culture, régulation, civilisation, histoire	Analyse du processus de régulation du MMA. Analyse des théories de la violence liées à ce sport	Thèse : The School of Graduate and Postdoctoral Studies Western University London, Ontario, Canada	MMA, UFC, société
Performance profiling in professional mixed martial arts (MMA): comparing winning and losing performances	Tom Crossley	2015	Education physique	MMA, victoire, défaite, performance, spécificité technique	Analyse de combattant professionnels de MMA lors de compétition (16 avec 8 catégories de poids)	(Master's thesis). University of Chester, United Kingdom.	16 concours (avec 8 catégories de poids)
UFC Fighters Are Taking a Beating Because They are Misclassified as Independent Contractors. An Employee Classification Would Change the Fight Game for the UFC, Its Fighters, and MMA	Vincent Salminen	Juin 2017	Droit	MMA, UFC, NLRA, droit du travail, combat professionnel, entrepreneurs indépendants, employés, instrumentalisation des pratiquants	Analyse du statut (en tant qu'employé) des professionnels de la pratique du MMA	Pace Intellectual Property, Sports & Entertainment Law Forum	Pratiquants de MMA employés, entreprises, société de consommation
Unconventional Methods, Techniques, and Equipment for Strength and Conditioning in Combat Sports	Juan Carlos Santana, David H. Fukuda	Décembre 2011	Education physique	MMA, éducation physique, entraînement,	Analyse et conception de programmes d'entraînement	Strength and Conditioning Journal	Pratiquants de MMA

				performance, programmes	relatifs au MMA		
Fighting words: Representations of dominant masculinity in the interviews of a mixed martial arts champion	Heikki Saira	Janvier 2017	Linguistique Communication	MMA, masculinité dominante, représentations, analyse de discours, langage, promotion, identité masculinité dominatrice, agressivité, richesse matérielle	Analyse de discours de pratiquants de MMA et des théories de la masculinité. Analyse de 5 entrevues de Conor McGregor	Bachelor's thesis University of Jyväskylä Department of Language and Communication Studies	Pratiquants de MMA, Conor McGregor
Injuries Sustained During Modern Army Combatives Tournaments	Jonathan I. Stuart, Ian L. Hudson, Simon A. Sarkisian, Michael P. Simpson, Benjamin P. Donham	Janvier 2018	Traumatologie	Analyse rétrospective, MMA, traumatologie, blessure, examen médical, diversité d'activités de combat	Analyse des compétitions d'arts martiaux mixtes. Etude rétrospective des examens médicaux avant et après compétition (enregistrement de deux tournois tenus à Fort Hood en 2014 et 2015)	Military medicine	195 pratiquants d'activités de combat, dont le MMA
Varieties of embodied knowing: an ethnographic study of Mixed Martial Arts	Anu M. Vaittinen	Juin 2014	Sociologie	Pratiques, expériences, incarnation, MMA,	Ethnographie sensorielle, observation participante. 19	Thesis submitted for the Degree of Doctor of	Praticiens, combattants et entraîneurs de MMA.

				ethnographie sensorielle, sens, sensations, phénoménologie	entretiens semi-structurés (praticiens, combattants et entraîneurs)	Philosophy School of Geography, Politics and Sociology Newcastle University	
Effects of an eight week strength intervention on mixed martial arts techniques	Clay Harden Walker	Août 2011	Education physique	MMA, puissance, force, indice de performance, programme d'entraînement	Analyse de relations entre pouvoir, force, composantes de la performance de pratiquants de MMA à travers l'étude de diverses techniques de combat	Dissertation Submitted to the Graduate Faculty of The University of Georgia in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of philosophy Athens, Georgia	Pratiquants de MMA
Demand for pay-per-view consumption of Ultimate Fighting Championship events	Nicholas M. Watanabe	2012	Marketing	MMA, UFC, demande sportive, PPV, sports de combat, télévision, audience	Examination de la consommation de MMA à travers un modèle de demande pour estimer la demande à la séance pour les événements UFC aux USA	International Journal of Sport Management and Marketing	Société de consommation

Benefits of variable practice conditions for athletes in mixed martial art	Xiong Yang	Mai 2015	Biologie	MMA, physiologie, biologie, transfert de compétences	Transfert de compétences testé (en utilisant une séquence randomisée pour déterminer les différences entre les groupes dans le transfert de compétences lorsque le stimulus devient imprévisible)	Manuscript Style Thesis UNIVERSITY OF WISCONSIN – LA CROSSE	6 pratiquants de MMA et 14 pratiquantes de MMA
Algoritmos de Aprendizado de Máquina para Predição de Resultados das Lutas de MMA	Leandro A. A. Silva, Johnnatan Messias, Mirella M. Moro, Pedro Olmo Vaz de Melo, Fabricio Benevenuto	Octobre 2015	Mathématiques (statistiques appliquées au sport)	Algorithmes d'apprentissage, MMA, prédiction, victoire, défaire	Collecte et extraction de données. Création d'application	Article conçu dans le cadre : Departamento de Ciencia da Computacao, UFMG, Belo Horizonte, Brasil	Pratiquants de MMA
Efficacy and entertainment in martial arts studies. Anthropological perspectives	D.S. Farrer	2015	Anthropologie	Efficacité, divertissement, nomadologie, JJB, silat seni, arts martiaux chinois, MMA, performance, histoire	Analyse des recherches effectuées sur les arts martiaux depuis 2001	Martial Arts Studies	Activités de combat, dont le MMA
Are law enforcement defensive tactics being choked out?	Joseph R. Hoffman	Avril 2012	Histoire	MMA, histoire, régulation, civilisation, UFC, politique	Analyse de l'évolution du MMA et de sa régulation.	Article conçu dans le cadre : Redondo Beach Police	MMA, UFC, société

						Department	
Влияния занятий аутогенной тренировкой на регуляцию психоэмоционального состояния спортсменов (на примере занимающихся рукопашным боем)	Davydov Sergei Vladimirovich	2015	Psychologie	Autorégulation, formation autogène, psychoprophylaxie, santé mentale, hygiène mentale, protection de la santé, préservation de la santé, MMA	Analyses de données liées à la formation autogène en termes d'optimisation de l'état fonctionnel des athlètes	Science européenne	Athlètes de MMA
Boxer safety, and the relationship between the referee and the ringside physician	N K Sethi	2015	Neurologie	Règles unifiées du MMA, arbitrage, sports de combat	Analyse des réglementations liées aux activités de combat, dont le MMA. Commentaire sur l'arbitrage et la traumatologie	South African Journal of Sports Medicine	Pratiquants de sports de combat, dont le MMA
Характеристика панкратіону в структурі змішаних одноборств	Согор Олег, Пітин Мар'ян	2016	Histoire	MMA, pancrace, pankration,	Analyse descriptive du pankration comme structure du MMA	Culture physique, sport et santé de la nation	MMA, Pancrace, Pankration
From rags to riches: The rise and rise of the UFC (or will oversaturation lead to its downfall).	R Savage-West	2015	Marketing	UFC, MMA, règlement, commerce, média,	Analyse des origines de l'UFC et de ses moyens de	The Laws of the Game	MMA, UFC, société de consommation

				régulation	diffusion		
The fifty-two hand blocks re framed the rehabilitation of a vernacular martial art	Thomas A. Green	2016	Histoire	Arts martiaux vernaculaires, afro-américain, esthétique, revitalisation culturelle, prison américaine	Analyse de l'évolution de diverses formes de combats	Martial Arts Studies	Diverses activités de combat
Předsoutěžní snižování tělesné hmotnosti v bojových sportech	Klára Coufalová, Jan Heller, Petr Brychta	2012	Diététique	MMA, réduction de poids corporel, sports de combat, catégories de poids	Sondages, questionnaires	Česká kinantropologie	18 hommes et 13 femmes pratiquants diverses activités de combat, dont le MMA
Everlast: tiny sports goods manufacturer to boxing giant	Rudra Prasanna Mohapatra	Mai 2016	Marketing	Histoire, marketing, sports de combat	Analyse historique et marketing de la marque	Physical Education	Marque Everlast
Проблемы и перспективы развития спортивных смешанных боевых единоборств в высших учебных заведениях	Кузьмин В.А., Гатилов К.В., Кудрявцев М.Д	2016	Education physique	Etudiants, MMA, fédéral, questionnaire, programme	Analyse de la place du MMA dans l'enseignement supérieur	Единоборства	Etudiants de l'enseignement supérieur
総合格闘技（MMA）のユニファイド・ルール	Tomoki Matsumiya	2015	Histoire	Droit, MMA, histoire, régulation, présentation, interdiction, règles unifiées	Analyse réglementaire et historique du MMA (règles unifiées du MMA)	The annual reports of health, physical education and sport science	Pratiquants de MMA, société

Pink gloves still give black eyes. Exploring ‘Alternative’ Femininity in Women’s Combat Sports	Alex Channon & Catherine Phipps	2017	Sociologie	Sport de combat, féminité, genre, arts martiaux, femmes	Entretiens semi-structurés	Martial Arts Studies	13 pratiquantes d’une variété de sports de combat, dont le MMA
A questão ética e moral envolvendo o ambiente de esportes violentos no brasil	Diego Henrique Neumann	2013	Sociologie	Ethique, MMA, UFC, régulation, civilisation, économie, morale, éthique, sports violents	Analyse de sports violents, comme la MMA et de leur réglementation	Article produit dans le cadre du Centre universitaire Curitiba Finance - Ethique et Responsabilité Sociale	Pratiquants de MMA, société de consommation, société
Mixed Martial Arts Fans: Motivation and Media Consumption Behaviors	Seungmo Kim, Janghyuk Lee, Damon P. S. Andrew	Mai 2007	Marketing	Marketing, MMA, UFC, consommation	Analyse de la croissance du MMA en examinant les motivations des consommateurs qui assistent et regardent des événements de MMA (au travers huit motivations identifiées).	2007 North American Society for Sport Management Conference (NASSM 2007)	Consommateurs de MMA, société de consommation, UFC
A Comparison of the Physiological Profiles of Mixed Martial Artists and Football, Basketball, and Baseball Players	Monica K. Gochioco, Lee E. Brown, Jared W. Coburn, William C. Beam, Evan E. Schick, Nicole C. Dabbs, Andy K.	Mars 2011	Physiologie	Profil physiologique, MMA, football, basketball, baseball,	Mesure de la composition corporelle, saut vertical, flexibilité du tronc, force de préhension,	The Journal of Strength & Conditioning Research	11 combattants masculins de MMA

	Khamoui, Tai T. Tran, Colleen X. Munoz				consommation maximale d'oxygène		
The hemispheric preference relationship with the motor coordination in mma athletes	Senna V, Freitas B, Padilha A., Cardoso F	Mai 2011	Psychologie	Psychologie, MMA, tâches cognitives, lien entre prévalence hémisphérique et performance des athlètes	Test CLEM, évaluation de la coordination motrice par le Protocole de Leon	2011 Scientific congress on martial arts and combat sports Viseu – Portugal	7 combattants de MMA âgés de 18 à 23 ans, de la SENNA TEAM de Rio de Janeiro, au Brésil
The ultimate fighting: towards an a-modern approach to selfhood in organizations	Caterina Bettin, Albert J. Mills	2016	Sociologie	Notion de soi individuel dans la gestion et les études organisationnelles, subjectivité individuelle, ontologie moderniste, phénoménologie	Analyse empirique de l'UFC. Analyse de l'influence des projets existentiels d'un groupe spécifique de combattants, interagissant, défiant et façonnant leurs « arts de l'existence »	Conference Paper: Atlantic Schools of Business Conference, Halifax, Oct.	Pratiquants de MMA
Opini Anggota Mixed Martial Arts White Tiger Mengenai Tayangan Olahraga Ultimate Fighting Championship	Tiara Rahmani, Husen, Fahmi	2015	Communication	MMA, opinion, programme de télévision, UFC, violence	Analyse de l'UFC au travers son développement télévisuel. Analyse descriptive. Analyse des membres et opinions du	Prosiding Penelitian SPeSIA Unisba	Pratiquants de MMA, société de consommation, consommateur de MMA

					White Tiger MMA		
Значимость использования идеомоторных упражнений в тренировочном процессе в содержании соревновательного мезоцикла бойцов MMA	Shadrin Anatoly Nikolaevich, Dolzhenko Mikhail Yurievich	2017	Education physique	Cycle d'entraînement, exercices idéomoteurs, capacités motrices, MMA mésocycle	Conception, analyse et introduction d'exercices idéomoteurs dans le processus de formation des mésocycles compétitifs (application chez des pratiquants de MMA)	Revue scientifique et périodique : Santé humaine, théorie et méthodologie	Pratiquants de MMA
Charakterystyka występowania niespecyficzných dolegliwości bólowych odcinka lędźwiowego kręgo słupa w grupie zawodników trenujących MMA	Tomasz Ridan, Grażyna Guzy, Katarzyna Ogrodzka, Agata Milert, Paweł Sawicki, Waldemar Hładki	2015	Traumatologie	Douleurs, douleurs lombaires, MMA, questionnaire RMI, traumatologie	Questionnaire d'enquête (Visual Analog Scale et RMI questionnaire). Test « Spearman rank correlation » et « chi-square for independence »	Ostry dyżur	101 combattants de MMA issus des clubs de Cracovie en 2015 (dont 18 femmes)
Conhecimento e uso de protetor bucal por professores e alunos praticantes de artes marciais: um estudo transversal	Lucas Barbosa de Souza, Natália Torres Versiane, Paula Carolina Mendes Santos, Sérgio Ricardo Magalhães,	2018	Traumatologie	Protège-dents, MMA, sports de combat, traumatisme dentaire	Questionnaires auto-administrés	Revista de Iniciação Científica da Universidade Vale do Rio Verde, Três Corações	77 pratiquants de diverses activités de combat, y compris le MMA, des deux sexes et

	Camilo Aquino Melgaço, Kelly Oliva Jorge						âgés de plus de 18 ans (dont 17 enseignants)
The Influence of a Padded Hand Wrap on Punching Force in Elite and Untrained Punchers	Andrew J. Galpin, Colleen N. Gulick, Kathy Jacobo, Brian K. Schilling, Scott K. Lynn, Ryan T. McManus, Pablo B. Costa, Lee. E. Brown	Septembre 2015	Biomécanique	Sécurité, MMA, coup de poing, frapper, combat, pad	Test de précision et de force de frappe (analyse de séries)	International Journal of Kinesiology & Sports Science	14 pratiquants masculins de MMA
Perkembangan mixed martial arts (mma) di purwokerto	Abdul Latif Rahman Hakim, Nanang Indardi	2015	Education physique	Puwokerto, santé, passe-temps, motivation, loisirs, éducation physique	Etude qualitative avec méthode qualitative descriptive. Observation, entrevues, documentation	Journal of Sport Sciences and Fitness	120 pratiquants
Self-Regulation Strategies in Mixed Martial Arts	Massey William V., Meyer Barbara B., Naylor Adam II	Juin 2015	Psychologie	MMA, autorégulation, processus de changement, émotions, performance	Analyse de stratégies d'autorégulation pour améliorer la performance. Etude qualitative dans le cadre d'une philosophie constructiviste. Collecte d'analyse de données. Observation	Journal of Sport Behavior	Pratiquants et acteurs liés au MMA

					participante, notes de terrain, entrevues officielles (participants et acteurs du MMA)		
I samhället är vi fångade, men i buren är vi fria Om kampsporten MMA, killar och ”kickar”	Av Magnus Stenius	2014	Sociologie	Phénoménologie, MMA, ethnographie, sens, sensations, masculinité, corps, violence	Ethnographie sensorielle	Kulturella perspektiv	Pratiquants de MMA, Av Magnus Stenius
MMA: história e visão da psicologia do esporte e ascensão da modalidade como um dos esportes mais populares da mídia	Miguel Tosti Ferreira Martins	2014	Histoire	MMA, UFC, histoire, médias	Analyse du processus historique de création du MMA. Analyse du développement et de la popularité de la discipline	Dissertation : Universidade estadual paulista “júlio de mesquita filho” instituto de biociências - rio claro	MMA, UFC, société de consommation
이종격투기 수련생의 자아존중감이 스트레스 및 정신건강에 미치는 영향	Yoon Yong Jin	2012	Psychologie	MMA, psychologie, activités physique, catharsis, marketing, stress, santé mentale, estime de soi	Analyse de diverses études en lien avec le MMA	Journal of Sport and Leisure Studies	Pratiquants de MMA

<p>The Effects of Violent Image, Assertive Message, and Attitude toward Combative Sports</p>	<p>Kim Sung Eun</p>	<p>2016</p>	<p>Communication</p>	<p>MMA, images violentes, stratégies, bonne réputation, légitimation, message positif.</p>	<p>Analyse de moyens stratégiques pour construire une bonne réputation du MMA. Analyse des attitudes envers le MMA et des demandes des téléspectateurs</p>	<p>The Journal of Korean Alliance of Martial Arts</p>	<p>Consommateurs de MMA, société de consommation</p>
<p>Mulheres no octógono: representações midiáticas do discurso da heteronormatividade</p>	<p>Carla Lisboa Grespan</p>	<p>2012</p>	<p>Sociologie</p>	<p>MMA, femmes, genre, sexualité, sports</p>	<p>Analyse de sites sportifs sur des femmes brésiliennes pratiquantes de MMA. Analyse des discours médiatiques</p>	<p>Seminário Internacional Fazendo Gênero 10 (Anais Eletrônicos), Florianópolis</p>	<p>Pratiquantes de MMA</p>
<p>Mulheres no octógono : performatividades de corpos e de sexualidades</p>	<p>Grespan, Carla Lisboa</p>	<p>2014</p>	<p>Sociologie</p>	<p>Etudes de genre, MMA, femmes, masculinité</p>	<p>Analyse des performativités des corps et des sexualités dans les pratiques sportives. Analyse de données empiriques et des théories post-structuralistes. Analyse de l'articulation du discours</p>	<p>Dissertation : Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física. Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano.</p>	<p>Pratiquantes de MMA</p>

					médiatique dans les commentaires postés sur deux sites web (Combate et Tatame) et dans les nouvelles		
MMA e Educação Física Escolar: a luta vai começar	Daniel Giordani Vasques, José Arlen Beltrão	Décembre 2013	Education physique Sociologie	MMA, combattre, sport, éducation physique à l'école, école	Discussion autour du MMA comme manifestation socioculturelle en lien avec sa tension avec l'éducation physique à l'école	Movimento	Etudiants
WWE versus UFC	Srinjoy Ganguly	Novembre 2015	Marketing	MMA, UFC, WWE, étude comparative, catch	Analyse comparative du catch et du mma (WWE et UFC)	Dissertation In partial fulfilment of the requirements of the course: Elephants & Cheetahs	UFC, WWE
Agresivita cvičenců úpolových sportů Bakalářská práce	Jan Straka Asak	2012	Psychologie	MMA, sports de combat, agressivité	Questionnaire B-D-I analysant le taux global d'agression et ses manifestations partielles.	Thèse de Bachelor : Université Masaryk Faculté des études sportives Département de	40 pratiquants de sports de combat, dont le MMA issus de 3 clubs

						Gymnastique et de Combat	
Application and applied service martial arts: different approaches to address problem of application in sport	S.L. Konikov, A.A. Peredel'skiy	2018	Sociologie	Arts martiaux, applicabilité sportive	Exploration des spécificités des différentes approches et solutions des problèmes d'applicabilité du sport, dont le MMA	Teoriya i praktika fizicheskoy kultury	Pratiques de combat, dont le MMA
MMA - et livsstilsfenomen i et livsstilsmarked En masteroppgave om Mixed Martial Arts i et nyreligiøst samfunn i lys av teorier om forholdet mellom subkultur og popkultur	Stefan Fagerli	2012	Philosophie	Philosophie, théologie, sociologie, marketing, culture, sous-culture, culture pop	Analyse du MMA en lien avec la culture pop, la religion et le concept de sous-culture	Thèse de Master : Ecole de théologie	MMA, société
Návrh kondičního tréninku pro zápasníka MMA (Mixed martial arts)	Tomáš Fejtl	2012	Education physique	Programme d'entraînement, éducation physique, exercice	Conception de programme d'entraînement en MMA	Dissertation : Masarykova Univerzita Fakulta sportovních studií Katedra gymnastiky a úpolů	Pratiquants de MMA
Tréninkové programy v Mixed Martial Arts	Bc. Václav Hrabec	2014	Education physique	MMA, London Shootfighters, American Top Team, entraînement	Présentation des méthodes de formation des principales académies de MMA dans différents	Thèse : Université Masaryk, Faculté des études sportives	Pratiquants de MMA

					environnements culturels		
Mixed Martial Arts als Strategie zur (Re-)Souveränisierung von Männlichkeit?	Bettina Brederick	2015	Sociologie	Différentiation, genre-spécifique, opinion publique, masculinité, image de rôle, auto-perception, sociologie du sport	Analyse du genre en lien avec la pratique du MMA	Von Kämpfern und Kämpferinnen - Kampfkunst und Kampfsport aus der Genderperspektive : Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2014 ; 4. Internationales Symposium und Jahrestagung der dvs-Kommission "Kampfkunst und Kampfsport" vom 9.-11. Oktober 2014 in Ludwigsburg	Pratiquants de MMA
Vývoj a současný stav Mixed Martial Arts v České republice	Martin Grmela	2012	Histoire	Histoire, MMA, République tchèque, commerce	Analyse de la littérature, des sources internet, de	Masarykova univerzita Fakulta sportovních	République tchèque, MMA

					communication s avec combattants, formateurs et gestionnaires dans le domaine du MMA	studíí Katedra gymnastiky a úpolů	
Využití technických prvků boje na zemi v sebeobraně zdravotnického záchranáře	Tomáš Fišer	2017	Education physique	MMA, programme d'entraînement, technique, sports de combat	Analyse et conception de programme d'entraînement. Exclusion de certaine technique du MMA car jugées trop dangereuse pour l'étude de cas	Thèse : Západočeská univerzita v plzni fakulta zdravotnickýc h studíí	Pratiquants d
Vývoj a současný stav úpolových systémů v okrese Hodonín	Martin Koubek	2013	Démographie	MMA, district de Hodonin, cartographie, activités de combat	Analyse du développement des systèmes d'arts martiaux, dont le MMA en vue de construire une cartographie. Analyse de la littérature scientifique et définition du concept d'« arts martiaux ». Questionnaires	Thèse de Bachelor : Masarykova univerzita Fakulta sportovníc studíí Katedra gymnastiky a úpolů	Pratiquants de diverses activité de combat, dont le MMA

Vývoj smíšeného bojového umění v České republice	Lukáš Menšík	2016	Sociologie	MMA, connaissance des arts martiaux, République tchèque, analyse du public et de la conscience et connaissance des arts martiaux, développement, histoire	Méthode quantitative, enquête par questionnaires	Univerzita Karlovac v praze Fakulta tělesné výchovy a sportu	Citoyens de République tchèque et étrangers
Survey: Social media continues to fuel fans	David Broughton	2012	Communication	Médias, sociaux, sports, MMA, communication, diffusion	Analyse de l'enquête de Catalyst Public Relations menée auprès de 1934 fans de sports	SportsBusiness Journal	Consommateurs d'activités sportives, dont le MMA. Société de consommation
Survey of upper extremity injuries among martial arts participants	Matthew M. Diesselhorst, Ghazi M. Rayan, Charles B. Pasque, R. Peyton Holder	Décembre 2012	Traumatologie	MMA, karaté, taekwondo, judo, jujitsu, traumatologie	Questionnaires de 21 questions articulées autour de quatre groupes (démographie, blessure, description, mécanique de blessure et informations diverses)	Hand Surgery	Pratiquants de divers sports de combat, dont la MMA

Primena rvanja u MMA	Vladimir Popović	2014	Education physique	Diversité technique, MMA, complémentarité, hybridation, styles de combat	Analyse des styles de combat et techniques de combattants de l'UFC	Univerzitet u Beogradu Fakultet sporta i fizičkog vaspitanja	Pratiquants de l'UFC
Profil úspěšného bojovníka MMA	Renáta Vesecká	2014	Education physique	MMA, UFC, arts martiaux, hybridation, styles de combat, complémentarité	Construction de profil de combattant de l'UFC. Analyse des styles de combat les plus appropriés dans le MMA. Méthode descriptive théorique : étude de compilation de plusieurs sources littéraires et électroniques. Analyse de statistiques liées aux pratiquants.	Dissertation : Univerzita Karlova v praze fakulta tělesné výchovy a sportu	Pratiquants de l'UFC
Hodnocení posturální stability u jedinců provozujících úpolový a bezkontaktní sport	Richard Kania	2017	Physiothérapie Education physique	Posturographie dynamique, arts martiaux, sports de combat, sports sans contact, MMA, rééducation, stabilité	Mesure de stabilité posturale (posturographie dynamique informatisée : EquiTest Smart System de	Dissertation : Univerzita Karlova Fakulta tělesné výchovy a sportu	16 athlètes de différents sports, dont le MMA

				posturale	Neurocom). Données traitées avec le logiciel Neurocom Balance Manager		
Even Fighters Get the Blues	Randy Borum	Janvier 2007	Psychologie	MMA, santé mentale, blues, psychologie	Analyse de Vincent Lucero, professionnel de MMA soumis a une phase de dépression	Mental Health Law & Policy Faculty Publications	Vincent Lucero
Kreowanie wizerunku mieszanych sztuk walki w mediach	Agnieszka Goll	2014	Marketing	MMA, médias, marketing, sport, création d'image	Analyse marketing du MMA	Przedsiębiorc zość i Zarządzanie	Consommateur s de MMA
Using Auditory Feedback to Improve Striking for Mixed Martial Artists	Frank Krukas	Octobre 2016	Education physique	Sport, acquisition de compétences, performance, boxe, MMA	Analyse de la rétroaction auditive comme procédure de formation pour améliorer la performance	Thèse : Master of Arts Applied Behavior Analysis Department of Child and Family Studies College of Behavior and Community Sciences University of South Florida	4 pratiquants d'arts martiaux mixtes âgés de 25 à 54 ans (dont 2 femmes)

Fighter “Style” and Market Demand	Michael Lewis	Décembre 2015	Marketing	UFC, PPV, communication, marketing, différents styles de combat	Analyse du PPV en lien avec l’UFC	MIT SLOAN Sports analytics conference	Société de consommation, PPV, MMA, UFC
Ingen signifikant skillnad gällande dynamisk och statisk distanshantering i varierande viktklasser för elitatleter inom MMA	Jakob Lundberg, Jonathan Bejmar	Juin 2017	Education physique	Traumatologie, MMA, KO, TKO, gestion de la distance, management	Observation de 50 matchs (analyse des déplacements d’athlètes de l’UFC, de KO et de TKO)	Thèse : Dalarna University, School of Education, Health and Social Studies, Sport and Health Science.	Pratiquants de MMA à l’UFC
Mixed martial arts och boxning i Sverige	Tomas Hedén	2013	Sociologie Histoire	Violence, régulation, interdiction, masculinité hégémonique, liberté de choix, pouvoir des médias, influencer, commander, agression, gouvernement en tant que régulateur des sport, civilisation	Analyse et comparaison des débats de 1968-1969 avec le débat de 2006 (relatant de la légalisation de la boxe et du MMA en Suède). Analyse de la masculinité hégémonique. Analyse des arguments de moralité, de santé et de commercialisation. Analyse de la perception de	Thèse : Södertörn University, School of Historical and Contemporary Studies.	Boxe, MMA, société, instances étatiques

					la violence.		
”Det är inte gay om man inte ser varandra i ögonen”: en kritisk undersökning av maskulinitet, våld och intimitet inom MMA	Elin Björk	2013	Sociologie Anthropologie	Masculinité, violence, sport, MMA, intimité, sexualité	Analyse des concepts de la masculinité et de la violence dans la société d’aujourd’hui et de quelle manière ces liens influencent les hommes pratiquants le MMA dans la construction de la masculinité. Interviews.	Thèse : Linköping University, Department of Culture and Communication, Arts and Humanities.	Pratiquants de MMA
« Nu gör du som jag vill »- En kvalitativ studie på begreppet « impose will »	Söderman Jarno, Sivertsson Simon	2008	Psychologie	MMA, imposer la volonté, activités de combat, sports de combat	Entretiens. Développement d’une théorie, d’un modèle sur le concept d’« imposer la volonté »	Thèse : École de santé et société : Halmstad	16 pratiquants d’arts martiaux de différents niveaux et styles, dont le MMA
Funkční kruhový trénink pro Mixed Martial Arts	Marcel Nováček	2014	Education physique	Entraînement, éducation physique, MMA	Description et analyse de la formation liée aux circuits fonctionnels et aux principes fondamentaux pour concevoir des programmes	Thèse : Masarykova univerzita fakulta sportovních studií	Pratiquants de MMA

					d'entraînement. Conception de circuits fonctionnels pour toutes les périodes de l'entraînement des pratiquants de MMA		
Gender Performance in Womens' Mixed Martial Arts	Linda Tompkins, Michael Ian Borer	2014	Sociologie	Masculinité, MMA, rôle du sexe des femmes, patriarcat, genre	Ethnographie, observation participante, entretiens semi-structurés. Analyse des femmes dans la sous culture patriarcale du MMA. Conception de typologie de pratiquantes	Poster: University of Nevada, Las Vegas; Center for Academic Enrichment and Outreach	Pratiquantes de MMA
It`s show time: violência e emoções no mixed martial arts (mma 1995 – 2016)	Gonçalo Cassins Moreira do Carmo	Décembre 2016	Sociologie	UFC, MMA, violence, émotions, civilisation, pulsion agressive, Elias, régulation, théories	Interviews de spectateurs et combattant, observations. Ethnographie. Elaboration de théories relatives à la violence en lien avec Elias	Thèse : Universidade estadual de Ponta Grossa	Pratiquants de MMA
”Jag hade nog bara varit skuggan av vad jag är idag” - En kvalitativ studie om Mixed	Helena Eriksson, Hussein Faraj	2014	Sociologie	MMA, identité, identité personnelle	Analyse du lien entre le MMA et ses	Dissertation : Goteborgs Universitet	Pratiquants de MMA depuis au moins 2 ans

Martial Arts betydelse för dess manliga utövare					pratants, notamment dans la construction de son identité. Méthode qualitative (4 entrevues individuelles)	Institutionen for socialt arbete	
History of Martial Arts in Iceland and their Image in Media	Jóhann Ingi Bjarnason	2012	Histoire	MMA, Islande, image, communication, taekwondo, anciennes disciplines, disciplines émergentes, succès	Analyse de la place du Taekwondo et du MMA en Islande, pourtant formalisées après d'autres disciplines de combat sur ce territoire	Thèse : University of Akureyri Faculty of Social Science Modern Studies	Disciplines de combat pratiquées en Islande, dont le Taekwondo et le MMA
Det här är Mixed Martial Arts!: En kvantitativ innehållsanalys om hur svensk dagspress framställer MMA	Max Wångdahl, Martin Östling	2012	Journalisme	MMA, encadrement, agenda, panique morale, analyse de contenu quantitatif, Suède, journaux suédois	Analyse des rapports faits du MMA dans les quotidiens suédois pendant une période de 5 ans. 159 articles de 6 quotidiens différents rassemblés de 2006 à 2011. Compilation, analyse et discussion au travers les	Thèse de journalisme : Linnéuniversitetet Institutionen för kulturvetenskaper	Suède, journalisme en Suède, journaux, MMA, société

					théories de l'établissement de l'ordre du jour, du cadrage et de la panique morale		
The Influence of Hand Padding on Punching Impact	Kathy Jacobo, Colleen N. Gulick, Lee E. Brown FACSM, Pablo B. Costa, Brian K. Schilling, Andrew J. Galpin	Octobre 2014	Biomécanique	Rembourrage, boxe, MMA, coups de poings, réduction d'impact, blessures, puissance des coups	Analyse de l'influence de différents rembourrages soumis aux coups de poings de pratiquants de sports de combat. Séries de 20 répétitions pour mesure d'impacts	Poster Conference: American College of Sports Medicine – Southwest Regional Meeting, At Newport, CA, CA	13 pratiquants professionnels de boxe et de MMA
Using the Evidence Available to Inform Practice and Direct Future Research	Lachlan P. James, G. Gregory Haff, Vincent G. Kelly, Emma M. Beckman	Décembre 2016	Traumatologie	Analyse d'articles, MMA, UFC, développement de la recherche, corps, physiologie, éducation physique, biomécanique	Analyse d'articles liés au MMA	Sports Medicine	MMA, société
Políticas de identidade do mma: uma análise de sentimento de tweets acerca da moralidade	Luiz Antonio Lazarin Trentinalha, Gabriela Cristófoli Pereira,	Novembre 2015	Psychologie	MMA, morale, psychologie, tweet, diffusion, moyens de	Analyse de messages publiés sur Twitter. Analyse	Encontro Internacional de Produção Científica UniCesumar	Consommateurs de MMA, athlètes de MMA, société

	Leonardo Pestillo de Oliveira			communication, identité, comportement	statistique et graphique.		
SVT-folk och MMA-panik - Reproduktionen av ”kampsportsproblemet”	Ulrika Kjörling	2011	Sociologie	Panique morale, MMA, déviance sociale, débat, médias	Analyse du débat médiatique entourant le MMA (années 2009-2010) et sa représentation dans les médias suédois	Media and Communication Studies	Société, MMA, UFC
Sukces modelu biznesowego Konfrontacji Sztuk Walki	Robert Leksiński	2014	Marketing	Business model, marché du sport professionnel, entreprise sportive, MMA, confrontation d'arts martiaux	Etude de la littérature et étude de cas. Analyse de la méthode utilisée par l'organisation sportive « Confrontation of Martial Arts » (fédération KSW) et de ses sources de succès dans l'industrie du sport.	Młodzi o sporcie	Société de consommation, Fédération KSW, MMA, consommateurs et organisateurs liés à la fédération KSW
Idrott på blodigt allvar - om våldsutövningen inom Mixed Martial Arts och dess straffrättsliga gränser	Emil Norberg	2016	Criminalité	Rapport, violence, criminel, MMA professionnel, droit pénal,	Analyse de la réglementation du MMA et de sa violence au travers la	Rapport Juridiska fakulteten vid Lunds universitet	Société, Suède, MMA, instances étatiques

				limite permis-interdit, BDSM, Suède, régulation, civilisation	permissivité des coups. Analyse du MMA en lien avec la criminalité et le droit pénal.		
A análise eletromiografia na fadiga muscular do musculo quadriceps em atletas de MMA e sedentarios	Danielle Almeida Da Fonseca	2013	Physiologie	Quadriceps fémoral, électromyographie, fatigue musculaire, MMA, physiologie	Electromyographie et test de fatigue musculaire au niveau du quadriceps	Dissertation : Universidade UEPB Centro De Ciencias CCBS	Pratiquants de MMA
Terminological recommendations for improving the visibility of scientific literature on martial arts and combat sports	Mikel Pérez-Gutiérrez, Carlos Gutiérrez-García, Raquel Escobar-Molina	Juillet 2011	Epistémologie	Terminologie, MMA, recherche, informations, littérature scientifique, base de données, terminologie spécifique, conseils, bibliographie, indexation, analyse documentaire	Analyse statistique (axée sur des indices de précision) de termes utilisés sur les bases de données.	Archives of budo science of martial arts	Bases de données, terminologies, chercheurs et activités de combat
Perfil fisiológico e efeito da suplementação de suco de beterraba em testes de desempenho realizados por lutadores de mixed martial arts (mma)	Bernardo Rafael Bittencourt Bernardi	2016	Physiologie	Jus de betterave, profil physiologique, sport de combat, performance, MMA	Etude descriptive transversale et étude croisée. Analyses physiologiques. Analyse	Dissertation : Setor de Ciencias Biologicas da Universidade Federal do Parana	Pratiquants de MMA

					d'exercices corporels		
A luta como "ofício do corpo" : entre a delimitação do subcampo e a construção de um habitus do Mixed Martial Arts em mulheres lutadoras	Leila Salvini	2017	Sociologie	Femme, éducation physique, lutte, arts martiaux, MMA, genre, sexe, hégémonie, masculinité, émotions, représentations, médias, capital corporel, habitus, sous-culture, sous-genre, Brésil	Entretiens avec individus liés au MMA de la ville de Curitiba. Analyse d'informations audio, vidéo et d'internet. Insertion sur le terrain (observation)	Thèse : Setor de Ciências Biológicas de Universidade Federal do Parana	Pratiquants de MMA, Brésil
Marketing no MMA: a identificação dos atributos do esporte para captação de patrocínio e as possíveis associações com potenciais marcas patrocinadoras	Sergio Ricardo Siani	2017	Marketing	MMA, marketing, sport, sponsorship, violence comme attribut, identification du public, adrenaline comme attribut, agressivité, marques	Analyse des attributs du MMA pouvant établir une synergie avec certaines marques potentielles et organisateurs d'évènements. Entretiens semi-structurés avec organisateurs d'évènements de MMA (axe qualitatif). Questionnaire	Thèse : Programa de Estudos Pós-Graduados em Administração, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo	MMA, UFC, marques liées au MMA, consommateurs de MMA

					d'enquête analysant l'audience de 3 événements de MMA et les motivations à consommer ces événements (quantitatif). Tests statistiques.		
Short and Long Term Effects of a Simulated Mixed Martial Arts Competition	Montassar Tabben, Nihel Ghoul, Jeremy B Coquart, Claire Tourny, Karim Chamari	Mai 2017	Physiologie	MMA, physiologie, lactate, compétition, hormones, métabolisme, inflammation, paramètres physiques	Analyse des effets à court terme (immédiat et 30 min post-compétition) et à long terme (24h post-compétition) du repos passif sur les paramètres physique, métaboliques, hormonaux et inflammatoires après la compétition d'arts martiaux mixtes. Analyses sanguines, mesures physiques, pression	Medicine & Science in Sports & Exercise	12 pratiquants d'arts martiaux mixtes

					artérielle, mesures perceptuelles, du lactate et de la fréquence cardiaque.		
The Struggle Of Female Fighters	Anthony R. Kane	Décembre 2015	Journalisme	Femme, genre, hégémonie, masculinité, féminité, MMA, boxe, Rhonda Rousey, UFC, New York, olympisme	Analyse de l'UFC, des hommes et femmes à l'UFC	CUNY Academic Works	MMA, UFC, pratiquants et pratiquantes de MMA
The Ultimate Fighter: Selling a Bloodsport	Andrew Wiebe	2013	Management	MMA, stigmatisation, identité, déviance, show, tournoi, modification de l'esthétisme, de la musique, athlète, combattant, régulation	Analyse de la littérature liée aux impressions, au management, à la télé-réalité et au MMA (analyse approfondie de la consommation excessive d'alcool, de menace de violence, de violences non autorisées en dehors de la cage, aux signes de	Poster: Retrieved from the University of Minnesota Digital Conservancy	MMA, UFC, société de consommation

					professionnalisation, de la manière dont le spectacle a été utilisé en lien avec la gestion des impressions)		
Kartleggelse av skaderisiko innen kampsporten mixed martial arts	Jon-Atle Larsen	2012	Traumatologie Infectiologie	MMA, blessures, cartographie, facteur de risque	Analyse de visites de 19 pratiquants de différents arts martiaux, de la littérature liée au MMA, de PubMed. Collecte de données (sondages) effectués sur deux sites web	Thèse : Profesjonsstudiet i medisin ved Universitet i Tromsø	MMA, pratiquants de MMA
Úpolové disciplíny na starořeckých olympijských hrách	Vojtěch Malčík	2011	Histoire	Activités de combat anciennes, activités de combat modernes, jeux olympiques grecs, réglementation, comparaison	Cartographie de l'histoire des disciplines olympiques et de ces disciplines aujourd'hui. Analyse de sports de combat émergents et de leur réglementation. Analyse de	Dissertation : Masarykova univerzita Fakulta sportovních studií Katedra gymnastiky a úpolů	Activités de combat anciennes, modernes, émergentes, dont le MMA. Activités olympiques.

					sources littéraires (sites web, littérature), analyse et interprétation de données, comparaison		
Weight Cycling: Prevalence, Strategies, and Effects on Combat Athletes	Joshua J. Gann, Grant M. Tinsley, Paul M. La Bounty	Octobre 2015	Physiologie Diététique	Réhydratation, MMA, lutte, perte de poids, cyclisme, performance, sécurité	Analyse de l'état actuel des connaissances sur la prévalence du cyclisme, ses stratégies et effets sur la performance, la fonction cognitive et les facteurs psychologiques, et de fournir des recommandations pour maximiser la sécurité et performance des athlètes de combat	Strength and Conditioning Journal	Pratiquants de MMA
Women, Boxing & Prejudice, the Facts	Michael R. Graham, Yaodong Gu, Julien S. Baker	Mai 2017	Sociologie	Femmes, combat, MMA, physiologie, amélioration, genre, féminité, hégémonie	Analyse de la condition féminine dans la pratique d'activités de combat, comme	iMedPub Journals	Pratiquantes de MMA, société

					la MMA		
Sensuous scholarship in action?	Ben Powis	2017	Sociologie	Sens, sensations, MMA, sociologie, expérience, recherche, MMA	Analyse de l'ouvrage « Seeking the senses in physical culture: sensuous scholarship in action », de Andrew C. Sparkes	The Senses and Society	Ouvrage « Seeking the senses in physical culture: sensuous scholarship in action », de Andrew C. Sparkes
Mixed Martial Arts — kultur og miljø i Norge En sosiologisk studie av verdier og sosial struktur i en MMA klubb i Norge	David Godoy Cano	2016	Sociologie	MMA, incitation à la pratique, perception, symboles, ethnographie	Analyse de la participation, l'expérimentation du MMA dans un club de Norvège. Ethnographie (observation participative de 8 mois). 6 entretiens	Dissertation : Høgskoleni Sørøst –Norge Fakultet for allmennvitens kapelige fag	Pratiquants de MMA d'un club de Norvège. Société
Specific injuries in combat sports	Andreea Voinea	2015	Traumatologie	Traumatologie, MMA, kickboxing, boxe, judo, lutte	Analyse de la traumatologie liée à divers sports de combat, dont le MMA	The Bucharest University of Economic Studies	Pratiquants de divers sports de combat, dont le MMA
I'm Gonna Knock You Out: Why Physical Force is a Legitimate Form of Dispute Resolution	Christopher Immormino	2012	Histoire	Histoire, MMA, UFC, violence, acceptation de la violence,	Analyse d'exemples historiques de force physique	Ohio State Journal on Dispute Resolution	Société, MMA, UFC

				conflits, résolution	utilisée pour résoudre des conflits et explique comment ces formes de résolution ont été rejetées par le public pour leur violence. Analyse de l'acceptation d'un certain niveau de violence (UFC, MMA)		
Ø	Ivan Suarez Robles, Joseph Wu	2015	Mathématiques (statistiques appliquées au sport)	Conception d'algorithme, statistiques, MMA, combattants, styles de combat	Utilisation d'algorithmes en vue de trouver des modèles potentiels. 8 statistiques clés sont collectées au cours de la carrière d'un combattant (profil)	Ø	Pratiquants de MMA
"Perspectives on Mixed Martial Arts"	Kristen Dams-O'Connor	2017	Traumatologie	Lésion cérébrale traumatique, neurologie, MMA, blessures, traumatologie	Analyse des risques de lésions cérébrales traumatiques dans le MMA (supposées plus	Conference (Digital Commerce and Consumer Protection) Brain Injury Research	Pratiquants de MMA

					courantes dans le MMA que dans le football car les pratiquants de football peuvent éviter de subir une commotion cérébrale au cours de leur carrière sportive, alors qu'infliger un traumatisme crânien avec perte de conscience est essentiellement l'objectif de certaines formes de MMA)	Center of Mount Sinai	
Intelligent defense: a call for federal regulation of mixed martial arts	Michael R. Daum	2011	Droit	Loi, droit, régulation, MMA, commerce	Analyse de la réglementation liée au MMA et son développement	Seton Hall Journal of Sports and Entertainment Law	MMA, société
Philosophy as a Way of Life and the Practice of Martial Arts	Henry Martyn Lloyd	Ø	Philosophie	Spiritualité, MMA, arts martiaux, philosophie, spiritualité	Analyse et comparaison de la philosophie liée aux différents arts martiaux (en orient et occident)	Article conçu dans le cadre : University of Queensland	Société, orient, occident, arts martiaux

<p>Position Before Submission: Grappling with Gender and Hypermasculinity in Mixed Martial Arts</p>	<p>Courtney C. Choi</p>	<p>2017</p>	<p>Sociologie</p>	<p>Normes, masculinité, sexualité, hégémonie, genre, femme, homme, stéréotype, différences</p>	<p>Analyse de l'évolution des normes de genre dans les cultures liées au MMA, caractérisées par l'hypermasculin ité. Analyse de la conception de la pratique, du genre et de l'identité chez des femmes et hommes pratiquant le MMA</p>	<p>Communicati on UW Tacoma - William W. Philip Hall, Milgard Assembly Room Interdisciplina ry Arts and Sciences</p>	<p>Pratiquants et pratiquantes de MMA</p>
<p>Boxing Can Be Made Safer</p>	<p>Nitin K. Sethi</p>	<p>Janvier 2013</p>	<p>Traumatologie</p>	<p>MMA, traumatologie, blessures, encéphalopathi e traumatique</p>	<p>Réponse à l'éditorial « Beaten into action: a perspective on blood sports » de SL Hauser</p>	<p>Department of Neurology, New York- Presbyterian Hospital, Weill Cornell Medical Center, New York, NY</p>	<p>Pratiquants de sports de combat, dont le MMA</p>
<p>Side Control Reviewed by James Blasingame</p>	<p>James Blasingame</p>	<p>2013</p>	<p>Littérature</p>	<p>Littérature, MMA, analyse d'ouvrage</p>	<p>Analyse de l'ouvrage « Side Control », de James Blasingame</p>	<p>Journal of adolescent & Adult literacy</p>	<p>Ouvrage « Side Control », de James Blasingame</p>

Breaking the chokehold: an analysis of potential defenses against coercive contracts in mixed martial arts	Jeffrey B. Same	2012	Marketing	Droit, marketing, MMA, fédération, lois, entreprise, contrat	Analyse de contrats liés au MMA et à l'UFC	Michigan State Law Review	UFC, MMA, société de consommation
From Blood Sport to Brand Name: The Brief and Turbulent History of the Ultimate Fighting Championship	Matthew A. Masucci, Ted M. Butryn	2006	Histoire	Histoire, MMA, marketing, marque, UFC, turbulent	Analyse historique de l'UFC	Annual conference: 34th, North American Society for Sport History; 2006; Greenwood Springs, CO	UFC
Concussions and other mixed martial arts injuries	Jason L. Burns	2015	Traumatologie	MMA, blessures, soins	Analyse des blessures liées au MMA. Analyse d'article. Revue de littérature	Dissertation: The Faculty of the College of Health Professions and Social Work Florida Gulf Coast University	Pratiquants de MMA, individus soignant des pratiquants de MMA blessés
Physiological characteristics of competitive mixed martial art fighters	Autumn Ruth Siqueido	2010	Physiologie	MMA, profil physiologique, performance	Analyse VO2Max, composition corporelle, pourcentage de graisse, force musculaire, endurance musculaire, flexibilité,	Dissertation: California State University, Long Beach	11 athlètes masculins de MMA pratiquant en compétition

					puissance et agilité		
Impact of restricting nasal breathing on physiological responses during a simple sports conditioning drill	Rudi Meir, Guanggao Zhao, Shi Zhou, Rosalind Beavers, Allan Davie	2012	Physiologie	Education physique, physiologie, oxygène, respiration, restriction nasale	Séries de navettes effectuées avec et sans pince-nez. Discussion des résultats en lien avec le MMA	Journal of Australian Strength & Conditioning	10 pratiquants de sports d'équipe
Combat sports in a role of complete development of an individual	Faris Gavrankapetanović	Novembre 2015	Psychologie sociale	MMA, socialisation, effets psychophysiques, sports de combat	Analyse (psychologique et sociale) du MMA comme activité de groupe et de ses effets	First South – East Europe Conference of Martial Arts and Combat Sports E S P - Education, Science and Practice Sarajevo, 27th – 28th of November 2015	Pratiquants de MMA
Poziom sprawności specjalnej mężczyzn uprawiających sporty walki	Jakub Grzegorz Adamczyk, Wojciech Leszczyński, Dariusz Boguszewski	2013	Education physique	Sports de combat, MMA, éducation physique	Tests de fitness. Analyse de pratiquants strickers et lutteurs, les strickers semblent être caractérisés par un niveau de forme physique	Roczniki Naukowe Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego i Turystyki w Białymstoku	85 athlètes de MMA

					plus élevé dans le cadre des tests choisis		
Scale development of attitudes towards mixed martial arts	Thomas Gaarenstroom	∅	Marketing	Attitude du consommateur, MMA, UFC, encadrement des médias, Australie	Analyse d'attitudes au travers un processus compréhensif de développement d'échelle (avec analyse et sélection de 28 items sur les 200 étudiés dans la littérature)	Deakin University, Australia	Société de consommation, MMA, UFC, consommateurs de MMA
Standing in the octagon: the ultimate fighting championship's battle to legalize mixed martial arts in New York state	Michael Romeo	2016	Droit	MMA, UFC, droit, lois, reconnaissance, régulation, légalisation, civilisation, New York	Analyse juridique du MMA en lien avec la ville de New York	SPORTS & ENTERTAINMENT LAW JOURNAL ARIZONA STATE UNIVERSITY	MMA, UFC, instances étatiques
The controversies over the sportification process of mixed martial arts in france	Matthieu Delalandre	2013	Sociologie	MMA, régulation, violence, civilisation, UFC, France	Analyse générale du MMA et de l'UFC. Analyse de son développement en France	The 21st EASM Conference: Sport Management for Quality of Life, 2013, Istanbul, Turkey.	France, MMA, UFC

<p>Consumers' Perceptions with Full Contact Sport</p>	<p>Eric MacIntosh</p>	<p>2008</p>	<p>Marketing</p>	<p>MMA, marketing, perception, émotions, UFC</p>	<p>Analyse des perceptions et émotions des consommateurs pendant un événement de MMA. Revue de la littérature en lien avec la consommation sportive. Utilisation du logiciel SPSS 15.0</p>	<p>2008 Sport Entertainment and Venues Tomorrow</p>	<p>Consommateurs d'événements de MMA</p>
<p>Superhuman in the octagon, imperfect in the courtroom: assessing the culpability of martial artists who kill during street fights</p>	<p>Stephen Michael Ian Kunen</p>	<p>2011</p>	<p>Droit</p>	<p>Lois, auto-défense, légitime défense, droit, pratiquants de MMA, violence, pratique extérieure au club</p>	<p>Analyse juridique de l'auto-défense d'athlètes de MMA en dehors de la pratique encadrée</p>	<p>Emory law journal</p>	<p>Pratiquants de MMA</p>
<p>„Sport oder Gewaltexzess? Mixed Martial Arts als Herausforderung für die Kampfkunst-Community“</p>	<p>Michael Staack</p>	<p>Ø</p>	<p>Sociologie</p>	<p>Image du gladiateur, sport, spectacle, UFC, MMA, archaïsant, marketing, masculinité</p>	<p>Analyse de la « sémantique des gladiateurs » et du lien entre le sport et le spectacle (par l'exhibition sportive de la masculinité)</p>	<p>Universität Frankfurt/Main, Institut für Sportwissenschaften. Abteilung „Sozialwissenschaften des Sports“</p>	<p>Pratiquants de MMA, consommateurs de MMA</p>

<p>Marketing Martial Arts: Competitive Sport versus Self-defence, Combat Sport versus Eastern Philosophy?</p>	<p>Lisa Wise</p>	<p>Ø</p>	<p>Marketing</p>	<p>Code d'honneur, culture, société, orient, occident, violence, sportivisation, marketing, philosophie, violence, aperçu général</p>	<p>Présentation, analyse des sports de combat et des arts martiaux (en orient et occident). Analyse de leur violence et de leur développement</p>	<p>Contextualising Research in Sport: An International Perspective</p>	<p>Arts martiaux et sports de combat (en orient et occident)</p>
<p>Классификация техники атакующих действий смешанного боевого единоборства (ММА)</p>	<p>V.A. Damdintsurunov, K.V. Vaganova, A.S. Tedoradze, V.S. Piannikov</p>	<p>2016</p>	<p>Education physique</p>	<p>Sports de combat, combat singulier, MMA, classification des actions offensives, appareil conceptuel</p>	<p>Conception de classification scientifiquement fondée et unifiée pour toutes les actions d'attaques de MMA, permettant de remporter la victoire au combat</p>	<p>Teoriya i praktika fizicheskoy kultury</p>	<p>Pratiquants de MMA</p>
<p>Развитие смешанных единоборств в России и мире</p>	<p>Kuchkin A.V.</p>	<p>2015</p>	<p>Histoire</p>	<p>Histoire, développement, MMA, jeux olympiques grecs, pancrace, Russie, monde</p>	<p>Analyse historique du MMA et de la contradiction qu'il implique (une discipline populaire et dynamique, qui n'est pas incluse dans les jeux</p>	<p>Surgut State University, Surgut, Russia</p>	<p>MMA, société, Pancrace, Russie, Monde</p>

					olympiques, pourtant originellement issue de ces évènements)		
Sport oder Spektakel? Ansätze einer sportsoziologischen Reflexion von "Mixed Martial Arts"	Michael Staack	2012	Sociologie	MMA, réglementation, marketing, sport, spectacle	Réflexions sociologiques en lien avec la réglementation, le marketing, le sport et le spectacle	Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2012 : 2. Symposium der dvs-Kommission "Kampfkunst und Kampfsport" vom 20. - 21. September 2012 in Hamburg	MMA, société, société de consommation
Rezension zu Spencer, Dale. C. (2012). Ultimate Fighting and Embodiment. Violence, Gender and Mixed Martial Arts	Michael Staack	2013	Sociologie	Ethnographie sensorielle, MMA, sens, sensation, analyse d'étude, corps, phénoménologie	Analyse et étude du travail de Dale C Spencer, ethnographie	Article conçu dans le cadre de : Goethe-Universität Frankfurt am Main	MMA, société, Dale C Spencer
Zur Inklusionsbereitschaft sportlich Exkludierter am Beispiel der Mixed Martial Arts	Michael Staack	2013	Sociologie	Ethnographie, sociologie, MMA, UFC, culture, hégémonie	Ethnographie	Thèse : Migration, Inklusion un Integration-Herausforderungen für den	MMA, société, pratiquants de MMA

						sport Abstractband zur Jahrestagung 2013 der dvs- Sektion Sportsoziolog ie in Kooperation mit der Bezirksregier ung Detmold	
Freefight – Kämpfe ohne Regeln	Nils Baratella	2011	Sociologie Marketing	Néolibéralisme, MMA, freefight, UFC, sports de combat, violence, histoire, marketing	Analyse de l'UFC et de l'évolution du MMA	Article : Luxemburg Gessellschafts analyse und linke praxis 2011	UFC, MMA, société de consommation
Tipične traume i promjene usne šupljine kod borilačkih sportova	Ivan Lukšić, Žiga Lužnik	2017	Traumatologie	Traumatismes dentaires, blessures d'entraînement et de compétition, prévention, protège dents	Analyse de types de sports de combat pratiqués, de traumatismes subis, de pertes de conscience, de dents perdus. Questionnaire en ligne.	Dissertation : Sveučilište u Zagrebu Stomatološki fakultet	53 Croates, dont certains athlètes le MMA
MMA: Misunderstanding My Art	Erica Mills	Avril 2012	Communication	Communication , mma, 4 pratiquants de MMA,	Analyse des points de vue négatifs liés au MMA et de la	Article conçu dans le cadre : Mass Communicati	Pratiquants de MMA

				incompris, image négative, dangerosité, combat de coqs	vie de 4 combattants participant à ce sport. Analyse de la manière dont ce sport agressif aurait le pouvoir de changer les vies	on and Media Arts Southern Illinois University Carbondale	
O MMA no Brasil: um panorama da modalidade	Miranda, F. de A.	2012	Marketing	MMA, promotion, journalisme, obstacles, problèmes, fans, pratiquants, proposition, solution, Brésil	Discussion sur la croissance et les problèmes liés au MMA brésilien. Analyse des principales difficultés que les athlètes, fans et promoteurs doivent traiter. Proposition de nouvelles idées pouvant contribuer à la popularisation du MMA au Brésil. Interviews d'athlètes, de fans et de promoteurs	Esporte e Sociedade	Société, MMA, Brésil, promoteurs, fans
Úroveň motivace zápasníků Mixed Martial Arts ke cvičení	Marek Balon	Mai 2016	Psychologie	MMA, motivation, pratique du combat,	Questionnaires SMS-28 (motivation des combattants de	Thèse : Masaryk University Faculty of	Pratiquants de MMA

				psychologie, histoire, règles, types de pratiquants, caractéristiques	MMA à pratiquer). Thèse composée en 2 parties (théorique/pratique). Analyse des caractéristiques du MMA, de son histoire, ses règles et types de combattants. Analyse de la motivation, des problèmes de motivations.	Sports Studies	
Transforming the Body, Reconfiguring the Senses. The Culture of a Mixed Martial Arts Gym in Thailand	Loh Han Loong	Août 2012	Sociologie	Sens, sensations, phénoménologie, incarnation, sociologie du corps, muay thaï, MMA, masculinité	Ethnographie sensorielle. Description des expériences vécues par les pratiquants de MMA. Axes d'analyses : raisons pour lesquels les étrangers investissent temps et argent pour s'entraîner en Thaïlande ; liens entre incarnation dans les arts	Thèse : National University of Singapore	Pratiquants de MMA

					martiaux et la masculinité ; place du corps et la reconfiguration sensorielle requise à la pratique.		
The sport, the club, the body: a study of ultimate fighting	Ann-Helen Sund	2005	Sociologie	Sens, sensations, phénoménologie, incarnation, sociologie du corps, MMA	Ethnographie	Ethnologia Scandinavica	Pratiquants de MMA
Services Marketing in Mixed Martial Arts, Developing Jiu Jitsu in Seoul, Korea	Corey A. Nelson	Mai 2013	Marketing	Santé physique, santé mentale, MMA, JJB, management, marketing, marché	Situer les dimensions de la demande du marché pour les académies de Jiu jitsu	Journal of Marketing and Management	159 participants (individus issus de 6 académies de Jiu Jitsu à Séoul, société de consommation)
Aplikace technik judo v MMA	Jaroslav Pokorný	2015	Education physique	MMA, hybridation, judo, complémentarité, style, pratiques, diversité technique	Analyse d'applications de techniques de judo dans le cadre du MMA. Analyse historique et réglementaire du judo et du MMA	Dissertation: Masarykova univerzita Fakulta sportovních studií Katedra úpolu a gymnastiky	Pratiquants de MMA
Mixed Martial Arts, ett slag för svensk idrott: En kvantitativ studie om en banbrytande produkt och dess	David Ek, Lunus Hultkrantz	2009	Marketing	MMA, marque, UFC, swot, marketing	Analyse du marché de l'UFC en Suède.	Thèse : Umeå University, Faculty of	Société de consommation

förutsättningar för att lyckas i Sverige					Questionnaires. Programme informatique SPSS	Social Sciences, Umeå School of Business	
Memory, social communication, and executive function skills in mixed-martial arts competitors	Hoggard E, Murata KN, Parson L, Davis AS, Lew HL.	Novembre 2015	Traumatologie	Communication sociale, blessures, commotion cérébrale, MMA, compétiteurs	Analyse du nombre de commotions cérébrales pendant la pratique, les combats, ou les deux (58% des participants en rapportent 2,85)	Denver, Colorado: American Speech-Language-Hearing Association National Convention	12 pratiquants de MMA
Attityder inom extrem kampsport En undersökning om Mixed Martial Arts inverkan på utövaren	Mitsialos, Niko	2015	Philosophie Sociologie	MMA, théorie de l'apprentissage social, catharsis, attitudes, agressivité, civilisation, régulation	Analyse de l'impact du MMA sur les attitudes des pratiquants envers la violence. Analyse des effets positifs et négatifs (6 entretiens qualitatifs)	Thèse : Linnaeus University, Faculty of Health, Social Work and Behavioural Sciences, School of Social Work.	6 pratiquants de MMA âgés de 18 à 40 ans
Dijagnostika specifičnih kondicijskih sposobnosti u slobodnoj borbi	Zubac Damir, Vujčić Srđan	2013	Physiologie	MMA, lutte libre, lactates, capacités anaérobies, condition	Analyse de la capacité anaérobie via la réponse lactique, des exigences métaboliques du MMA, en créant une	11. godišnja međunarodna konferencija Kondicijska priprema sportaša	5 pratiquants de MMA

					invasion physiologique similaire à un combat de MMA		
Filosofia, ciência e a formação do profissional de artes marciais	Carlos Alexandre Fett, Waléria Christiane Rezende Fett	2009	Education physique	Périodisation, chutes, blessures, combats, entraînement, prévention, planification, physiologie, transmission, philosophie	Analyse de multiples études et activités de combat, dont le MMA	Motriz - Revista de Educação Física	Pratiquants et instructeurs de sports de combat, dont le MMA
Winning the Fight: Using Target Mapping to Leverage Fixed Costs and Meet Customer Needs	Audrey Taylor, Tristan Saario	2011	Management	Marketing, management, MMA, club d'arts martiaux, crise économique, solution, entreprises	Analyse de méthode de planification (cartographie ciblée) d'un club d'arts martiaux, proposant diverses activités dont le MMA	Management accounting quartely	Club d'arts martiaux, société de consommation
Экспериментальное обоснование методики развития специальных физических качеств спортсменов, занимающихся смешанными единоборствами	Ashkinazi S. M., Bavykin E.A.	2016	Education physique	MMA, éducation physique, entraînement physique spécial, endurance de force, force maximale,	Exercices physiques (3 à 5 répétitions)	Arts martiaux et universalités sportives : science, pratique, éducation Documents de la Conférence	Pratiquants de MMA

				entraînement de force		scientifique et pratique panrusse avec participation internationale Moscou, 16-17 juin 2016	
Педагогические особенности обучения в смешанном боевом единоборстве (mma) на примере групп начальной подготовки	Ваганова К.В., Плавский А.М.,	2016	Education physique	MMA, formation initiale, MMA pour jeunes, périodes de développement	Analyse des conditions préalables à la pratique du MMA chez les jeunes	Arts martiaux et universalités sportives : science, pratique, éducation Documents de la Conférence scientifique et pratique panrusse avec participation internationale Moscou, 16-17 juin 2016	Jeunes pratiquants de MMA
Тренировочная подготовка в боевых искусствах как комплексный, динамический и стадийный процесс	Gheorghiu Ivan	2016	Education physique	Etapas de préparation, combat, stade de développement, complexité, diversité technique, hybridation	Analyse des différents axes et stades de formation dans le MMA	Arts martiaux et universalités sportives : science, pratique, éducation Documents de la Conférence scientifique et pratique panrusse avec	Pratiquants de MMA

						participation internationale Moscou, 16-17 juin 2016	
Особенности соревновательной деятельности ведущих представителей мма	Imenkhoev A. V., Kleshev V.N	2016	Education physique	Conditions extrêmes de l'activité compétitive, MMA, technologie, haut niveau de performance	Analyse de méthodes d'entraînement pour le MMA	Arts martiaux et universalités sportives : science, pratique, éducation Documents de la Conférence scientifique et pratique panrusse avec participation internationale Moscou, 16-17 juin 2016	Pratiquants de MMA
Mental Skills Training in Martial Arts	Megan Rinderer, Adam Bernero	2017	Psychologie	Attention, acceptation et engagement, biofeedback, gestion de l'énergie, excitation, entraînement	Analyse d'expériences de deux individus s'entraînant 6 semaines avec des athlètes de JJB	Doctoral Papers and Masters Projects	2 participants recrutés dans un club de MMA de Denver
Exploring Buyer Motivation to Improve Management, Marketing, Sales, and Finance Practices in the Martial Arts Industry	Jason Earl Thomas	2017	Marketing	Motivation de l'acheteur, comportement d'achat, comportement du consommateur,	Analyse des motivations d'achat et des logiques de fidélisation de clients dans l'industrie des	International Journal of Marketing Studies	Société de consommation. Consommateurs d'arts martiaux

				marketing des arts martiaux, segmentation du marché, incitation à la vente	arts martiaux commercialisés. Entretiens semi-structurés, questions ouvertes. Logiciel d'analyse qualitative NVivo (10 thèmes identifié pour l'analyse)		
Social Determinants of Attitudes towards Health in Martial Arts: comparison between combat sports and combat systems and martial arts practitioners	Wojciech J. Cynarski, Przemyslaw Pawelec, Howard Z. Zeng, Jong-Hoon Yu, Michal Vit, Grzegorz Bielec, Jan Slopecki, Krzysztof Kubala1, Wojciech Blazejewski	2017	Sociologie	MMA, santé, sport, contexte social, origines sociales, origines culturelles	Analyse de l'importance de la participation aux arts martiaux chez les pratiquants (comparaison entre la Pologne, la République tchèque et les Etats Unis d'Amérique. Analyse des attitudes envers la santé. Questionnaire diagnostique sur le comportement et la santé	Ido movement for culture. Journal of Martial Arts Anthropology	112 pratiquants d'arts martiaux, dont le MMA
Mixed single combats in Russia history and development	Ivanov Alexey, Litvinov S.	2014	Histoire	MMA, histoire, développement, Russie	Analyse historique des éléments	VIII International scientific and	Russie, MMA

					influençant le développement du MMA en Russie	practical conference of students and young scientists „modern university sport science“ may 27- 28, 2014	
Mixed martial arts	Ann Marie Dooley	2013	Histoire Traumatologie	MMA, risque, blessure, traumatologie	Analyse du MMA. Analyse des études traumatologiques liées au MMA	On the risk	MMA, UFC, société, pratiquants de MMA
Женщины в спортивном зале: дискриминация и механизмы « вытеснения » с « мужской территории »	Р.А. Чертовских	2017	Sociologie	MMA, genre, masculinité, féminité, sport, discrimination, hégémonie, territoire masculin	Entrevues, observation des participants. Analyse des formes de pratiques discriminatoires subissent les femmes dans le MMA	Collection de documents de la XIIIe Conférence scientifique panrusse des étudiants, des masters, des doctorants et des jeunes scientifiques (Tomsk, 24-26 avril 2017) Questions d'histoire, d'archéologie, de sciences politiques et de régions	Pratiquantes de MMA

Violence and carceral masculinities in felony fights	Michael Salter, Stephen Tomsen	2012	Criminologie	Violence, masculinité, culture, felony fights, combat d'anciens détenus, street fight, identité, pouvoir, sociologie	Analyse des felony fights au travers la masculinité, la marginalité, le pouvoir, l'identité	The British Journal of Criminology	Felony Fight
Bioetika sporta: Medicinska pitanja u sportu Doping i korišćenje nedozvoljenih supstanci	Vuk Aleksić, Slobodan Savić	2015	Physiologie	Dopage, santé, sports, éthique, médecine	Analyse d'articles récupérés sur PubMed (mot clé : dopage)	Sport, medicina, bioetika Zbornik radova Beograd, 2015.	Pratiquants de sport (dont le MMA) se dopant
Sporting embodiment and the senses in physical cultures	Jacquelyn Allen-Collinson, John Hockey	Etude en cours (en 2018)	Sociologie	MMA, course à pied, boxe, arts martiaux chinois, sens, incarnation, phénoménologie, sensations, ethnographie	Recherche qualitative, analyse qualitative de données, ethnographie, raisonnement qualitatif, autoethnographie	Etude en cours	Pratiquants de diverses activités physiques, dont le MMA
Mixed Martial Arts, Caged Orientalism, and Female Asian American Bodies	Jessica W. Chin, David L. Andrews	2016	Sociologie	MMA, capitalisme, Asie, orientalisme, femme, marketing, ethnie, politique	Analyse, des arts martiaux mixtes au travers la féminité, l'orientalisme et l'économie	Asian American Sporting Cultures (pp. 152-179)	Amérique, Asie, MMA, UFC, pratiquantes de MMA

Popliteal artery entrapment syndrome in a Singaporean mixed martial arts fighter	Dinesh Sirisena, Chuo Ren Leong, Paul Poh Lye See, Chin Sim Teoh	2018	Traumatologie	Traumatologie, blessure, PAES	Analyse de cas clinique	Singapore Med J	Pratiquant de MMA de 25 ans
Affective mythology and 'The Notorious' Conor McGregor: monomyth, mysticism, and mixed martial arts	Darren Kelsey	2018	Sociologie	Conor McGregor, affective mythologies, MMA, archétype	Analyse du pratiquant de MMA Conor McGregor	Martial Arts Studies	Conor McGregor
An Ethnographic Study of Mixed Martial Arts: Experiencing Storytelling on the Mats	Kyle Green	2018	Sociologie	MMA, ethnographie, engagement, attrait pour la pratique du MMA, méthodologies	Ethnographie	Ouvrage	Pratiquants de MMA
Grunting's competitive advantage: Considerations of force and distraction	Scott Sinnett, Cj Maglinti, Alan Kingstone	2018	Education physique	MMA, grognement, distraction, masquage, lien grognement-puissance des coups, perturber l'adversaire	Analyse de coups de pieds en lien avec des grognements	PLoS ONE 13	Pratiquants de MMA
The reporting of a multifaceted mixed martial arts strength and conditioning program	C.A. Peacock, G.J. Sanders, J. Antonio, T.A. Silver	2018	Education physique	MMA, programme d'entraînement, complémentarité de disciplines, hybridation, Tai Chi	Analyse de l'équilibre, la flexibilité et la puissance de pratiquants de MMA dans un programme de force et de conditionnement	Journal of Exercise Physiology Online	12 athlètes professionnels de MMA

					t de 6 semaines		
Force-velocity relationship in three different variations of prone row exercises	Irineu Loturco, Timothy J. Suchomel, Ronaldo Kobal, Chi Nan Pai	2018	Education physique	Programme, d'entraînement, éducation physique, MMA, sportifs, forces dynamiques maximales	Evaluation de forces dynamiques maximales	The Journal of Strength and Conditioning Research	30 sportifs, dont des pratiquants de MMA
Mixed Martial Arts and the paradox between self-improvement and self-acceptance: A Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) intervention	R. Cunningham	Décembre 2017	Psychologie	MMA, étude de cas, psychologie appliquée au sport, intervention, sports de combat	Analyse de programme de force et de conditionnement de pratiquants de MMA	Ø	Pratiquants de MMA
O que faz uma mulher no mixed martial arts? Reflexões de um relato de pesquisa	Juliana A de Oliveira Camilo, Adriana Bernardes Pereira	2018	Sociologie	Ethnographie, MMA, femme, Brésil, féminisme, femme, hégémonie, masculinité, genre	Ethnographie	Revista Brasileira de Psicologia do Esporte	Pratiquante de MMA
Las Artes Marciales Mixtas (MMA): deporte, espectáculo y economía	Juliana Aparecida de Oliveira Camilo, Mary Jane Paris Spink	2018	Psychologie Sociologie Marketing	Ethnographie, management, psychologie sociale, psychologie du sport, MMA, sports de combat,	Ethnographie. Observations, conversations.	Rev. Artes Marciales Asiát	Pratiquants de MMA de Sao Paulo

				sociologie, économie			
Can smell the winner? The effect of competition on human body odour	Jitka Fialová, Vít Třebický, Jan Havlicek	Août 2017	Physiologie	Odeurs corporelles, victoire, défaite, influence, MMA, attractivité, mâle, domination, compétition	Analyses d'échantillons (odeurs corporelles prélevées sur des T-shirts en coton pendant 30 minutes), avant et après le combat	Article conçu dans le cadre : Charles University in Prague Department of Zoology	Pratiquants de MMA
The information economy in no-hold-barred fighting	Greg Downey	Octobre 2006	Sociologie Marketing	Ethnographie, MMA, sociologie, marketing	Analyse sociologique, marketing du MMA	Chapitre de l'ouvrage « Frontiers of Capital: Ethnographic Reflections on the New Economy ». De Melissa S. Fisher et Greg Downey	Société, MMA
Fighting Scholars: Habitus and Ethnographies of Martial Arts and Combat Sports	Raúl Sánchez García, Dale C. Spencer	Septembre 2013	Sociologie	Ethnographie, sociologie, MMA, sports de combat	Ethnographie, analyse sociologique	Ouvrage	Pratiquants de MMA, société
What makes a fighter successful? Relationship between physical and psychological traits and fighting success in MMA fighters	Jitka Fialová, Vít Třebický, Jan Havlicek	Août 2016	Physiologie Psychologie	MMA, psychologie, physiologie, performance	Questionnaires PANAS, analyses physiologiques	Conférence : International Society for Human Ethology	39 combattants de MMA appartenant à une ligue tchèque de MMA

Annexe 26. Tableau de références (JVC)

Nom de l'article	Auteur	Nationalité	Date	Champ/ Thématique	Mots clés	Méthodologie	Support	Population/ Entité
The Culture of Digital Fighting Games	Todd Harper	Massachusetts Etats-Unis	Décembre 2013	Communication Médias Sociologie	Jeux-vidéo, combat, culture, digital, performance, pratique, identité	Analyse de terrain, observation, entretiens	Ouvrage (Routledge)	Pratiquants et pratiquantes de jeux-vidéo de combat participant à l'EVO
La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos	Díez Gutiérrez et al	Espagne	Février 2004	Anthropologie sociale Cybernétique Education	Jeu-vidéo, combat, genre, sexisme, femme, discrimination, violence, éducation, apprentissage	Analyse des jeux les plus utilisés, achetés et demandés par les utilisateurs de tout âge	Ouvrage	Pratiquants et pratiquantes de jeux-vidéo de tout âge
Cinema e videogame, una convergenza inaspettata	Gabriele Manca	Italie	2012	Communication Divertissement	Jeux-vidéo, cinéma, supports de diffusion, adaptation	Analyse des relations entre le cinéma et le jeu-vidéo au cours des 20 dernières années, notamment au travers le jeu « Street Fighter »	Thèse	Università degli Studi di Pisa Civiltà e forme del sapere Discipline dello spettacolo e della comunicazione

Virtual Colonialism: Japan's Others in <i>SoulCalibur</i>	Rachael Hutchinson	Delaware Etats-Unis	Décembre 2016	Langage Littérature Histoire	Jeux-vidéo, personnage féminin, stéréotype, genre, SoulCalibur, combat, Japon	Analyse du jeu-vidéo de combat japonais, notamment SoulCalibur. Approche qualitative, analyse politique des jeux et des représentations raciales et ethniques	Article issu de l'ouvrage « Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play »	Jeux-vidéo de combat SoulCalibur en lien avec le Japon
Understanding Video Games: The Essential Introduction	Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca	New-York Etats-Unis	2007	Histoire Sociologie Economie Education	Jeux-vidéo, genre, culture, violence, éducation, joueurs, effets	Analyse du jeu-vidéo au travers les joueurs, le genre, les effets et entre autres, le potentiel éducatif	Ouvrage (Routledge)	Jeux-vidéo Praticants de jeux-vidéo Société
Brands and Gaming. The Computer Gaming Phenomenon and its Impact on Brands and Businesses	Nichols, D., Farrand, T., Rowley, T., Avery, M.	Royaume-Uni	Novembre 2005	Droit Marketing Economie	Jeux-vidéo, industrie, marque, joueurs masculins et féminins, interactivité, développement	Analyse des marques et des jeux	Ouvrage	Praticants de jeux-vidéo Industrie du jeu-vidéo
Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming,	Mark J. P. Wolf	Etats-Unis	Août 2012	Histoire	Encyclopédie, concepts théorique, histoire, jeux-vidéo,	Analyse historique et conceptuelle du jeu vidéo	Ouvrage	Jeux-vidéo Praticants de jeux-vidéo Société

Volume 1					pratiquants, systèmes, technologie, culture, technologie, art			
Halos and Avatars: Playing Video Games with God	Craig Detweiler	Westminster Royaume-Uni	Janvier 2010	Théologie	Jeu-vidéo, spiritualité, théologie, communauté, virtualité, éducation, religion, enfance	Analyse théologique et « spirituelle » du jeu-vidéo, principalement	Ouvrage	Pratiquants de jeux-vidéo Société
A Whirl of Warriors Character and Competition in Street Fighter	Nicholas Ware	Etats-Unis	Novembre 2015	Histoire	Jeu-vidéo, mise en place de débat entre paradigmes ludique (jeu) et narratif (histoire), jeux numériques, échec, histoire, analyse	Mise en débat, analyses et questionnements autour des paradigmes ludique et narratif en lien avec les jeux numériques. Analyse de divers jeux numériques (jeu et narration)	Chapitre de l'ouvrage « The Play Versus Story Divide in Game Studies: Critical Essays » de Matthew Wilhelm Kapell	Jeux numériques Jeux vidéo Société
Does Playing Video Games Make Players More Violent?	Gunter Barrie	Royaume-Uni	Mai 2016	Communication et médias	Violence, impacts, effets, jeux-vidéo violents, revue, critique de littérature, théories, débats, médias, recherche	Revue et critique de la littérature en lien avec la recherche du les jeux violents et leurs effets présumés sur les joueurs	Ouvrage	Jeux-vidéo violents Pratiquants de jeux-vidéo violents Recherche scientifique Société

Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming	Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun	Etats-Unis	2008	Sociologie Education Psychologie Médias	Jeu-vidéo, genre, analyse croisée, jeux émergents, communautés, expérience des femmes	Analyse croisée de différents milieux de recherche	Ouvrage	Jeux-vidéo Pratiquants et pratiquantes de jeux-vidéo Société
From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games	Justine Cassell, Henry Jenkins	Etats-Unis	1998	Médias Economie Technologie Linguistique	Genre, communautés, médias, jeux-vidéo, informatique	Analyse entre autres des jeux informatiques en lien avec le genre	Ouvrage	Jeux-vidéo, joueurs, société
How to Talk about Videogames (Electronic Mediations)	Ian Bogost	Etats-Unis	Novembre 2015	Technologie Médias	Jeux-vidéo, médias, art, divertissements	Analyse de jeux populaires entre autres	Ouvrage	Jeux-vidéo Pratiquants de jeux-vidéo Société
Ladies who lunch: Man-eating femmes fatales in contemporary visual culture	Kate Robertson	Australie	Juin 2015	Communication et médias Sociologie visuelle	Sirènes, héritage, culture visuelle contemporaine, femmes, hommes, représentations, genre, féminité	Analyse des représentations de la féminité au travers différentes œuvres, dont le jeu-vidéo de combat	Australasian Journal of Popular Culture	Société Femmes Hommes
The Positive and Negative Effects Video Games Have on the Human Mind	Jason R Miller	∅	Décembre 2013	Psychologie Droit Education	Droit, effets, impacts, jeunes, Mortal Kombat, avantages dépassant les possibles inconvénients, divertissement	Analyse du jeu-vidéo, de son statut et de ses effets. Analyse de pratiquants	∅	Pratiquants de jeux-vidéo Société

Investigation of Frontal Lobe Activation with fNIRS and Systemic Changes During Video Gaming	Ilias Tachtsidis, Antonis Papaioannou	Londres Royaume-Uni	Mars 2013	Physiologie	Jeu-vidéo, lobe frontal, effets, impact, cerveau, physiologie, réponses	Multichannel near-infrared spectroscopy (fNIRS)	Advances in Experimental Medicine and Biology	Pratiquants de jeux-vidéo de combat et de puzzle
Fighting childhood obesity one game at a time	Beedle LM, Maldonado MG, Forest CP	Californie Etats-Unis	Août 2015	Education Diététique	Jeu-vidéo, impact, effets, obésité, jeunes, jeux-vidéos actifs, exercice, perte de poids, comportement sédentaire, temps passé devant un écran	Analyse des dépenses énergétiques liées à la pratique de jeux-vidéos actifs	Journal of the American Academy of Physician Assistants	Jeunes individus
Sexist Games = Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes	Johannes Breuer, Rachel Kowert, Ruth Festl, Thorsten Quandt	Allemagne	Avril 2015	Psychologie Sociologie	Jeux-vidéo, genre, sexisme, jeunes	Etude longitudinale de trois ans. Analyse de la relation entre utilisation du jeu vidéo et des attitudes sexistes auprès d'un échantillon représentatif de joueurs âgés de 14 ans	Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking	824 jeunes âgés de 14 ans
Comfortably Numb Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others	Brad J. Bushman, Craig A. Anderson	Amsterdam Pays-Bas	Mars 2009	Psychologie	Jeux-vidéo violents, impacts, effets, exposition, médias violents	Questionnaires et analyse de réactions	Psychological Science	162 spectateurs adultes

<p>Media Violence Exposure and Physical Aggression in Fifth-Grade Children</p>	<p>Coker TR, Elliott MN, Schwebel DC, Windle M, Toomey SL, Tortolero SR, Hertz MF, Peskin MF, Schuster MA</p>	<p>Seattle Etats-Unis</p>	<p>Janvier 2015</p>	<p>Psychologie</p>	<p>Exposition, impacts, effets, médias violents, agression, agression physique, jeux-vidéo, musique, télévision, cinéma, comportement violent</p>	<p>Analyse de données d'un échantillon transversal. (Régression linéaire et multivariable, et coefficients de corrélation partiels pour examiner les associations entre exposition des enfants à la violence au travers trois médias (musique, jeux-vidéo et télévision) et l'échelle de fréquence des problèmes de comportement)</p>	<p>Academic Pediatrics</p>	<p>Jeunes individus</p>
<p>Effects of playing video games on pain response during a cold pressor task</p>	<p>Raudenbush B, Koon J, Cessna T, McCombs K</p>	<p>Etats-Unis</p>	<p>Avril 2009</p>	<p>Physiologie Psychologie</p>	<p>Jeux-vidéo, combat, impacts, effets, douleur, agressivité, compétitivité, mesures physiologiques, pouls</p>	<p>Analyses physiologiques. Questionnaires</p>	<p>Perceptual and Motor Skills</p>	<p>Joueurs de jeux-vidéos divers, dont de combat. 8 hommes et 22 femmes pour la première étude. 14 hommes et 11 femmes pour la deuxième</p>

								étude.
Psychophysiological Indices of Competition: A Self-Determination Theory Examination	Murray Nicholas, Scott Rigby I, Rich Ryan, Danielle Zebroski, David Esposito	Etats-Unis	2010	Psychologie Physiologie	Jeu-vidéo, combat, performances, psychophysiologie, apprentissage, auto-efficacité, prise de décision, contrôle, autodétermination, effets, impacts	Analyses diverses : Electroencéphalogramme, variabilité de la fréquence cardiaque, réponse électrodermique, performances, entre autres.	Journal of Sport and Exercise Psychology	16 pratiquants de jeux-vidéo
Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict?	Olson CK	Massachusetts Etats-Unis	2004	Psychologie	Jeux-vidéo violents, impacts, effets, violence, agressivité, harcèlement, enfants, adultes	Analyse de la pratique de jeux-vidéo violents en lien avec l'agressivité	Academic Psychiatry	Pratiquants de jeux-vidéo
Child and Adolescent Psychiatry and the Media	Olson CK	Massachusetts Etats-Unis	Septembre 2018	Psychologie	Jeux-vidéo violents, impacts, effets, violence, agressivité, harcèlement, enfants, adultes, médias	Analyse de la pratique de jeux-vidéo violents et plus largement des médias en lien avec l'agressivité	Ouvrage	Pratiquants de jeux-vidéo

Hostility Among Adolescents in Switzerland? Multivariate Relations Between Excessive Media Use and Forms of Violence	Kuntsche En	Lausanne Suisse	Mars 2004	Santé Psychologie	Jeux-vidéo, adolescents, harcèlement, différences entre les sexes, genre, médias, régression logistique multivariée, biais d'attribution hostile, télévision, violence, Suisse	Questionnaires	Journal of Adolescent Health	4222 écoliers de 13,9 ans (âge moyen)
Sustained decrease in oxygenated hemoglobin during video games in the dorsal prefrontal cortex: A NIRS study of children	Goh Matsuda, Kazuo Hiraki	Tokyo Japon	Août 2005	Neurologie	Jeu-vidéo, cortex préfrontal, effets, impacts, diminution, combat, Super Smash Bros. Melee	Principalement, analyse des modifications hémodynamique s dans le cortex préfrontal dorsal	NeuroImage	20 enfants âgés de 7 à 14 ans
La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ?	Benoît Gagnon	Montréal Canada	2012	Criminologie	Comportements violents, jeux- vidéo violents, impacts, effets, représentations, vision des joueurs	Entretiens	Criminologie	12 joueurs francophones et anglophones de jeux-vidéo catégorisés comme violents
Le marché du jeu vidéo en France	Yves Chevaldon né	France	1994	Communication Economie Sociologie	Marché, jeux- vidéo, analyse	Sondage, analyse de jeux et joueurs, analyse de magazines	Réseaux. Communication - Technologie - Société	Jeux-vidéo et pratiquants. Société du jeu- vidéo

Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans	Dominique Pasquier, Josiane Jouët	France	1999	Sociologie	Jeunes, jeux-vidéo, 6-17 ans, culture, écran	Questionnaires	Réseaux	1417 jeunes de 6 à 17 ans
Les enfants et les jeux vidéo	Patrick Longuet	France	1996	Sociologie	Statistique, sociologie, jeu-vidéo, jeu-vidéo de combat, jeunes	Questionnaires	Revue française de pédagogie	Près de 1000 de jeunes (6 à 12 ans)
Education à la citoyenneté et débat : analyse comparative de deux pratiques pédagogiques	Florence Bertot	France	2004	Education civique (dispositifs pédagogiques)	Jeunes, jeu-vidéo, pédagogie	Interventions et débats avec les élèves, analyse comparative	Citoyenneté et rapport à la loi	Elèves de deux classes de CM1
Rikke Schubart et Anne Gjelsvik (dir.) <i>Femme Fatalities, Representations of Strong Women in the Media.</i> Göteborg (Suède) Göteborg University, 2004, 232 p.	Falardeau, M.	France	2005	Sociologie (Cultural studies, cinéma et nouveaux médias)	Femmes fortes, cultural studies, féminisme, jeu-vidéo, film, cinéma, analyse d'ouvrage	Analyse d'ouvrage	Recherches féministes	Femmes dans les médias, dont le jeu-vidéo
Information. L'invasion des jeux vidéo : un autre langage, une autre culture	René Duboux, Philippe Schuwer	France	1993	Communication	Jeux-vidéo, langage, culture, éducation, danger	Analyse de productions scientifiques, de jeux-vidéo et de joueurs	Communication et langages	Pratiquants de jeux-vidéo, société du jeu-vidéo
Le Comiket, royaume des fanzines	Etienne Barral	France	2000	Journalisme Communication	Fanzines, Comiket, jeux-vidéo, journalisme, cosplay	Analyse du Comiket et des fanzines	Critique internationale Culture populaire et politique	Comiket et fanzines

Technology, technicity, and emerging practices of temporal sensitivity in videogames	James Ash	Angleterre	2012	Sociologie Technologie Phénoménologie	Technologie, technicité, habitude, phénoménologie, jeu-vidéo de combat, street fighter IV	Observation participante, entretiens et ethnographie vidéo	Environment and Planning A: Economy and Space	Pratiquants professionnels, non-professionnels et acteurs compétitifs liés au jeu-vidéo Street Fighter IV
Beyond the Shooter Game Examining Presence and Hostile Outcomes Among Male Game Players	Matthew S. Eastin, Robert P. Griffiths	Ohio Etats-Unis	2006	Communication	Jeux-vidéo, violence, présence, hostilité, attentes, partialité, modèle général d'agression, amorçage, concurrence, utilisation d'internet, jeux en ligne, multi-utilisateur	Questionnaires	Communication Research	219 joueurs masculins de jeux-vidéo de combat, de tir et de conduite
Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?	Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M.	Etats-Unis	2008	Psychologie Droit Criminologie	Jeux informatiques, crime violent, agression, personnalité, violence familiale	Analyse de l'agressivité (questionnaire, fiche démographique, formulaire de Buss, test TCRTT notamment)	Criminal Justice and Behavior	Cent étudiants de premier cycle de deux universités publiques du Texas et du Wisconsin (de 18 à 40 ans)

Sexy, Dangerous— and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines	Howard D. Fisher	Etats-Unis	2015	Communication Sociologie	Femmes, représentation de genre, jeux-vidéo, masculinité hégémonique, magazines	Analyse de six magazines de jeux-vidéo	Games and Culture	Société, société du jeu-vidéo, magazines liés aux jeux-vidéo
Gaming, Social Media, and Gender in Chinese and Canadian Cultures	Jayne Gackenbach, Yue Yu, Ming-Ni Lee, Zongkui Zhou, Gino Yu	Etats-Unis Asie (Chine continentale, Taïwan, Hong Kong, Canada)	2016	Psychologie	Culture, Chine continentale, Taïwan, Hong Kong, Canada, nouveaux médias, jeu-vidéo, genre	Analyse démographique, questionnaires	Gender, Technology and Development	906 pratiquants des Etats-Unis et d'Asie (254 hommes et 652 femmes)
A Structural Theoretical Framework Based on Motor Play to Categorize and Analyze Active Video Games	Carina Soledad Gonzalez, Vicente Navarro Adelantado	Espagne	2015	Ingénierie Technologie	Jeu-vidéo actif, jeu moteur, critères structurels, taxonomie, cadre théorique	Analyse comparative des éléments partagés, des structures ludiques, description des besoins en moteurs et analyse des critères de catégorisation généraux. Analyse de la littérature	Games and Culture	Jeux vidéo actifs, jeux moteurs
Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups	Bradley S. Greenberg, John Sherry, Kenneth	Etats-Unis	2010	Communication	Différences d'âge, enfants, compétition, jeux, différences de	Questionnaires	Simulation & Gaming	1242 élèves d'écoles publiques des Etats-Unis

	Lachlan, Kristen Lucas, Amanda Holmstrom 1				genre, imagination, loisirs, motivations, jeux physiques, temps, usages et gratifications, jeux vidéo, genres re jeux vidéo			
Contested Convergence and the Politics of Play on GameTrailers.com	Ryan M. Milner	Etats-Unis	2013	Communicatio n	Convergence, jeux-vidéo, genres de participation, joueurs, convergence du public	Analyse de conversations issues du site GameTrailers.co m	Games and Culture	Individus inscrits et communiquant sur GameTrailers.c om
Mimesis as mediation: A dialectical conception of the videogame interface	Benjamin Nicoll	Australie	2016	Philosophie Technologie Communicatio n et médias Phénoménolog ie	Ar dono, contrôleur, mode de réalisation, interface, mimesis, jeux vidéo, phénoménologi e	Analyse du concept « Adorno's aesthetic theory » avec le joueur, le jeu vidéo et l'interface de jeu	Thesis Eleven	Pratiquants de jeux-vidéo, débats académiques
Indie Rocks! Mapping Independent Video Game Design	Jason Wilson	Australie	2005	Communicatio n Médias	Journalisme, jeu-vidéo, jeu- vidéo indépendant, historique, conception indépendante, secteur	Analyse des jeux-vidéo et des jeux-vidéo indépendant	Media International Australia	Jeux-vidéo et jeux-vidéo indépendant, praticiens, chercheurs

					dynamique			
A Comprehensive Taxonomy for Serious Games	Rafael Prieto De Lope, Nuria Medina-Medina	Espagne	2016	Communication Technologie	Système d'organisation des connaissances, jeux sérieux, taxonomie, conception de jeux, utilisation de jeux	Construction de taxonomie complète du jeu sérieux (rassemblement et analyse de caractéristiques particulières de la conception et du développement de jeux vidéo entre autres)	Journal of Educational Computing Research	Jeux sérieux, jeux-vidéo
Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment	Elena Bertozzi	Etats-Unis	2012	Sociologie	Jouer, femmes, filles, violence, jeux-vidéo, agression, autonomisation, estime de soi, compétitivité, genre, technologie, mort, recherché de sensations fortes, pouvoir, statut	Analyse des jeux de prédation (principalement) en lien avec la pratique masculine et féminine.	Bulletin of Science, Technology & Society	Pratiquantes et pratiquants. Disparités
The Interface Envelope Gaming, Technology, Power	James Ash	Angleterre	2015	Sociologie Technologie Médias Phénoménologie	Technologie, technicité, habitude, phénoménologie, jeux-vidéo,	Observation participante, entretiens, ethnographie vidéo et analyse	Ouvrage	Pratiquants et acteurs liés aux jeux-vidéo

					enveloppe, interface, environnement, nature pharmacologique	de jeux-vidéo entre autres		
Book Reviews The Interface Envelope Gaming, Technology, Power	Ben Egliston	Australie	2017	Sociologie Technologie Médias Phénoménologie	Analyse d'ouvrage, technologie, technicité, habitude, phénoménologie, jeux-vidéo, enveloppe, interface, environnement, nature pharmacologique	Analyse d'ouvrage	Analyse d'ouvrage	James Ash, pratiquants et acteurs liés aux jeux-vidéo
Final fantasies Virtual women's bodies	Laura Fantone	Etats-Unis	2003	Sociologie	Féminisme, genre, interactivité, Lara Croft, jeux-vidéo, corps virtuels, corps, identité	Analyse de personnages féminins et masculins de jeux-vidéo. Analyse des pratiquants et pratiquantes	Feminist Theory	Personnages féminins, masculins de jeux-vidéo. Pratiquantes, pratiquants de jeux-vidéo. Société.
Technophobia: Video Games, Computer Hacks and Cybernetics	P David Marshall	Australie	1997	Communication Médias	Nouvelles technologies, jeux-vidéo, culture, panique, mouvement social	Analyse des jeux-vidéo en lien avec la société	Media International Australia	Pratiquants et acteurs liés aux jeux-vidéo. Société

In search of the videogame player: The lives of Mario	James Newman	Angleterre	2002	Médias Sociologie	Jeux informatiques, monde du jeu, interaction homme-machine, interactivité, interface, Nintendo, Sony PlayStation, jeux-vidéo	Analyse de deux études longitudinales mettant en évidence les faiblesses analytiques et méthodologiques des études savantes existantes en lien notamment avec l'interaction. Modèle intégratif descriptif	New Media & Society	Pratiquants de jeux-vidéo et études longitudinales
Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home	Robin J. S. Sloan	Angleterre	2014	Médias Arts Technologie	Hyperréalité, mémoire, nostalgie, remédiation, jeux vidéo, culture, mémoire	Analyse de Far Cry 3 : Blood Dragon et de Gone Home dans le cadre des théories de Baudrillard sur les objets de consommation et de la simulation	Games and Culture	Consommateurs, Représentations, Nostalgie
Does the Endorsement of Traditional Masculinity Ideology Moderate the Relationship between Exposure	Kimberly D. Thomas, Ronald F. Levent	Etats-Unis	2012	Psychologie	Idéologie de masculinité traditionnelle, agression, exposition à des jeux-vidéo violents,	Questionnaires	The Journal of Men's Studies	168 hommes

to Violent Video Games and Aggression?					modération			
Reviews Jon Dovey and Helen W. Kennedy, Game Cultures. Maidenhead and New York: Open University Press, 2006. £19.99. 171 pp. Barry Atkins and Tanya Krzywinska (eds), Videogame, Player, Text. Manchester and New York: Manchester University Press, 2007. £15.99. 256pp.	Alex Wade	Angleterre	2008	Médias Communication	Culture, jeux-vidéo, joueur, texte, nouveaux médias	Analyse d'ouvrage	European Journal of Communication	Ouvrages
Chapitre d'ouvrage "Jon Dovey and Helen W. Kennedy, Game Cultures. Maidenhead and New York: Open University Press, 2006. £19.99. 171 pp. Barry Atkins and Tanya Krzywinska (eds), Videogame,	David Surnam	Angleterre	2006	Médias Communication	Culture, jeux-vidéo, joueur, texte, nouveaux médias	Analyse du jeu-vidéo de combat, notamment la série street fighter	Ouvrage	Jeu-vidéo de combat

Player, Text. Manchester and New York: Manchester University Press, 2007. £15.99. 256pp.”								
Instantaneously punctuated picture-music: Re-evaluating videogame expression through Pilgrim in the Microworld	Brendan Keogh	Australie	2018	Médias Technologie	Corporéité, David Sudnow, incarnation, expression, jeu, sensation de jeu, phénoménologie, textualité, jeu-vidéo, monde virtuel	Analyse du travail et du travail de David Sudnow (auto-ethnographie des jeux-vidéo)	Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies	Jeux-vidéo et pratiquants de jeux-vidéo. David Sudnow
Gang glocalization: How the global mediascape creates and shapes local gang realities	Elke Van Hellemont, James A Densley	Angleterre Etats-Unis	2018	Sociologie Droit Médias	Ethnographie, gangs, mondialisation, imagination, race	Introduction du concept de « glocalisation de gangs ». Ethnographie	Crime, Media, Culture: An International Journal	Analyses de gangs congolais à Bruxelles et gangs afro-caribéens à Londres
Using Feminist Family Therapy and a Multidisciplinary Collaboration to Address Issues Regarding Sexism in Gamers	Erica S. Garcia, Chanelle M. Johnson	Etats-Unis	2018	Psychologie	Sexisme, jeux-vidéo, thérapie familiale féministe, thérapeutes conjugaux et familiaux	Analyse du sexisme dans le jeu-vidéo en lien avec la sexualisation, les thérapies conjugales et familiales entre autres	Journal of Feminist Family Therapy	Thérapeutes conjugaux et familiaux, développeurs de jeux-vidéo, professionnel du secteur et communauté du jeu vidéo. Sexisme

Prevalence and Characteristics of Game Transfer Phenomena: A Descriptive Survey Study	Angelica B. Ortiz de Gortari, Mark D. Griffiths	Royaume-Uni	2016	Psychologie	Phénomène de transfert de jeu, perceptions visuelles, auditives, corporelles. Processus mentaux automatisés, substance psychoactive, GTP	Sondage en ligne	International Journal of Human-Computer Interaction	2362 joueurs (majorité : hommes étudiants âgées de 18 à 27 ans)
Machinima: Video Game As An Art Form?	Martin Picard	Canada Amérique du Nord	2006	Technologie Médias Communication	Cinéma, films d'animation, hybride, jeux-vidéo, technologie	Analyse de la forme audiovisuelle émergente du domaine du jeu-vidéo	Ø Symposium	Jeu-vidéo et sa nouvelle forme audiovisuelle
The Videogame as Narrative	Scott Brendan Cassidy	Etats-Unis	2011	Médias Communication	Médias, communication, jeux-vidéo, cinéma, narration	Analyse du jeu-vidéo en lien avec la narration	Quarterly Review of Film and Video	Société du jeu-vidéo. Société du cinéma
Enter the discourse: exploring the discursive roots of inclusivity in mixed-sex martial arts	Alex Guy Channon	Royaume-Uni	2013	Sociologie	MMA, Royaume-Uni, féminité, culture, occident, sexe, incarnation	Analyse littéraire et de deux études qualitative menées dans les East Midlands	Sport in Society. Cultures, Commerce, Media, Politics	Pratiquants de MMA au Royaume-Uni
Fashion and Costume Design in Electronic Entertainment. Bridging the Gap between Character	Thomas Makryniotis	Royaume-Uni	2018	Fashion Mode Art Médias Technologie	Création de costumes, création de personnages, création de mode, mode	Analyse de l'histoire de la création de costumes dans les jeux informatiques et	The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry	Costumes et histoire des costumes liés aux jeux informatiques et vidéo

and Fashion Design					numérique, conception 3D	vidéo		
Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement	Christine L. Mathews, Holly E. R. Morrell, Jon E. Molle	Etats-Unis	2018	Psychologie	Trouble d'hyperactivité avec déficit de l'attention, ADHD, jeu-vidéo, dépendance, addiction	Sondage en ligne	The American Journal of Drug and Alcohol Abuse	2801 joueurs de jeux-vidéo pour adultes
A Child's Use of Transitional Objects in Art Therapy to Cope With Divorce	Courtney McCullough	Etats-Unis	2009	Psychologie	Divorce, hommes ; enfants, études de cas, matériel artistique, œuvres d'art pour enfants, thérapie par l'art, théories, développement de l'enfant, adaptation	Analyse d'objets de transition dans une étude de cas dans le domaine de l'art thérapie	Journal of the American Art Therapy Association	Garçon de 12 ans
M-Rated Video Games and Aggressive or Problem Behavior Among Young Adolescents	Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Lee Baer, Eugene V. Beresin, Dorothy E. Warner, Armand M. Nicholi II	Etats-Unis	2009	Psychologie	Comportements problématiques, adolescents, jeux électroniques violents, impacts	Régression logistique simultanée pour les variables de résultat binaires et régression linéaire multiple simultanée pour les variables de résultat continues, en	Applied Developmental Science	1254 élèves d'écoles des Etats-Unis

						contrôlant une série de facteurs de confusion potentiels		
(Re)Writing With the Feet: The Flâneur as Urban Cartographer in Alicia Scherson's Film Play (Chile, 2005)	Philippa Jane Page, Nadia Lie	Belgique Angleterre	2016	Géographie Histoire Médias Cinéma	Chili, cinéma, espace, mobilité, post-dictature, néolibéralisme	Analyse du premier long métrage de la réalisatrice chilienne Alicia Scherson (Play, 2005) du point de vue de la mobilité et de la cartographie sociale en relation avec les pratiques spatiales des personnages principaux	Journal of Latin American Cultural Studies	Long métrage "Play", cartographie sociale
The narrative structuring and interactive narrative logic of televised professional wrestling	Aaron J. Petten	Royaume-Uni	2010	Arts Communication et Médias	Narration, interactivité, spectateurs, lute, caractérisation, jeux-vidéo, télévision, narration multiforme/multistrand/réseau, WWE/WWF	Adduction descriptive établissant une typologie des composants narratifs de lutte professionnelle télévisée. Exploration des composants clés et des dimensions du récit	New Review of Film and Television Studies	Lutte professionnelle télévisée, nouveaux médias

Correlating a Motivation-Activation Measure With Media Preference	Robert F. Potter, Sungkyoung Lee, Bridget E. Rubenking	Etats-Unis	2011	Communication et médias Psychologie	Motivation, réactivité, programmes médiatiques, télévision, formats radio, jeux-vidéo, comportements	Mesure d'activation de la motivation (MAM). Echelles d'auto-évaluation	Journal of Broadcasting & Electronic Media	206 participants d'âge universitaire
The motivation activation measure and media use in Singapore: cross-cultural stability	Lelia Samson, Benjamin H. Detenber	Pays-Bas Singapour (Asie)	2017	Communication et médias Psychologie	MAM, universalité interculturelle, contexte asiatique, utilisation et préférences des médias, enquête	Mesure d'activation de la motivation (MAM). Questionnaire en ligne	Asian Journal of Communication	865 individus volontaires
Blood in the Corridor: The Digital Mastery of Hero Run Shoot-outs in Kick-Ass and Wanted	Stuart Bender, Lorrie Palmer	Etats-Unis Australie	2017	Communication et médias	Poétique, cinéma d'action, CGI, gaming, violence, composition numérique	Analyse de significations l'esthétique numérique de films, entre autres	Journal of Popular Film and Television	Films de cinéma, jeux-vidéo
Meltdown	Rebecca Cannon	Australie	2006	Art Médias	Jeux-vidéo, art, art du jeu-vidéo, vue d'ensemble, modification, machinima, mods, patches	Analyse du sous-genre de la modification artistique de jeux informatiques	Journal of Media Practice	Jeux « modés », modification de jeux vidéo
Aggressive Outcomes and Videogame Play: The Role of Length	Marina Krmar, Kenneth Lachlan	Etats-Unis	2009	Communication et Médias Psychologie	Jeux-vidéo, impacts, influences, jeux-vidéo	Questionnaires	Media Psychology	92 hommes, 61 femmes

of Play and the Mechanisms at Work					violents, agression, agression verbale et physique, excitation, analyse de méta-analyse, violence			
Check Out My Moves	Derek A. Burrill	Etats-Unis	2006	Art Cinéma Sociologie Médias Technologie	Art, sociologie, médias, technologie, phénomène « jeu-vidéo », évènement, pratique culturelle, cinéma	Analyse du phénomène « jeu-vidéo » et de sa culture	Social Semiotics	Société du jeu-vidéo
The Psychosocial Ramifications of Videogame Naming and Representation in the Early Years of The Simpsons	James O. Butler	Ecosse	2015	Psychologie Sociologie	Stéréotypes, parodie, jeux-vidéo, sémantique, titres, noms artistiques, les Simpsons	Analyse des occurrences ou références de jeux-vidéo faites au cours de la première décennie (1989-1999) dans les Simpsons	Names A Journal of Onomastics	Jeux apparaissant dans les Simpsons, société
African-American Children's Active Reasoning about Media Texts as a Precursor to Media Literacy in the United States	Renee Hobbs, Michael RobbGrieco	Etats-Unis	2012	Communication et Médias	Afro-américain, urbain, minorité, enfants, télévision, médias, numérique, implication des	Analyse des différences potentielles d'utilisation des médias entre les enfants afro-américains surdoués très	Journal of Children and Media	156 enfants âgés de 9 à 11 ans

					parents, éducation aux médias, éducation	performant inscrits à un programme spécial et ceux inscrits dans un programme d'enseignement régulier. Interviews		
Digital Dinosaurs and Artificial Life: Exploring the Culture of Nature in Computer and Video Games	John Wills	∅	2002	Sociologie Médias Technologie	Espace, géographie, nature jeu-vidéo moderne, mondes virtuels, systèmes biologiques	Analyse de la culture du jeu et des mondes virtuels et naturels	Cultural Values	Culture du jeu et des mondes virtuels et naturels
“What Am I Fighting For?”: Creating a Controlled Vocabulary for Video Game Plot Metadata	Zach Welhouse, Jin Ha Lee, Jennifer Bancroft	Etats-Unis	2015	Information	Jeux-vidéo, médias interactifs, intrigue, narration, métadonnées, vocabulaire contrôlé, thésaurus	Création de vocabulaire contrôlé (liées aux informations de parcelles des jeux-vidéo) basé sur une analyse du domaine impliquant une revue de littérature pertinence et des structures de données existantes	Cataloging & Classification Quarterly	Jeux-vidéo

Loisirs numériques et performances cognitives et scolaires : une étude chez 27 000 élèves de la 3e des collèges	Alain Lieury, Sonia Lorant, Françoise Champault	France	2014	Psychologie	Fréquence des loisirs, adolescents, impacts, performances scolaire et cognitives, musique, téléphone, internet, télévision, jeux-vidéo	Questionnaires, test cognitifs	Bulletin de psychologie	27 000 adolescents français
Dans la cour de l'école. Pratiques sportives et modèles de masculinités	Delphine Joannin, Christine Mennesson	France	2014	STAPS Sociologie	Socialisation, contraintes, construction du genre, classe, école, CM2, pratique physiques ludiques, mise en jeu du corps, masculinité	Ethnographie Questionnaires	Cahiers du Genre	Elèves de CM2
Le marché des jeux vidéo. Univers de substitution et fabrique de l'opinion	Laurent Trémel	France	2011	Sociologie Communication	Jeux-vidéo, critique, jeux-vidéo les plus pratiqués, sociologie, communication, statistiques, image sociale	Déconstruction d'artefacts statistiques	Communication & Organisation	Jeux-vidéo, notamment les plus pratiqués
Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo	Nicolas Besombes, Antoine Lech, Luc Collard	France	2016	STAPS Sociologie	Implication corporelle, motricité, jeux-vidéo de combat,	Analyse de l'engagement corporel de joueurs de jeux-vidéo	Corps	Pratiquants de jeux-vidéo

					espaces virtuels, engagement corporel, mobilisation du corps			
Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique	Nicolas Besombes	France	2016	STAPS Sociologie	Institutionnalisation, esport, sport, jeux-vidéo	Analyse du jeu-vidéo en lien avec son institutionnalisation	Sciences du jeu	Institutionnalisation du e-sport, sport, esport
French esports institutionalization	Samuel Vansyngel, Arthur Velpy, Nicolas Besombes	France	2018	STAPS Sociologie Sport Marketing	Institutionnalisation, esport, sport, jeux-vidéo, politique	Analyse du jeu-vidéo en lien avec son institutionnalisation	Conference: French Esports Institutionalization, At Pori, Finland	Institutionnalisation du e-sport, sport, esport
Comparison between sports and e-sports through the lens of the sociology of sport	Nicolas Besombes	France	2017	STAPS Sociologie	E-sport, sport, institutionnalisation, sociologie	Analyse et comparaison du sport et esport au travers la sociologie du sport	Geneva Esport Forum, Geneva, Switzerland	Sport, esport, sociologie, institutionnalisation
Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents	Christophe Peter	France	2007	Information Communication Sociologie	Virtuel, réel, jeux-vidéo, sport, adolescent, liens	Analyse de la pratique du jeu-vidéo chez les jeunes en lien avec les pratiques physiques	Culture prospective	3000 enfants scolarisés du CP à la 3ème
Jouer aux jeux vidéo en France Géographie sociale d'une pratique	Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian,	France	2014	Géographie	Environnement, jeux-vidéo, loisirs, contexte social, spatial,	Questionnaires	L'Espace géographique	2 542 français de 11 ans et plus

culturelle	Samuel Coavoux				culturel, expérience vidéoludique spatialement et socialement située			
L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ?	Marc Valleur	France	2006	Psychologie	Addiction, jeux-vidéo, dépendance, émergence	Analyses cliniques dans le domaine de l'addictologie	Enfances & Psy	Pratiquants (addicts) de jeux-vidéo
L'expérimentation de l'utilisation des jeux vidéo en remédiation cognitive	Adrian Radillo	France	2009	Psychologie	Jeux-vidéo, implications psychologiques, usages en remédiation cognitive, clinicien	Analyses psychodynamiques liées à la réintégration cognitive	Enfances & Psy	Jeu-vidéo et ses usages en remédiation cognitive
Du jeu vidéo au jeu-vis-des-hauts : à la rencontre d'Amédée	Arnaud Sylla	France	2017	Psychologie	Jeux-vidéo, clinique, travail, psychologie, milieu scolaire	Questionnements liés aux signifiants renvoyant à la notion de travail (en lien avec le jeu-vidéo)	Enfances & Psy	Pratiquants de jeux-vidéo
Tomb Raider et Lara Croft : sur les représentations de la féminité et du corps contemporain entre cinéma et jeux vidéo	Vannina Micheli-Rechtman, Margherita Balzerani	France	2013	Art Cinéma Psychologie Philosophie	Cinéma, jeux-vidéo, héroïne, femme, postmodernité, hypermodernité, corps féminin contemporain, virtuel, réel, philosophie	Analyse de la représentation de la femme dans les arts visuels, et plus particulièrement au cinéma et dans les jeux-vidéo	Du cinéma à la psychanalyse, le féminin interrogé	Représentations de la femme

La féminité transformée par le virtuel	Vannina Micheli-Rechtman	France	2013	Psychologie	Virtuel, réel, cyberdépendance, adolescence, féminité, jeux-vidéo	Questionnements liés à de nouveaux symptômes relatifs aux cyberdépendances, en lien notamment avec les héroïnes de jeux-vidéo	Figures de la psychanalyse	Cyberdépendances, héroïnes de jeux-vidéo
Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée	Yves Chevaldonné	France	2012	Communication Médias Art Littérature Cinéma	Jeux-vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée, intertextualités, transmédia	Analyse de jeux, films et de BD et des discours d'utilisateurs, présentés sur des sites blogs spécialisés	Hermès, La Revue	Jeux-vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée
« Cash still rules » : La représentation du succès dans le rap	Éric Gonzalez	France	2005	Sociologie Art Musique	Rap, années 1990, musique populaire, enjeux et forces économiques à l'œuvre, gangsta, réussite commerciale	Analyse de groupes de musique (enjeux et forces économiques à l'œuvre dans le champ de la musique populaire et de la mise en scène de leur réussite commerciale et de leur indépendance financière)	Revue française d'études américaines	Groupes de musique

La sélection de modèles lors de transitions vers des rôles émergents. Le cas des commentateurs de jeux vidéo en France	Franck Burellier	France	2016	Gestion des ressources humaines Management	Commentateurs de jeux-vidéo, typologie, gestion des ressources humaines, management, transition, modèles	Etude qualitative. Mise en avant de typologie. Discussions en lien avec la spécificité des modèles lors de la transition vers des rôles émergents, ainsi que les modalités d'accompagnement qui faciliteraient ces transitions	Revue française de gestion	19 commentateurs de jeux-vidéo
Numéro spécial : perception du corps	Nicolas Benguigui, Aymeric Guillot	France	2018	STAPS Sociologie	Nicolas Besombes, mindgame, vidéomotricité, engagement, automatismes, présentation de numéro spécial	Entretiens, analyses vidéo	Movement & Sport Sciences	Pratiquants de jeux-vidéo de combat
Exécution et mindgame dans les jeux vidéo de combat : les deux facettes de la vidéomotricité dans l'e-sport	Nicolas Besombes	France	2018	STAPS Sociologie	Jeu-vidéo, e-sport, motricité, incorporation	Entretiens, analyses vidéo	Movement & Sport Sciences	Pratiquants de jeux-vidéo de combat

Des jeux vidéo et des adolescents A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?	Fanny Lignon	France	2013	Médias Communication	Genre, histoire, jeu-vidéo, types de jeux, personnages, idées reçues, impacts du jeu-vidéo	Questionnaires	Le Temps des médias	Elèves (205) filles (109) et garçons (96) scolarisés en France dans le secondaire
L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat	Fanny Lignon	France	2005	Cinéma audiovisuel	Femme, sexe, genre, jeu-vidéo de combat, street fighter, cinéma audiovisuel	Analyse des personnages féminins de jeux-vidéo	Chapitre d'ouvrage collectif Sport et Genre. XIXème-XXème : objets, arts et médias	Jeux-vidéo, jeux-vidéo de combat, femme, société
Pratique des jeux vidéo violents et agression	Farzaneh Pahlavan, Ewa Drozda-Senkowska, Julien Michelot	France	2007	Psychologie Sociologie	Jeu-vidéo violent, contexte normatif, situation conflictuelle, agression, affirmation, impacts	Questionnaires	Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale	72 participantes âgées de 17 à 30 ans
Corps contemporain, post-modernité et jeux vidéo : le syndrome de Lara Croft	Vannina Micheli-Rechtman, Margherita Balzerani	France	2008	Psychologie	Lara Croft, post-modernisme, cinéma, corps contemporain, jeu-vidéo, syndrome, adolescents, corps virtuel	Analyse de la représentation de la femme dans les arts visuels, et plus particulièrement au cinéma et dans les jeux-vidéo	La clinique lacanienne	Représentations de la femme

Se réparer en jouant Illustration d'usages cliniques des jeux vidéo auprès d'adolescents	Magali Moisy	France	2010	Psychologie	Jeux-vidéo, impact positif, potentialités réparatrices, usage des jeux-vidéo, usages cliniques, adolescents, clinique	Analyses cliniques relatives aux potentialités réparatrices du jeu-vidéo	Les Cahiers Dynamiques	Adolescents
L'image performée	Stello Bonhomme	France	2013	Philosophie	Esthétisme, ordinateur, cinématographie, données informatiques, jeux-vidéo, prescription d'action, contemplation d'images lointaines, philosophie, image	Analyse de l'image informatique en lien avec ses propriétés esthétiques et la représentation des propriétés pratiques	Nouvelle revue d'esthétique	Jeux-vidéo
Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne	Michel Nachez, Patrick Schmoll	France	2003	Psychologie Anthropologie Sociologie	Violence, impacts, sociabilité, jeux-vidéo, internet, virtualisation, en ligne, sociabilité	Analyse du jeu-vidéo en ligne et de ses impacts (éventuellement positifs et négatifs). Analyse de la littérature et recontextualisation d'études	Sociétés	Jeux-vidéo et pratiquants de jeux-vidéo, y compris en ligne

Des risques de la violence médiatique. Découvertes de la recherche nordique et internationale	Cecilia von Feilitzen	Suède	2011	Communication et médias	Recherches et découvertes nordique et internationale, risque de la violence médiatisée, impacts, influences offensives et nuisibles, film, télévision, jeux numériques et internet	Analyse de la violence médiatique (film, télévision, jeux numériques, internet)	L'image et la pensée	Médias de l'écran (film, télévision, jeux numériques, internet)
Qui a peur des jeux vidéo ?	Alain Le Diberder, Frédéric Le Diberder	France	1993	Médias	Jeux-vidéo, ordinateurs, enfants, jeux vidéo, catharsis, agression, impact, méfiances	Analyse du jeux-vidéo en lien avec la violence et ses éventuels impacts	Ouvrage	Pratiquants de jeux-vidéo, jeux-vidéo
대전격투게임 SSF4의 한주리 (Han Ju-Ri, 韓株俐) 의상에 대한 연구	Kyoung Hee Yoon, Woo Hyun Cho	Corée du Sud	2013	Fashion Design	Personnage, costume de personnage, conception de personnage, jeu de combat, personnage de jeu, super street fighter 4	Analyse du personnage Han Ju-Ri issu de Street Fighter en lien avec les apparences traditionnelles de la Corée	Journal of the Korean Society of Costume	Han Ju-Ri issu de Street Fighter (super street fighter 4)
Street Fighter IV: Braggadocio Off and On-line	Norman Makoto Su	Etats-Unis	2010	Informatique Technologie	Jeux-vidéo, arcade vidéo, analyse du discours,	Analyse du jeu-vidéo Street Fighter IV online et offline.	Conference: Proceedings of the 2010 ACM Conference on	Street Fighter IV

					culture du jeu, jeux de combat, trash talk, battage publicitaire, hype, Street Fighter IV, légitimation, compétitivité	Analyse de discours notamment.	Computer Supported Cooperative Work, CSCW 2010, Savannah, Georgia, USA, February 6-10, 2010	
Tatsumaki Senpukyaku	Osarenkhole Uwuigbe	Angleterre	2015	Mathématiques Anthropométrie	Ryu, modélisation, mouvement de jeu vidéo, vitesse, street fighter, faisabilité	Etude du mouvement spécial Tatsumaki Senpukyaku issu de street fighter	Journal of Interdisciplinary Science Topics	Mouvement spécial Tatsumaki Senpukyaku Ryu (street fighter)
Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités	Nicolas Besombes	France	2016	STAPS Sociologie	Agressivité motrice, jeu-vidéo compétitif, sport électronique, sociabilité, jeux-vidéo de combat	Entretiens, analyses vidéo	Thèse de doctorat Université Paris Descartes UFR STAPS	Pratiquants de jeux-vidéo de combat
Let the Game Begin: Ergodic as an Approach for Video Game Translation	SF. Lukfianka Sanjaya Purnama, SF. Luthfie Arguby Purnomo, Dyah Nugrahani	Indonésie	2016	Linguistique Langage	Ergodique, approche de la traduction, traduction de jeux-vidéo, taxonomie, anamorphose	Analyse de la traduction des jeux-vidéo « Electronic Arts'Need for Speed: Own the City, Midway's Mortal Kombats: Unchained, et Konami's Metal	Register Journal	Jeux-vidéo "Electronic Arts'Need for Speed: Own the City, Midway's Mortal Kombats: Unchained, et Konami's

						Gear Solid »		Metal Gear Solid”
Ergodik, Pragmatik, dan Penerjemahan Video Games	Sf Luthfie Arguby Purnomo	Indonésie	2015	Linguistique Langage	Ergodique, approche de la traduction, traduction de jeux-vidéo, taxonomie, anamorphose	Analyse de la traduction des jeux-vidéo « Electronic Arts’Need for Speed: Own the City, Midway’s Mortal Kombat: Unchained, et Konami’s Metal Gear Solid »	Conference: PRASASTI II, At Solo	Jeux-vidéo “Electronic Arts’Need for Speed: Own the City, Midway’s Mortal Kombat: Unchained, et Konami’s Metal Gear Solid”
Analysing the history of game controversies	Faltin Karlsen	Norvège	2014	Médias	Violence du jeu, histoire des médias, panique des médias, réglementation des médias, panique morale	Analyse historique des débats liés aux paniques morales, notamment en lien avec les jeux-vidéo violents	Conference: DiGRA, At Salt Lake City, USA	Jeux-vidéo violents, débats historiques liés aux paniques morales
Uma análise da indumentária em Mortal Kombat: histórico e evolução	Régis Puppim	Portugal	2012	Design Technologie/in génierie Conception	Mortal Kombat, conception de jeux, costumes, apparence, design	Analyse de l’évolution des images de personnages de jeux électroniques, notamment au travers les costumes de personnages de	Florianópolis	Costume de personnages de Mortal Kombat

						Mortal Kombat		
<p>Seri Rama: Converting a Shadow Play Puppet to Street Fighter</p> <p>Dissemination of "Seri Rama" Shadow Play puppet as a cultural heritage through Capcom's Street Fighter IV</p>	Dahlan Bin Abdul Ghani	Malaisie	2012	Médias Technologie	Théâtre, marionnette Shadow Play, PlayStation 3, Seri Rama, Street Fighter IV, modélisation, texturation, animation, tradition, marionnette 3D	Analyse de personnages de Street Fighter IV, notamment Sri Rama. Analyse du développement de marionnettes 3D. Analyse des touches de fonction de la console de jeu Playstation	Applications	Personnages de Street Fighter IV, notamment liés à la tradition
<p>Mortal Kombat (tm): The Effects of Violent Videogame Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding</p>	Mary E. Ballard, J. Rose Wiest	Etats-Unis	1996	Psychologie Physiologie	Réactivité et hostilité cardiovasculaire, jeux-vidéo violent, impact, influence, physique, augmentation de la violence, pression artérielle systolique	Questionnaires, analyses cardiovasculaires et de la pression systolique	Journal of Applied Social Psychology	30 étudiants de premier cycle
<p>Mortal Kombat: The Effects of Violent Video Technology on Males' Hostility and Cardiovascular</p>	Ballard, Mary E., Wiest, J. Rose	Etats-Unis	1995	Psychologie Physiologie	Réactivité et hostilité cardiovasculaire, jeux-vidéo violent, impact, influence,	Questionnaires, analyses cardiovasculaires et de la pression systolique	Meeting/Speche ∅	30 étudiants de premier cycle

Responding					physique, augmentation de la violence, pression artérielle systolique			
Video Game Violence and Confederate Gender: Effects on Reward and Punishment Given by College Males	Mary E. Ballar, Robert Linberger	Etats-Unis	1999	Psychologie Sociologie	Impact, influence, psychologie sociale, jeu-vidéo, violence, châtement	Analyses psychosociologiques. MANOVA, ANOVA	Sex Roles	119 étudiants masculins
Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences	Bruce D. Bartholow, Craig A. Anderson	Etats-Unis	2002	Psychologie Sociologie	Impact, influence, comportement agressif, jeux-vidéo, différences de sexe, provocation, châtement	Analyses psychosociologiques. Analyse de tâche de temps de réaction permettant une provocation et des représailles	Journal of Experimental Social Psychology	43 étudiants de premier cycle
Cyber-dehumanization: Violent video game play diminishes our humanity	Brock Bastian, Jolanda Jetten, Helena R.M.Radke	Australie	2012	Psychologie Sociologie	Impact, influence, déshumanisation, jeu-vidéo, violence, perception de soi	Analyses psychosociologiques. Questionnaires	Journal of Experimental Social Psychology	38 étudiants de premier cycle
Filme com cenas de violência: efeito sobre o comportamento agressivo de crianças expreso	Ana Presicla Batista, Lídia Fukahori, Verônica	Brésil	2004	Psychologie	Film avec violence, comportement agressif, violence dans les médias,	Analyse des données (de l'agressivité exprimée par des rédactions (dissertations))	Interação em Psicologia	25 filles et 31 garçons

no enredo de uma redação	Bender Haydu				mortal kombat, influences, impacts	chez les spectateurs après visionnage de film)		
From Rock, Paper, Scissors to Street Fighter II: Proof by Construction	Yotam I. Gingold	Etats-Unis	2006	Informatique	Conception de jeux, genres de jeux, pierre, papier, ciseaux, Roshambo, Street Fighter II, adaptation plus complexes, variantes	Analyse du jeu-vidéo de combat street fighter II en lien avec le jeu pierre, feuille, ciseaux	Proceeding Sandbox '06 Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH symposium on Videogames	Jeu-vidéo Street Fighter II
Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games	Rachael Hutchinson	Etats-Unis	2007	Anthropologie Sociologie Arts visuels	Stéréotype, Soul Calibur II, violence, identité, performance, agence, études culturelles, complexité des jeux-vidéo de combat, identification immersion, subversion des rôles de genre, transcendance du système binaire	Analyse de jeux-vidéo de combat tels Mortal Kombat, Street Fighter et Soul Calibur	Games and Culture	Jeux-vidéo de combat tels Mortal Kombat, Street Fighter et Soul Calibur et pratiquants
Inside the mind of the machine: An exploratory study of street fighter iv	Sašo Slaček Brlek	Slovénie	2014	Communication et médias Sociologie	Communauté en ligne, jeux-vidéo de combat,	Observation non participante	TEORIJA IN PRAKSA	Pratiquants de Street Fighter IV

players					observation non participante, technique, perfectionnement, compétences, motricité, réflexes, stratégie, anticipation			
Seeing the World Through Mortal Kombat-colored Glasses: Violent Video Games and the Development of a Short-term Hostile Attribution Bias	Steven J. Kirsh	Etats-Unis	1998	Psychologie	Impact, influence, jeux-vidéo violent et non violents, interprétation, situations de provocation	Questionnaires	Childhood	52 enfants
Fighting Game Artificial Intelligence Competition Platform	Feiyu Lu, Kaito Yamamoto, Luis H. Nomura, Syunsuke Mizuno, YoungMin Lee, Ruck Thawonmas	Japon	2013	Informatique Médias Technologies Mathématiques	Intelligence artificielle, AI, jeu de combat, concours, algorithmes	Analyse et mise en place de concours de pratique de jeux-vidéo (de combat notamment) mettant en scène des joueurs humains contre des IA	2013 IEEE 2nd Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	IA, pratiquants de jeux-vidéo de combat. Jeux vidéo de combat
Em jogos eletrônicos, personagens brasileiros: caracterizações de	Leandro Viana Villas Santos	Brésil	2008	Sociologie Littérature Technologie	Jeux électroniques, personnages, nationalité, Brésil	Analyse des représentations et de l'imaginaire liés au Brésil en lien	Séminaire ∅	Personnage du jeu Street Fighter, jeu Street Fighter, représentations

brasil						avec le jeu-vidéo de combat Street Fighter		liées aux personnages de Street Fighter
A nacionalidade em jogo: a representação de Brasil em Street Fighter II	Leandro Viana Villa dos Santos	Brésil	2005	Sociologie Littérature Technologie	Jeux électroniques, personnages, nationalité, Brésil	Analyse des représentations et de l'imaginaire liés au Brésil en lien avec le jeu-vidéo de combat Street Fighter	Séminaire Ø	Personnage du jeu Street Fighter, jeu Street Fighter, représentations liées aux personnages de Street Fighter
O mundo em cena digital: a recorrência de cenários brasileiros em jogos eletrônicos estrangeiros a partir da década de 90	Leandro Viana Villa dos Santos	Brésil	2009	Sociologie Littérature Technologie	Jeux électroniques, personnages, nationalité, Brésil, années 90	Analyse des représentations et de l'imaginaire liés aux jeux-vidéo des années 90	Communication Ø	Personnages de jeux-vidéo, notamment des années 90
Māori in video games - A digital identity	Dean Mahuta	Nouvelle-Zélande	2012	Histoire Linguistique Sociologie Médias	Culture, numérique, image, représentations, amérindiens, races, mortal kombat, jeux-vidéo, maoris	Analyse des représentations et de l'imaginaire liés aux autochtones, notamment dans les jeux-vidéo	Te Kaharoa	Autochtones, amérindiens, maoris, jeux-vidéo, Mortal Kombat
Command Systems And Player-Avatar Interaction In Successful Fighting Games In Light Of Neuroscientific Theories And	Alan Mattiassi	Italie	2017	Neurosciences Psychologie	Jeux de combat, système de commande, comptabilité spatiale, prise de perspective,	Analyse de l'interaction entre les jeux e combat et les humains en utilisant des théories et des	Conference: GHITALY 2017 Games-Human Interaction	Pratiquants de jeux-vidéo de combat, notamment Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat et

Models					cognition incarnée	modèles en neurosciences		SoulCalibur
Neural Network AI for FightingICE	Alan Robsion	Etats-Unis	2017	Ingénierie Informatique	Intelligence artificielle, jeux de combat, Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken, script, codage, possibilités, réseaux de neurones, actions, image	Utilisation des réseaux de neurones comme méthode alternative de mise en œuvre de l'intelligence artificielle du jeu	Computer Engineering Ø	Intelligence artificielle des jeux de combat, réseaux de neurones
Modal Kombat: Competition and Choreography in Synesthetic Musical Performance	David Hindman	Etats-Unis	2006	Art Musique Histoire	Jeux vidéo, guitare, interface, instrument, performance, bataille de jeux vidéo, jeux de musique, jeux Sonic, contrôle jeux vidéo avec son, Modal Kombat, Mortal Kombat, concurrence, chorégraphie, interaction homme-machine	Description et analyse des défis technologiques et musicaux auxquels sont confrontés les interprètes, les compositeurs et les programmeurs lors de la production d'œuvres performantes intégrant le contrôle d'animations graphiques	Proceedings of the 2006 International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME06), Paris, France	Modal Kombat Mortal Kombat Musique Instruments de musique Compétition

						préenregistrées avec audio et MIDI. Discussion des besoins artistiques et techniques pratiques nécessaires pour créer avec succès un concours/concert de jeu vidéo contrôlé par un instrument public		
The Art of War: Fighting Games, Performativity, and Social Game Play	Todd L. Harper	Etats-Unis	2010	Communication Médias Sociologie	Jeux-vidéo, combat, culture, digital, performance, pratique, identité	Analyse de terrain, observation, entretiens	Thèse : Faculty of the Scripps College of Communication of Ohio University	Pratiquants et pratiquantes de jeux-vidéo de combat participant à l'EVO
The Psychology of Play: Understanding Digital Game Evolution through Developmental Psychology	Lindsay D. Grace, Brooke R. Spangler	Etats-Unis	2014	Psychologie	Psychologie, développement de pair, joueurs, jeux-vidéo, arcade, technologie, société	Analyse des théories dominantes en psychologie du développement en lien avec les jeux-vidéo. Analyse de l'histoire du jeu d'arcade	Conference: Foundations of Digital Games 2014, At Florida	Jeux d'arcade, jeux-vidéo, joueurs de jeux-vidéo, société

Quantifying Engagement of Electronic Sports Game	Xiong Shuo, Zuo Long, Hiroyuki Iida	Japon	2014	Technologie Médias Jeu	Théorie du raffinement, jeux de société, jeux de sport, divertissement	Application de la théorie du raffinement du jeu	Social and Behavioural Sciences	Jeux-vidéo, en particulier le sport électronique et certains jeux tels StarCraft II, DotA, Super Street Fighter et The King of Fighters
The Effects of Violent Video Games on Aggression A Meta-Analysis	John L Sherry	Etats-Unis	2001	Communication Médias Psychologie	Jeux-vidéo violents, impacts, influences, Mortal Kombat, Doom, analyse des recherches empiriques, méta-analyse, analyse bibliographiques	Analyse des recherches empiriques existantes sur les effets des jeux-vidéo violents afin d'estimer et discerner les tendances importantes et les variables de modération. Analyse de la littérature	Human Communication Research	Jeux-vidéo violents, pratiquants de jeux-vidéo
Tusslers, Beatdowns, and Brothers: A Sociohistorical Overview of Video Game Arcades and the Street Fighter Community	Michael Ryan Skolnik, Steven Conway	Canada Australie	2017	Technologie Histoire Sociologie Jeu	Arcades, joueur, communauté, identité, genre, sociologie, histoire, panique morale	Analyse des conditions historiques autour de l'établissement de la culture dite d'arcade, en tenant compte de l'histoire des espaces de	Games and Culture	Pratiquants des salles d'arcade diverses et salles d'arcade diverses, communauté de joueurs du jeu Street Fighter

						divertissement publics ainsi que les conditions démographiques et économiques durant le pic de popularité de l'arcade		
Street fighter de las calles a los enfrentamientos en linea	José Ángel Garfias Frías	Mexique	2017	Sociologie	Jeux-vidéo, Street Fighter, rituel, en ligne, arcades, combats, communautés, street fight	Analyse de la construction des rituels en lien avec les joueurs de Street Fighter	Revista de Filosofia y Ciencias	Street Fighter, joueurs de Street Fighter
Street Fighter II vs Street Fighter IV.	José Ángel Garfias Frías	Mexique	∅	Sociologie	Jeux-vidéo, arcade, histoire, street fighter	Analyse, notamment historique, des jeux vidéo et de leur développement, comme street fighter	∅	Jeux-vidéo, histoire, jeux-vidéo d'arcade
Virtual spectating: Hearing beyond the video arcade	Norman Makoto Su, Patrick C. Shih	Irlande Etats-Unis	2011	Art Psychologie Informatique	Spectateur, spectacle, audio, jeux-vidéo, jeux de combat, Super Street Fighter IV	Analyse vidéo de plus de 36 heures de jeu dans SSF4 en lien avec le mode spectateur intégré au jeu	Conference: Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction	Spectateurs et pratiquants du jeu vidéo Super Street Fighter IV
The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and	Christopher P. Barlett, Richard J. Harris, Callie	Etats-Unis	2008	Psychologie Sociologie Physiologie Informatique	Violence, sang, jeux-vidéo violents, jeux-vidéo de combat, Mortal	Analyse de l'agressivité (questionnaires notamment), analyses	Journal of Experimental Social Psychology	65 pratiquants hommes

arousal	Bruey				Kombat: Deadly Alliance, impact, influence, hostilité, excitation physiologique	physiologiques, analyse démographique		
Knock'em: Um Estudo de Caso de Processamento Gráfico e Inteligência Artificial para Jogos de Luta	Fernando da cunha andrade neto, Gustavo danzi de andrade, André roberto gouveia do amaral leitão, André wilson brotto furtado, Geber lisboa ramalho	Brésil	2003	Informatique	Jeux-vidéo de combat, intelligence artificielle, traitement graphique	Analyse technique de jeux-vidéo de combat à travers l'histoire. Analyse du développement des jeux de combat, notamment en lien avec l'intelligence artificielle et le trainement graphique	II Workshop de Jogos e Entretenimento Digital	Jeux-vidéo de combat
The opposite of accessible: street fighter IV	Jason VandenBerghe	∅	2011	∅	Jeux-vidéo de combat ; signification, jeux-vidéo	Analyse du jeu-vidéo de combat et de ses significations	Contribution à l'ouvrage "Well Played 3.0: Video Games, Value And Meaning"	Société, jeux-vidéo de combat, pratiquants de jeu-vidéo de combat

Video games and Indigenous education: Let's bridge the 'epistemology gap'	Susannah Emery, Chad Habel	Australie	2017	Médias Sociologie	Epistémologie, jeux-vidéo, usages positifs, Australie, traditions, éducation, séparation entre mondes autochtone et non autochtone	Analyse de l'éducation dans les zones rurales d'Australie, et de la séparation entre mondes autochtone et non autochtone. Analyse des éventuels usages positifs du jeu-vidéo en lien avec ces problématiques	Ergo	Australie et ses habitants autochtones et non autochtones de toutes zones. Jeux-vidéo
The localization of japanese video games in hong kong: a case study of street fighter and the king of fighters	Benjamin Wai-Ming Ng	Chine	2006	Géographie Sociologie Médias Histoire Jeu	Réception, domestication, jeux-vidéo de combat, Hong Kong, Street Fighter, The King of Fighters, études du jeu, globalisation culturelle, localisation, culture hybride, médias-mixtes	Analyse de la réception et domestication des jeux japonais à Hong Kong à travers les cas d'étude Street Fighter et The King of Fighters	Router: A journal of Cultural Studies	Hong Kong, jeux-vidéo de combat, Street Fighter et The King of Fighters
Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of	Benjamin Wai-Ming Ng	Chine	2006	Géographie Sociologie Médias Histoire Jeu	Réception, domestication, jeux-vidéo de combat, Hong Kong, Street Fighter, The King of	Analyse historique, culturelle et des adaptations des jeux-vidéo de combat, notamment	Game Studies	Jeux-vidéo de combat, Street Fighter et The King of Fighters, Hong Kong

Japanese Games in an Asian Context					Fighters, études du jeu, globalisation culturelle, localisation, culture hybride, médias-mixtes, histoire, consommation, culture	Street Fighter et The King of Fighters		
Consuming and Localizing Japanese Combat Games in Hong Kong	Benjamin Wai-Ming Ng	Chine	2009	Géographie Sociologie Médias Histoire Jeu	Réception, domestication, jeux-vidéo de combat, Hong Kong, Street Fighter, The King of Fighters, études du jeu, globalisation culturelle, localisation, culture hybride, médias-mixtes, histoire, consommation, culture	Analyse historique, culturelle et des adaptations des jeux-vidéo de combat, notamment Street Fighter et The King of Fighters	Chapitre de l'ouvrage « Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific »	Jeux-vidéo de combat, Street Fighter et The King of Fighters, Hong Kong
Predictors of Video Game Console Aggression	Anthony Martin Bean, Lauren Ferro	Etats-Unis Italie	2016	Psychologie Design Médias Informatique Management Ingénierie Jeu	Impact, influence, jeux-vidéo violents, agressivité entre les sexes, violence physique, violence	Questionnaires (notamment démographique et psychologique)	Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento	59 participants ayant joué à Mortal Kombat ou Halo 2

					verbale, violence générale			
Grandes productoras que apuestan por webseries: el caso de Mortal Kombat: Legacy	Rocío de las Muñecas San Segundo	Espagne	2016	Communication	Websérie, série, web, écosystème numérique, stratégies, digital, Mortal Kombat: Legacy	Analyse des stratégies et caractéristiques spécifiques de la websérie Mortal Kombat: Legacy	Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales	Websérie Mortal Kombat: Legacy
MorTAL Kombat: the story of defense against TAL effectors through loss-of-susceptibility	Hutin M, Pérez-Quintero AL, Lopez C, Szurek B	France Colombie	2015	Biotechnologie	Xanthomonas, biotechnologie agricole ; les moyeux ; allèles de perte de fonction ; susceptibilité aux maladies des plantes gènes S, métaphore Mortal Kombat	Revue de connaissances actuelles sur les pôles de susceptibilité ciblés par les effecteurs Xanthomonas TAL, entre autres	Frontiers in Plant Science	Effecteurs TAL, Xanthomonas entre autres
Short-Term Exposure to Movie Violence and Implicit Aggression During Adolescence	Qian Zhang, Dorothy L. Espelage, Detlef H. Rost	Chine Etats-Unis	2018	Psychologie	Film, violence, agression implicite, adolescence, tâche de Stroop modifiée	Questionnaires, analyses liées à une tâche de Stroop modifiée	Youth & Society	2800 adolescents chinois (50% de filles)
Water Ball Z: An Augmented Fighting Game Using Water as Tactile Feedback	Lode Hoste, Beat Signer	Belgique	2014	Ingénierie	Gaming, retour haptique, gestes, eau, divertissement, réalité	Description détaillée du jeu physiquement amélioré « Water Ball Z »	Conference: Proceedings of TEI 2014, 8th International Conference on	Jeu «Water Ball Z»

					augmentée	et discussions autour de deux nouveaux paramètres de contrôle permettant de mapper une entrée gestuelle à une sortie haptique	Tangible, Embedded and Embodied Interaction, Munich, Germany, February 2014	
(Pop)kultúra vs. (nyelv)tudomány	Ariel Kaba	Hongrie	2017	Linguistique Communication	Langue, jeux-vidéo, YouTube, dessins animés, mangas, films, séries, émissions de télévision, publicités, mèmes, musiques, Mortal Kombat, communication	Analyse de la multiplicité des langues pouvant faire de notre recherche quotidienne des sujets tels que les jeux-vidéo, YouTube, dessins animés, mangas, films, séries, émissions de télévision, publicités, mèmes, musiques	Conférence : Pesti Bölcsész Akadémia, ELTE, Budapest	Culture populaire, langue, médias, divertissement
Street fighter ii (1991): would you like the combo?	Bill Loguidice, Matt Barton	Etats-Unis	2009	Journalisme Technologie Jeu Histoire	Histoire, jeux-vidéo de combat, technologie, journalisme, jeu	Analyse historique du jeu-vidéo de combat	Chapitre du livre "Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All	Jeux-vidéo

							Time''	
Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard	Douglas A. Gentile, Craig A. Anderson	Etats-Unis	2003	Psychologie	Jeu-vidéo, violence, médias, impact, influence, psychologie	Analyse des jeu-vidéo violents, analyse d'autres études scientifiques entre autres	Chapitre de l'ouvrage « Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals (Advances in Applied Developmental Psychology) »	Pratiquants de jeux-vidéo violents et consommant des médias
L'émiettement institutionnel de l'e-sport en France : une reconnaissance des pouvoirs publics malgré le désengagement du ministère des sports	Nicolas Besombes, Samuel Vansyngel	France	2017	STAPS Sociologie	Institutionnalisation, sport, fédération, France, pouvoirs publics, désengagement, reconnaissance	Analyse de l'institutionnalisation du e-sport, notamment en France	Conférence : Association Française de Sociologie (AFS), At Amiens	Jeux-vidéo et esport
Sport électronique et agressivité motrice	Nicolas Besombes	France	2016	STAPS Sociologie	Violence à travers le jeu-vidéo, sport électronique, agressivité motrice, sociologie du sport, praxéologie motrice, jeux-vidéo de combat	Entretiens, analyses vidéo	Conférence : Congrès de l'Association Francophone des Recherches sur les Activités Physiques et Sportives (AFRAPS)	Pratiquant de jeux-vidéo de combat, notamment Mortal Kombat

Kids and Simulation Games: Subject Formation through Human-Machine Interaction	Mizuko Ito	Etats-Unis	1997	Informatique Sociologie Anthropologie Psychologie	Street Fighter, jeux de simulation, enfants, interaction humain-machine, formation	Analyse des jeux-vidéo, notamment Street Fighter et des interactions humaines et humain-machine	Paper for the Annual Meeting of The Society for the Social Studies of Science	Pratiquants de jeux-vidéo, société
Game wordt film: de narratieve structuur van game-naar-film-adaptaties	Karlijn Sluijter	Pays-Bas	2010	Médias	Jeu, adaptation, narration, théorie des jeux, films	Analyse d'adaptation de jeux-vidéo en films, notamment Mortal Kombat, Tomb Raider et Résident Evil	Faculty of Humanities Theses (Master thesis)	Adaptation de jeux-vidéo en films, notamment Mortal Kombat, Tomb Raider et Résident Evil
Internetski/virtuelni antisemitizam: "mortal kombat" i/ili "borilište u mreži"	Sandra Radenovic	Serbie	2004	Sport Sociologie Ethique	Antisémitisme virtuel, internet, Serbie, société, 1990, cyberspace	Description de la compréhension du concept d'antisémitisme et de sa présence dans le cyberspace, Analyse de l'antisémitisme virtuel / Internet	Sociologija	Internet Antisémitisme
Game on! we krijgen er niet genoeg van jongeren & gaming over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve	Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier, Jan Van Looy, Ronald Soetaert	Belgique	2008	Economie Communication Crimonologie Droit Jeu Education	Economie, communication, Crimonologie, droit, jeu, éducation, jeunesse, industrie,	Analyse de quatre dimensions du jeu en Flandre : l'industrie, les effets, les nouveaux réseaux sociaux	Ouvrage	Jeux-vidéo, histoire du jeu-vidéo, société

kansen					violence, panique morale, réseaux sociaux, effets, impact, potentiel	et le potentiel éducatif (principalement)		
The MOO as an Arcade: Minimalism and Interpretive literary Games	Steven Jones, Neil Fraistat	Etats-Unis	2004	Informatique Economie Technologie	Jeux-vidéo, arcade, imagination, joueur, culture, cercle romantique MOO, minimalisme graphique	Analyse des jeux-vidéo, notamment d'arcades. Analyse historique	English Faculty Publications	Jeux-vidéo, jeux-vidéo d'arcade et leurs histoires
대전액션게임에서 나타나는 여성 캐릭터들의 지위 분석: EVO 2016을 중심으로	Sukhee Han	Corée du Sud	2016	Communication Médias	Jeu de combat d'action, jeu vidéo, EVO 2016, Droit des femmes, diversité	Analyse du statut des personnages féminins (apparence, capacité des les jeux d'action de combat) dans plusieurs jeux d'action de combat (à l'EVO 2016 à Las Vegas)	Journal of Korea Game Society	Personnages féminins et masculins dans les jeux d'action de combat et dans le monde virtuel plus large
Estereótipos Brasileiros nos Jogos de Luta	Erika Urakawa Madureira	Brésil	2015	Design	Jeux de combat, brésiliens, personnages, stéréotypes, culture, images, représentations,	Présentation et aperçu de l'évolution des jeux de combat et de la représentation des personnages	Séminaire XI SJEEC Jogos Electronicos – Educação - Comunicação	Analyse des jeux de combat, de leurs personnages, notamment brésiliens et de

					images, représentations	(notamment brésiliens) en lien avec les générations		leurs représentations en lien avec les générations
Revisión de un artículo reciente de Díez-Gutiérrez (2014) y revisión cualitativa de los videojuegos analizados en Díez-Gutiérrez et al. (2004)	Pedro Vázquez-Miraz	Espagne	2016	Sociologie	Jeux-vidéo, violence, sexisme, genre, sexisme, revue de jeux-vidéo	Présentation d'article basée sur une revue de certains jeux-vidéo, basée sur leur contenu sexiste de nature violente et d'un autre article apportant d'autres subtilités. Analyse qualitative : expérience d'un lecteur de jeu-vidéo	Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia	Jeux-vidéo, jeux-vidéo violents, sexisme, genre, analyses d'articles scientifiques
Santas, Sexys e Fatais: Um Mapeamento das Construções de Sentido sobre as Mulheres em Jogos de Luta	Rafael Soares Krambeck	Brésil	2012	Communication Sociologie Journalisme Technologie	Communication, jeux numériques, genre, théorie queer, femme	Analyse de la manière dont les questions de genre sont abordées dans le jeu numérique. Analyse des théories queer et construction de cartographies	Séminaire sur les jeux, la communication et la technologie, Université Feevale, Novo Hamburgo, 23-24 mars 2012	Femmes, jeux-vidéo de combat, jeux numériques, genre
Fighting Games perante a abordagem audiovisual	Francisco Tupy Gomes Correa,	Brésil	2013	Linguistique Médias Communication	Jeux de combat, langage audiovisuel,	Orientation hypothétique-déductive et, en contrepoint, un	Symposium SBC – Proceedings of SBGames	Jeux-vidéo de combat, cinéma, langage,

A evolução que reforça a tradição	Gilson Schwartz				métaphore, arts martiaux, héros martial, jeu-vidéo, cinéma, tradition culturelle, arts martiaux, récits	regard métaphorique, en fonction du plaisir esthétique orienté vers la capture de la "raison pendant"		tradition martiale, héros martial
The mere exposure effect and in-game advertising	Mary Helene Strand	Etats-Unis	2010	Arts Communication	Jeux, efficacité, publicité, persuasion, goût et appréciation de marque, expérience	Questionnaires, analyse statistique	Thèse Master of arts communication studies California state University, Sacramento	143 participants exposés à un jeu-vidéo
Don't Trust: A Critical Look Into The Video Game Industry	Martin Baagø Nejsum	Danemark	2015	Médias	Jeux-vidéo, industrie, critique, médias	Raisonnement inductif et déductif. Analyse critique de l'industrie du jeu-vidéo (société, décisions, etc.). Interviews	Dissertation/Mémoire : Aalborg University	Industrie du jeu-vidéo
Generaties in videogames Structuren, Strategieën, Standaardgames	Tavernier Tim	Belgique	2009	Sociologie Economie Arts Histoire	Structures, stratégies, jeux standards	Analyse du jeu-vidéo et de son histoire, notamment en lien avec ses structures et stratégies. Analyse des jeux standards.	Mémoire : Universiteit of Hogeschool	Jeux-vidéo

Stay a While and Listen: A Narrative Case Study into the R18+ Classification in Australia	Ross Litterick	Australie	2014	Sociologie	Narrative, classification, R18+, Australie, sociologie	Méthodologie de recherche en planification phonétique en lien avec le R18+	Dissertation A thesis/dissertation Bachelor of Social Work (Honours) Edith Cowan University South West Campus	Australie, classification R18+
Diversão nos videogames: perfis de usuários de jogos eletrônicos	Rafael Marques de Albuquerque	Brésil	2011	Graphisme Expression	Mise en évidence, immersion, amour, grotesque, croissance et décoration, utilisateur, arcade, motivation intrinsèque, amusement, jeux électroniques, phénomène	Questionnaire	Dissertation/mémoire : Université fédérale de Santa Catarina pour l'obtention du Master en graphisme et expression	636 étudiants
Idealização e concepção de uma revista de games	Valério, Moreno de Souza	Brésil	2017	Communication Sociologie Journalisme Arts Design	Nostalgie, années 90, marché, magazines, jeux-vidéo, journalisme, jeux	Analyse de la création d'un magazine de jeux nostalgique, basé sur la période des années 90	Dissertation Université fédérale de Paraná.	Années 90, magazine, nostalgie

Fan film: a produção e a interação dos fãs na internet	Falchetti, Maurício	Brésil	2011	Langage Communication	Cyberculture, culture participative, réseau social, film de fan, YouTube	Observation de l'interaction des fans qui accèdent à YouTube pour visionner et partager des vidéos telles que des films de fans	Dissertation Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso	YouTube, membres partageant des vidéos dont des "fan films"
Effects of Video Games on Aggressive Thoughts and Behaviors During Development	Thomas A. Kooijmans	Etats-Unis	2004	Physiologie Psychologie Neurosciences	Impact, influence, jeux-vidéo, violence, agressivité, développement, hostilité	Analyse d'articles scientifique	∅	Joueurs de jeux-vidéo (dont violents)
On the Japanese in American Cinema	Petra Fišerová	République tchèque	2012	Arts Linguistique Littérature	Stéréotypes, cinéma, Amérique, Japon, représentations	Analyse des stéréotypes d'Hollywood, analyse de films, analyses quantitatives	Dissertation Bachelor's Diploma Thesis	Représentations, cinéma d'Hollywood, stéréotypes
Epic Win : análise da cultura gamer no Brasil : a consolidação das marcas no universo fantástico dos jogos eletrônicos	Bagatini, Jéssica	Brésil	2016	Publicité Communication Sociologie	Joueurs, jeux-vidéo, culture, histoire, médiatisation marques, Brésil	Analyse historique des jeux électroniques, et de tout son univers hypermédiatisé (marques et culture notamment). Analyses bibliographiques . Etude de marché	Dissertation Universidade de Santa Cruz do Sul	Joueurs de jeux-vidéo, jeux-vidéo, culture, Brésil

Fight Night Round 2: Mediating the Body and Digital Boxing	Baerg, A.	∅	2007	Sociologie Sport	Fight Night Round 2, corps, boxe, digital, sociologie, sport	Analyse du jeu Fight Night Round 2 en lien avec le corps	Sociology of Sport Journal	Jeu-vidéo Fight Night Round 2 et pratiquants
A representação das personagens femininas nos games	Bristot, Paula Casagrande	Brésil	2016	Information Technologie	Jeux-vidéo, représentations, femmes, genre, public masculin	Analyse de personnages féminins de jeux-vidéo en lien avec ses représentations positives et négatives	Dissertation Federal de Santa Catarina	Pratiquants de jeux-vidéo, public masculin, personnages féminins de jeux-vidéo
∅	Felix Barnes	∅	2011	∅	Impact, influence, jeux-vidéo, médias, violence, spectateurs, téléspectateurs, médias	Analyses de médias violents et des impacts sur les spectateurs/pratiquants	∅	Consommateurs de médias, violents. Jeunes hommes
Semantički i rječnički opis hrvatskoga gejmerskog jezika	Tihana Lončarić	Croatie	2017	Sociologie Linguistique	Culture, jeu-vidéo, Croatie, culture du jeu, sous-culture	Analyse linguistique et description du jeu-vidéo, de ses pratiquants et de sa culture	Dissertation Faculté des sciences humaines et sociales, Université de Zagreb	Jeu-vidéo en lien avec la linguistique, culture du jeu-vidéo
A Framework for Adopting Educational Computer Games in the Undergraduate Courses in Thai Universities for Learning and	Rapeepisarn, Kowit	Australie Thaïlande	2012	Philosophie Communication Technologie	Education, enseignement assisté par ordinateur, jeux éducatifs, Thaïlande, jeux sur ordinateur, instruction	Analyse de la faisabilité de l'adoption des jeux-vidéo dans une logique éducative. Sondage et entretiens	Thèse pour le diplôme de docteur en philosophie de l'Université de Murdoch en Australie occidentale	400 étudiants et 40 conférenciers

Teaching					gérée par ordinateur			
The Role Of The Digital Sports Game In The Sports Media Complex	Andrew Paul Baerg	Etats-Unis	2006	Philosophie Communication	Jeux numériques, médias sportifs, communication sportive	Analyse textuelle de la représentation et le gameplay de jeux-vidéo, notamment Fight Night Round 2. Analyse culturelle et des pratiquants	Thèse University of Iowa	Jeux-vidéo, notamment Fight Night Round 2, culture et pratiquants
Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej	Jan Stasieńko	Pologne	∅	Communication et médias	Jeux informatiques, culture, interface, impact, influence, menaces, éducation, thérapeutique, sous-culture	Analyse du jeu-vidéo en lien avec ses dimensions éducatives, ses menaces, sa culture, ses enjeux, son développement entre autres	∅	Jeux-vidéo
Investigating small scale combat situations in real time strategy computer games	Ronni Laursen, Daniel Nielsen	Danemark	2005	Informatique	Arborescence, informatique, combat, algorithmes, IA, stratégie	Analyse du combat (en lien avec le virtuel). Analyse des algorithmes et des IA. Analyse des jeux de stratégie	Dissertation University of Aarhus. Department of computer science	Analyse de jeux informatiques en lien avec le combat et la stratégie

Ray tracing as the future of computer games	Juri A. Oudshoorn	Pays-Bas	1999	Informatique	Technique, rendu, jeux informatiques, technique, animation, lumières, détails	Analyse des avantages et inconvénients lié au rendu des jeux-vidéo	Dissertation Department of Computer Science, University of Utrecht	Jeux-vidéo
History of electronic games and an interactive installation at the 'technisches museum' in Vienna, Austria	Markus Sabadello	Autriche	∅	Informatique	Jeux-vidéo, nostalgie, vieux jeux, culture, popularité, histoire, communication, social, culturel, amusement, histoire	Analyse de jeux-vidéo, notamment anciens	Dissertation Institut de Infographie et algorithmes - Département d'informatique graphique Université de technologie de Vienne	Jeux-vidéo, notamment anciens. Praticants de jeux-vidéo, notamment anciens
The gendered identity of south african video arcades, games and their users	Jeanette Lesley Mostert	Afrique du sud	2001	Education Pédagogie	Genre, sexe, jeux-vidéo, perceptions, attitudes, Afrique du sud, discours, habitudes	Analyse du potentiel éducatif du jeux-vidéo, notamment en Afrique du sud	Dissertation pour le degré d'éducation à l'école d'éducation, Université de Natal	Sud-africains, élèves, jeux-vidéo
Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games	Esther MacCallum-Stewart	Royaume-Uni	2008	Arts Médias	Genre, jeux-vidéo, joueurs, avatar, historique, sexe opposé dans le jeu, anonymat, ludique	Analyse de la sélection d'avatar opposée au sexe de joueurs	Eludamos. Journal for Computer Game Culture	Joueurs de jeux-vidéo, avatar
Pembuatan game labirin menggunakan aplikasi construct 2	Apriyanto Apriyanto, Ishak Saputra	Indonésie	2016	Informatique	Développement, jeu-vidéo, moteurs, technologie,	Méthode de développement de prototypes	Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer	Jeux-vidéo, technologie

berbasis online	Lasodi				jeux en ligne, construct 2			
Une typologie des jeux utilisés par les aînés	Louise Sauvé, Samuel Venière, Emmanuel Duplâa	Canada	2014	Sociologie	Aînés, jeux-vidéo, utilisation, typologie, sociologie, usages du jeu-vidéo	Analyse des usages du jeu-vidéo en lien avec les populations aînés	Rapport de recherche Vieillir bien : les jeux numériques peuvent-ils aider ? CRSH-SAVOIR	Aînés, jeux-vidéo et leurs usages positifs
Summarising the 7 Dimensions of an Action-Oriented Framework for Video Games	Pedro Cardoso	Portugal	2016	Arts	Action, chronologie, profondeur, conception, mise au point, cadre, réactivité, pensée, éducation, transcodage, traversée, jeux-vidéo	Analyse de la relation joueur-jeu à travers l'optique d'un cadre orienté vers l'action et au travers 7 dimensions (Chronologie, réactivité, pensée et actionnement, transcodage, mise au point, profondeur et traversée)	CITAR Journal	Relation joueur-jeu
Breve historia de los videojuegos	Simone Belli, Cristian López Raventós	Espagne	2008	Histoire	Jeux-vidéo, préjugés, culture visuelle, historique, culture contemporaine	Analyse historique du jeu-vidéo et de sa culture	Athenea Digital	Jeux-vidéo et sa culture

La culture des contraires : écartisme, syncrétisme et bricolage religieux	Philippe St-germain	Canada	2010	Théologie	Jeux-vidéo, culture, bricolage, religion, écartisme, syncrétisme, symbole	Mise en lumière divers aspects de la « culture des contraintes », notamment en lien avec les jeux-vidéo de combat	Thèse présentée comme exigence partielle du doctorat en sciences des religions Université du Québec à Montréal	Pratiquants de jeux-vidéo, y compris de combat. « Culture des contraintes »
Games versus escola?	Fernando Nepomuce no Salgado	Brésil	2013	Education	Jeux-vidéo, éducation, catégorisation historique, jeunesse des 20 dernières années, conséquences scolaires, impact, effet positifs et négatifs, usage éducatif du jeu-vidéo	Apport d'une brève catégorisation et analyse historique des jeux-vidéo	Dissertation Université brésilienne - collège d'éducation de l'UNB	Pratiquants de jeux-vidéo, jeux-vidéo
Ensino de golpes e sequências de ataque sobre o desempenho em luta simulada de Karate-do	Tiago Porto França	Brésil	2013	Psychologie	Apprentissage des arts martiaux, apprentissage recombinaut, analyse du comportement, psychologie du sport, karaté-do	Analyse de techniques de frappes	Dissertation Université de Brasilia Institut de psychologie Département des processus psychologiques de base Programme d'études supérieures en	4 étudiants âgés de 18 à 30 ans sans aucune expérience en arts martiaux

							sciences du comportement	
Imersão e Heads-Up Displays (HUDs) em videogames	Rafael Pereira de Araujo	Brésil	2014	Design	Jeux-vidéo, immersion, conception d'interface, affichage tête haute (HUD, Heads-Up Display)	Analyse de l'effet du HUD sur le processus d'immersion dans les jeux-vidéo. Enquête bibliographique, questionnaires, groupes de discussions, études de cas	Dissertation présentée au département de design de l'Université de Brasilia	Pratiquants de jeux-vidéo usant de HUD
Cardiovascular responses induced by acute video game boxing performance in healthy women	Luciano Moreira de Souza, Raquel Annoni, Luiz Carlos de Abreu, Vitor E. Valenti, Erica E. Valenti, Fernando R. Oliveira, Rodrigo D. Raimundo, Sidney Benedito Silva	Brésil	2014	Physiologie	Jeux-vidéo, acide lactique, physiologie cardiovasculaire, consommation d'oxygène	Analyse physiologiques	MedicalExpress	10 femmes

<p>The effects of demographics and relations in children's video and computer game selection</p>	<p>Junaid Iftikhar, Yasir Ikram, Muhammad Umer Riaz</p>	<p>Suède</p>	<p>2008</p>	<p>Informatique Management Economie Démographie</p>	<p>Facteurs démographiques, jeux-vidéo, jeux informatiques, sélection de jeux, préférence de jeu des enfants, effets de la démographie, effets de relations, frères et sœurs, relations</p>	<p>Analyses démographiques . Analyse des facteurs influant sur le choix du jeu chez les enfants. Entretiens</p>	<p>Dissertation School of Economics And Management Lund University</p>	<p>Enfants issus de 3 nationalités différentes (danoise, pakistanaise et arabe)</p>
<p>Опыт сегментирования российской аудитории геймеров</p>	<p>S.G. Davydov, T.A. Nemudrova</p>	<p>Russie</p>	<p>2001</p>	<p>Sociologie</p>	<p>Segmentation, typologisation, joueurs, public, jeux informatiques, comportement de jeu, analyse de cluster, genre de jeux informatiques</p>	<p>Etude quantitative. Méthodes de segmentation. Analyse des différentes pratiques du jeu, d'attitude à leur égard et à leur place dans la vie sociale des répondants</p>	<p>Sociologie: 4M</p>	<p>Cinq groupes de répondants : conservateurs, fans, personnes intéressées, occasionnels et virtuels</p>
<p>Self-Censorship Regulatory Structure: Can We Control Political of Hates, Violence & Sex in Children Computer & Video Games?</p>	<p>Hasmah Zanuddin</p>	<p>Malaisie</p>	<p>2008</p>	<p>Médias Arts Sociologie Politique Droit</p>	<p>Autocensure, structure réglementaire, contrôle, guerre, politique de haine, violence, sexe, enfants,</p>	<p>Analyse d'une partie du contenu extrêmement négatif disponible aux jeunes sur le marché, y</p>	<p>The Indonesian Journal of Communication Studies</p>	<p>Jeunes</p>

					ordinateur, jeux-vidéo	compris les jeux-vidéo violents en lien avec des logiques de classification et d'autocensure		
Playing in 7D An Action-Oriented Framework for Video Games	Pedro Jorge Couto Cardoso	Portugal	2015	Arts	Action, chronologie, profondeur, conception, focalisation, cadre, réactivité, pensée et activation, transcodage, jeux-vidéo	Analyse de l'action et des relations entre le joueur et le système de jeu. Analyse en ce sens de 7 dimensions (chronologie, réactivité, réflexion et actionnement, transcodage, mise au point, profondeur et parcours)	Thèse Faculté des Beaux-Arts, Université de Porto	Relation joueur-jeu
Playing in 7d: an action-oriented framework for video games (a summary)	Pedro Cardoso, Miguel Carvalhais	Portugal	2016	Informatique Communicatio n Design	Action, Chronology, Depth, Design, Framework, Focus, Responsiveness , Thinking and Actuation, Transcoding, Traversal, Video Games	Analyse de l'action et des relations entre le joueur et le système de jeu. Analyse en ce sens de 7 dimensions (chronologie, réactivité, réflexion et actionnement,	2016xCoAx.org	Relation joueur-jeu

						transcodage, mise au point, profondeur et parcours)		
Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch	Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo, Georgia da Cruz Pereira	Brésil	2017	Médias digitaux Communication numérique	Surveillance, hypersexualisation, jeux, genre	Analyse du jeu Overwatch et particulièrement de personnages féminins dans le monde du jeu-vidéo	SBC – Proceedings of SBGames 2017	Overwatch, personnages féminins de jeux-vidéo
Videohra jako předloha filmové adaptace	Lukáš Plaček	Tchéquie	2013	Arts Médias	Films, jeux-vidéo, adaptation, émotions, réception, narration, comparaison, analyse	Analyse des adaptations du jeu-vidéo, notamment en lien avec les éléments stylistiques du support original et leur transformation en support de film	Dissertation Université Palacký à Olomouc Faculté des Arts Département d'études théâtrales, cinématographiques et médiatiques	Adaptations de jeux-vidéo en film, notamment Mortal Kombat
Tecnologias de contato: os impactos das plataformas dos jogos digitais na jogabilidade social	Christopher Robert Kastensmidt	Brésil	2011	Communication Sociologie	Jeux numériques, interactions sociales, multijoueur, plates-formes, jeu social	Analyse historique et comparative des interactions sociales offertes au sein des jeux numériques tout au long de son histoire	Dissertation : Communication sociale de l'Université pontificale catholique du Rio Grande do Sul	Pratiquants de jeux-vidéo, et jeux-vidéo, notamment en ligne

Diseño e implementación de un “bomberman” mediante xna 3.1 aplicando inteligencia artificial	Juan Ramón Martínez Navarro	Espagne	2010	Informatique	Industrie, jeu-vidéo, loisirs, conception, informatique	Développement d’un clone du jeu Bomberman, en insistant sur l’intégration de l’intelligence artificielle à la création d’ennemis et à la génération automatique de niveaux avec XNA et API	Thèse École polytechnique supérieure de l’université Carlos III de Madrid	Bomberban, conception de jeu
Applying data mining techniques to Game Learning Analytics	Cristina Alonso Fernández	Espagne	2017	Informatique Statistiques	Données, jeu sérieux, interactions de jeu, classification, types de joueurs	Questionnaire. Exploration de données	Dissertation Data Mining et Business Intelligence Faculté d’études statistiques Université Complutense de Madrid	Elèves
Not Just in It to Win It: Inclusive Game Play in an MIT Dorm	Hillary Kolos	New-York Etats-Unis	2002	Médias Technologie	Femmes, genre, histoire, motivation des joueuses, communauté	Entrevues et observation des participants (durant 8 mois)	Dissertation Master of science in comparative media studies at the Massachusetts institute of technology	Etudiants du Massachusetts Institute of Technology ayant créé une communauté jouant à des jeux numériques et non numériques et qui inclut les femmes

Violência e video jogos na vida dos jovens	Cachide, Olga Rute Gil Lemos de Albuquerque Carvalho	Portugal	2009	Sociologie Psychologie	Psychologie sociale, jeux-vidéo, moyens de communication violence, préadolescents, impact, effets, vie, usages	Analyse de la littérature liant la violence et les médias. Questionnaires, entretiens	Dissertation Université d'Aveiro Département des langues et des cultures	Jeunes pratiquants de jeux-vidéo, violence et jeux-vidéo
Kolikkopeliautomaatin suunnittelu ja toteutus	Petteri Aartti	Finlande	2013	Technologie Informatique Ingénierie	Jeux d'arcade, bâtiment, machine d'arcade, cabinet	Analyse historique des jeux d'arcade et de ses fonctionnalités de base. Analyse et présentation des pièces et du processus d'installation. Test	Dissertation Université des sciences appliquées de Turku. Programme de diplôme en technologie de l'information	Jeux d'arcade, bornes d'arcade
Linguagens Gráficas em Videogame Nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica	Alan Richard da Luz	Brésil	2009	Linguistique Communication	Histoire, technologie, langage, jeux-vidéo, sémantique, communication, jeu-vidéo	Enquête sur le développement et la consolidation du langage graphique des jeux vidéo, en lien avec l'histoire, la technologie et le langage	Dissertation Faculté d'Architecture et d'Urbanisme de l'Université de São Paulo	Jeux-vidéo et leurs dimensions communicatives
Swimming Against the Current How a Small Japanese Developer	Valdimar Björn Ásgeirsson	Islande	2013	Sociologie	Jeux-vidéo, économie, sociologie, japon	Analyse du jeu-vidéo en lien avec le Japon, notamment	Dissertation Université d'Islande École des	Japon, culture japonaise, jeux-vidéo

Bucked the Trend in Video Games						l'entreprise Software	humanités Langue et culture japonaises	
I videogiochi della ludoteca comunale di bologna: una rassegna analitica con considerazioni tecnologiche	Giulio Basile	Italie	2010	Technologie Médias	Transversalité, jeux-vidéo, personnages, marketing, histoire, entreprises	Analyse des différents personnages du monde des jeux-vidéo, en lien avec l'histoire, l'évolution du matériel et le marketing	Dissertation Université Alma Mater Studiorum de Bologne Faculté des sciences mathématiques, physiques et naturelles Diplôme en sciences de l'Internet	Jeux-vidéo, Italie
The Relation between Video Game Violence and Aggression	Paul Adachi	Canada	2010	Psychologie	Impacts, effets, jeu-vidéo violents, psychologie, excitation, agressivité	Analyses d'études liant la violence et les jeux-vidéo violents. Discussion autour de ces études	Dissertation Department of Psychology Brock University St. Catharines, Ontario	Pratiquants de jeux-vidéo violents, jeux-vidéo violents
Pozitivan i negativan utjecaj videoigara na djecu u razrednoj nastavi	Marija Buzov	Croatie	2015	Sciences de l'éducation	Jeux-vidéo, impacts, influences, éducation, genres des jeux-vidéo, classement des jeux-vidéo	Analyse des genres de jeux-vidéo, de leur classement et impacts. Enquête menée à l'école primaire Vidikovac de Pula	Dissertation Université Juraj Dobrila de Pula Département des sciences de l'éducation	Elèves de l'école primaire Vidikovac de Pula

<p>Desarrollo de un Videojuego en Tercera Dimensión utilizando una Metodología Formal Desarrollo de un juego en Tercera Dimensión utilizando una Metodología Formal</p>	<p>Agila Acurio, Marcelo Alejandro, Cevallos López, Andrés Alejandro</p>	<p>Ecuateur</p>	<p>2014</p>	<p>Ingénierie</p>	<p>Pré-production, conception, jeu-vidéo 3D, test, analyse, réalisation, ingénierie, développement</p>	<p>Analyse, conception et test d'un jeu vidéo 3D en utilisant des méthodologies de développement de logiciels et d'outils et en définissant les exigences fonctionnelles pour sa réalisation</p>	<p>Thèse Facultad de Ingeniería en Sistemas Informáticos y de Computación (FIS)</p>	<p>Jeu-vidéo 3D</p>
<p>Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması</p>	<p>Abdullah Bedir Kaya</p>	<p>Turquie</p>	<p>2013</p>	<p>Sciences de l'éducation</p>	<p>Jeux numériques, jeux en ligne, dépendance au jeu en ligne, développement d'échelles</p>	<p>Développement d'une échelle mesurant les résultats des habitudes de jeu en ligne sur la vie des adolescents dans la société. Revue de littérature, étude de groupe de discussion, consultation de deux experts étudiant le concept de dépendance au jeu. Analyse factorielle</p>	<p>Dissertation Université Gaziosmanpasa Institut des sciences de l'éducation</p>	<p>327 collégiens</p>

Cheating in online video games	Savu-Adrian Tolbaru	Danemark	2011	Informatique	Triche, définition, jeu-vidéo, taxonomie, catégories	Construction d'une nouvelle définition et d'une taxonomie étendue en lien avec les modalités de triche pour les jeux vidéo. Analyse de nouvelles catégories de triche	Dissertation : University of Copenhagen, Datalogisk Institut	Triche dans les jeux-vidéo en ligne
Competitive Video Games and Social Capital: New Frontiers of Community Formation	S. David Kong, Marqus Theodore	Etats-Unis	2011	Sociologie	Jeu-vidéo, combat, compétition, expériences partagées, interactions, amitiés, rapports sociaux, capital, identité, communauté	Observation, entretiens	Dissertation UCLA Department of Sociology	Joueurs de jeux-vidéo de combat
Computer Game Genres for Creating Effective Educational Computer Games in Educational Environment for Thai Undergraduate Classroom	Kowit Rapeepisarn, Kok Wai Wong, Chun Che Fung, Myint Swe Khine	Australie Émirats arabes unis Thaïlande	∅	Technologie de l'information Médias Technologie	Educatif, éducation, jeux informatiques, ordinateurs, genres de jeux, Thaïlande, caractéristiques	Etude de genres informatiques appropriés pour concevoir des jeux informatiques éducatifs efficaces	∅	Classes thaïlandaises de premier cycle

Creating Effective Educational Computer Games For Undergraduate Classroom Learning: A Conceptual Model	Kowit Rapeepisarn, Kok Wai Wong, Chun Che Fung, Myint Swe Khine	Australie Émirats arabes unis Thaïlande	2008	Technologie de l'information Médias Technologie	Educatif, éducation, jeux informatiques, ordinateurs, genres de jeux, Thaïlande, caractéristiques	Etude de genres informatiques appropriés pour concevoir des jeux informatiques éducatifs efficaces	i-manager's Journal of Educational Technology	Classes thaïlandaises de premier cycle
Death of the secondary video-game market: natural causes, or euthanasia?	Mathew Golden	Etats-Unis	2014	Droit	Jeu-vidéo, droit, marché, décès du marché, enjeux	Analyse juridique du jeu-vidéo	University of Pennsylvania Journal of business law	Jeux-vidéo
The Effects of Videogame Playing, Watching, and Realism on a Person's Level of Aggression	Solo Deloatch	Etats-Unis	2014	Psychologie	Impacts, effets, jeux-vidéo, violence, agression, visionnage	Paradigme prétest/posttest	Dissertation California State University, Northridge	Pratiquants et spectateurs de jeux-vidéo violents
Relatório de Estágio na Empresa Biodroid Entertainment	Diogo Santiago Lopes	Portugal	2014	Génie électronique Ingénierie Programmation Télécommunication Informatique	Programmation, jeux-vidéo, fonctionnalités, outils, moteur Unity, Unreal Engine 4	Moteurs Unreal Engine 4 et Unity	Rapport de stage Institut de génie de Lisbonne Département de génie électronique et des télécommunications et des ordinateurs	Moteurs de jeu-vidéo
Digital Preservation of Console Video Games	Mark Guttenbrunner	Autriche	2007	Informatique Technologie	Préservation, jeux-vidéo, stratégies, console, histoire	Evaluation des stratégies de conservation numérique des jeux-vidéo sur consoles.	Dissertation Institut de Génie logiciel et systèmes interactifs Université	Jeux-vidéo

						Analyse de l'histoire des systèmes de jeux-vidéo sur console	technique de Vienne	
Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement	Lenhart Amanda, Kahne Joseph, Middaugh Ellen, Macgill Alexandra Rankin, Evans Chris, Vitak Jessica	Etats-Unis	2008	Sociologie Education	Engagement civique, jeux-vidéo, adolescents, analyse quantitative, cadre social	Analyse quantitative à grande échelle analysant le jeu-vidéo chez les adolescents en lien avec l'engagement civique. Analyse d'adolescent en jeu, de leur équipement, de leur cadre social et du rôle des parents dans leur surveillance	Teens, Video Games, and Civics	Adolescents pratiquants de jeux-vidéo
E-learning Rhythm Design: case study using Fighting Games	Shuo Xiong, Long Zuo, Zeliang Zhang, Shuo Zhang, Hiroyuki Iida	Chine Japon	2018	Technologie Communication	Design de jeu, théorie du jeu, jeu de combat, rythme d'apprentissage en ligne	Analyse du jeu-vidéo de combat en lien avec le rythme approprié d'apprentissage en ligne	Conference: The 12th International Conference on E-learning and Games (Edutainment 2018), At Xian, China	Pratiquants de jeux-vidéo de combat, jeu-vidéo de combat
Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy	Michael Borowy	Canada	2012	Communication Economie Marketing	E-sport, sport historique, essor de l'industrie, marketing,	Analyse historique de l'e-sport	Dissertation University of British Columbia School of Communication	Histoire du jeu-vidéo

					changement de l'e-sport, économie		Faculty of Communication, Art, and Technology	
Children's and Parents' Perception of Full-Body Interaction and Violence in a Martial Arts Game	Johanna Höysniemi, Perttu Hämäläinen	Finlande	2005	Informatique Médias Communication Technologie	Enfants, Divertissement, Jeux, Conception d'interaction, Saisie, Recherche de l'utilisabilité, Expérience utilisateur, Conception de l'interface utilisateur, Recherche de l'utilisateur, Etudes de l'utilisateur, violence, impacts, effets	Analyse d'enfants jouant à un jeu d'arts martiaux à réalité mixte et à corps entier interactif. Observations, entrevue, exploitation d'étude antérieure	Conférence : Proceeding DUX '05 Proceedings of the 2005 conference on Designing for User eXperience	Enfants
Aproximações e estudos da ficção narrativa nos games	Cardoso, Franciely Gonçalves	Brésil	2014	Linguistique Lettre Langage Sociologie	Jeux narratifs, technologie, art, narration, technologie, impact	Etude des récits de fiction dans les jeux et leur création ainsi que de leur impact sur l'imagination. Analyse des études sur l'esthétique de la réception, de la relation	Dissertation Université et État de Western State Parana Language and Society Programme d'études supérieures "Stricto Sensu" en lettres	Médias, dont jeux-vidéo et leurs récits

						dynamique entre l'auteur, le travail et le lecteur aux travers différents médias, y compris le jeux-vidéo		
Videogame como linguagem audiovisual: compreensão e aplicação em um estudo de caso - super street fighter IV	Corrêa, Francisco Tupy Gomes	Brésil	2013	Médias Communication Arts	Cinéma, langue audiovisuelle, métaphore, Street Fighter, jeu-vidéo, culture	Analyse des récits et des modalités du jeu au-delà de la simple pratique	Dissertation École des communications et des arts Médias audiovisuels et processus	Jeux-vidéo, notamment Street Fighter IV
Slåss som en tjej Hur man kan visualisera icke könsnormativa karaktärer till fightingspel enligt principerna för god informationsdesign	Ingela Hallberg	Suède	2015	Philosophie Information	Personnage féminin, jeu-vidéo de combat, genre, société, représentations	Analyse des critiques et théories sur la manière dont les personnages féminins sont présentés dans le jeux-vidéo de combat et quelle en seront les conséquences sur le groupe cible et la société	Dissertation Pour la philosophie de fin d'études Baccalauréat en conception de l'information avec spécialisation Illustration informative	Personnages féminins issus des jeux-vidéo de combat, joueurs de jeux-vidéo de combat, société
Reinforcement Learning AI till Fightingspel	Richard Borgstrand Patrik Servin	Suède	2012	Technologie Informatique	Apprentissage par renforcement, IA, jeux de	Mise en œuvre de deux jeux de combat en lien avec	Dissertation Blekinge Institute of Technology,	Jeux-vidéo de combat mis en œuvre

					combat, catégorie nationale, sciences informatiques, interaction homme-machine, identifiants	l'intelligence artificielle. Moteur MUGEN	School of Computing	
Attack animationer i datorspel Spelar Frustration över för långa attacker	Emelie Axelsson	Suède	2011	Médias	Jeux informatiques, jeux de combat, animation d'attaque, durée de l'animation, questionnaire, keylogger	Analyse du temps d'animation d'attaque dans un jeu avant que le joueur soit frustré par le temps qu'il prend. Questionnaires	Dissertation Université de Skövde	22 pratiquants de jeux-vidéo de combat
Karaktärsuppfattning inom fightingspels genren	Bakari Suhonen Camara	Suède	2018	Médias	Stéréotype, animation, jeux de combat, modèle de personnage, genre, personnages féminins et masculins	Analyse de la perception de personnages animés par les téléspectateurs. Entretien qualitatif	Dissertation Université de Skövde	Elèves
Gender and Computer Games/Video Games Girls' Perspective Orientation	Yan Jingjing	Suède	2010	Management	Différences entre les sexes, jeux informatiques, perspectives des filles, genre	Analyse et comparaison des différences entre les sexes, principalement en lien avec la Suède et la	Dissertation Master of International Management Université de Gotland	Joueurs et personnages de jeux-vidéo des différents sexes

						Chine. Utilisation de méthodes de conception de modèles, de test, de questionnaire et d'interview		
What video game genres are teaching us	Gose, Edward Galutira	Hawaï	2014	Education	Genre de jeu-vidéo, identification, apprentissage, programme, formation	Identification des genres de jeux-vidéo et analyse des similitudes en termes de construction d'apprentissage	Dissertation University of Hawaii at Manoa	Genres de jeux-vidéo
Playing with Being in Digital Asia: Gamic Orientalism and the Virtual Dōjō	Chris Goto-Jones	Pays-Bas	2015	Communication Sociologie	Dojo, numérique, arts martiaux, culture, bushido, orientalisme, incarnation, zen	Analyse des manières dont le numérique et le virtuel interagissent en lien avec l'Asie	Asiascape: Digital Asia 2	Culture du jeu-vidéo, culture asiatique, jeux-vidéo
How Japanese is Wii? The Reception and Localization of Japanese Video Games in America	Xiangyi Huang	Etats-Unis	2009	Arts Géographie Sociologie	Culture, japon, transnationalité, Amérique, jeux-vidéo, popularité, technique, linguistique	Analyse de la popularité des jeux vidéo japonais en Amérique, de la localisation culturelle, analyse des fans	Dissertation Graduate School de l'Université du Kansas	Culture, Japon, Amérique, jeux-vidéo, transnationalité
Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games	Troy Troy	Indonésie	2015	Arts Jeu Médias	Jeux-vidéo, intelligence artificielle, histoire, appareils de jeu	Analyse du développement de l'intelligence artificielle dans les jeux-vidéo	Journal of Animation and Games Studies	Intelligence artificielle du jeu-vidéo

						en termes de gameplay, du niveau de difficulté et du développement du dispositif de jeu vidéo		
Is Street Fighter a Martial Art? Virtual Ninja Theory, Ideology, and the Intentional Self-Transformation of Fighting-Gamers	Chris Goto-jones	Canada	2016	Philosophie	Jeux-vidéo, orientalisme, gaming, dojo numérique, éthique, autocultivation, zen, bushido, violence, manifeste, incarnation, impacts, effets	Analyse de l'expérience du jeu de combat en lien avec l'auto-culture et les impacts de la pratique de jeux-vidéo violents. Cinq années d'enquêtes et d'entretiens avec des joueurs du monde entier	Japan Review	Joueurs de jeux-vidéo, notamment de combat
The Virtual Ninja Manifesto: Fighting Games, Martial Arts, and Gamic Orientalism	Chris Goto-jones	Canada	2016	Philosophie	Jeux-vidéo, orientalisme, gaming, dojo numérique, éthique, autocultivation, zen, bushido, violence, manifeste, incarnation, impacts, effets	Analyse de l'expérience du jeu de combat en lien avec l'auto-culture et les impacts de la pratique de jeux-vidéo violents. Cinq années d'enquêtes et d'entretiens avec des joueurs du monde entier	Ouvrage	Joueurs de jeux-vidéo, notamment de combat

The Paradigm of Iconic Video Games Characters in Shifting Cultural Allusion	Alex Jhon	Indonésie	2018	Sociologie Anthropologie	DGBL, personnages de jeux-vidéo, culture, allusion	Enquête en ligne en lien avec l'étude de personnages emblématiques	Conference: the 6th International Conference	Répondants en ligne, personnages emblématiques de jeux-vidéo
Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming	Mark R Johnson, Jamie Woodcock	Angleterre	2017	Sociologie Technologie Jeu	Esthétique, compétition, cyberculture, esport, jeu, streaming	Analyse des significations culturelles du jeu informatique dans les compétitions et dans leur diffusion en lien avec le jeu de plateau Go	Thesis Eleven	Jeux-vidéo de combat, diffusion de jeu-vidéo de combat, spectateurs, pratiquants, jeu de plateau Go
Blood code: the history and future of video game censorship	Jeffrey O'Holleran	Etats-Unis	2010	Technologie Droit	Censure, jeu- vidéo, violence, droit, technologie, politique, films, impacts, influences positives et négatives	Analyse juridique du jeu- vidéo, en lien avec la censure et le cinéma	Journal on Telecommunicati ons and High Technology Law	Jeux-vidéo, cinéma, censure, droit
100-Percenting It: Videogame Play Through the Eyes of Devoted Gamers	Preeti R. Khanolkar, Paul D. McLean	Etats-Unis	2012	Sociologie	Idioculture, jouer, stigmaté, jeu-vidéo, violence, jeunesse, impact, effets, stéréotypes	Interviews, observations	Sociological Forum	Pratiquants de jeux-vidéo
Prolínání komiksu a videoher do fikční reality filmu Scott Pilgrim proti	Lukáš Kos	Tchéquie	2013	Arts Cinéma Littérature Médias	Jeu-vidéo, cinéma, bande dessinée, analyse croisée,	Analyse croisée du cinéma, de la bande dessinée et du jeu-vidéo	Dissertation Université Masaryk Faculté des Arts	Jeu-vidéo, cinéma, bande dessinée, film Scott Pilgrim

zbytku světa Neoformalistická analýza					médias, arts		Institut de la culture cinématographiq ue et audiovisuelle	
Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvie n ja -pelien suhde 1980-luvulla	Tero Heikkinen, Markku Reunanen	Finlande	2013	Arts	Karaté, kungfu, ninja, 1970, cinéma, littérature, BD, musique, jeux- vidéo, culture, récits	Analyse des liens entre films et arts martiaux	WiderScreen	Films, arts martiaux, jeux- vidéo
Do Modern Video Games Impact the Cultural Perceptions and Acceptance of Racial Stereotypes? A Qualitative Assessment of Video Game Usage	Lacey Chapman Gillentine	Etats-Unis	2007	Sociologie	Stéréotypes, jeux-vidéo, perceptions, apprentissage social	Analyse et utilisation de la théorie de l'apprentissage social en lien avec le niveau d'utilisation des jeux-vidéo, la perception, les stéréotypes et leurs impacts. Analyse qualitative	Dissertation Faculty of Baylor University	Stéréotypes en lien avec le jeux-vidéo, jeux-vidéo violents
An instrument to build a gamer clustering framework according to gaming preferences and habits	Borja Manero, Javier Torrente, Manuel Freire, Baltasar Fernandez- Manjon	Etats-Unis Royaume- Uni Espagne	2016	Langage Informatique Jeu Education Ingénierie	Jeux éducatifs, Classification des joueurs, Préférences et habitudes de jeu, Instruments pour jeux sérieux, Jeux appliqués	Présentation et analyse de la conception d'un instrument permettant de classer les joueurs en 4 groupes. Questionnaire de préférences	Computers in Human Behavior	754 élèves espagnols du secondaire

						pour le jeu (GPQ)		
Simulador de juego de lucha 1vs1	Antonio Jaime Rodríguez Medina	Espagne	2011	Ingénierie Programmation Informatique	Programmation, simulateur, jeu-vidéo de combat, 1vs1, ingénierie, informatique, développement	Création/développement de simulateur de jeu de combat en 1vs1	Dissertation École supérieure de génie ingénierie technique dans des ordinateurs de gestion Université de Cadix	Simulateur de jeu de combat en 1vs1
Meninas e Mulheres que jogam videogames: uma análise de comunidades no orkut	Ivelise Fortim, Leonardo Cosentino, André Teodoro, Diana Gonçalves, Helena Domit, Igor Pereira, Jessica Teixeira, Vitor Holderer	Brésil	2009	Sociologie Psychologie Technologie	Femmes, jeux, orkut, jeux, préférences des femmes concernant les jeux, communauté, réseaux sociaux, genre	Analyse de communautés des réseaux sociaux	Conference: III Simpósio Nacional da ABCiber	Joueurs/joueurs d'âge moyen de 22 ans issus de communautés de réseaux sociaux
The student with a thousand faces: from the ethics in video games to becoming a citizen	Yupanqui J. Munoz, Charbel N. El-Hani	Brésil	2012	Education	Ethique, technologie, société, jeux-vidéo, effets, impacts, relations	Analyse du jeu-vidéo en lien avec deux concepts : l'autre et la technopole.	Cultural Studies of Science Education	Jeux-vidéo et pratiquants

						Analyse de la construction d'identité et de l'éthique		
Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games	Christopher E Near	Etats-Unis	2013	Sociologie	Effets, impacts, représentations de genre, analyse de contenu, effets de médias, genre, femmes, sexualisation	Analyse de l'influence culturelle des jeux vidéo sur les joueurs, notamment en lien avec la sexualisation	Sex Roles	Echantillon de 399 boîtiers
La cultura del gaming en Puerto Rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriqueños/as	Alexis Rodríguez Ramos	Porto Rico	2015	Psychologie Sociologie	Jeux-vidéo, culture, ethnographie, enquête en ligne, analyse thématique	Analyse des pratiques, préférences et habitudes des joueurs de jeux vidéo à Porto Rico et analyse d'éventuels sentiment d'appartenance à une sous-culture sociale. Observations ethnographiques, entretiens en ligne et semi-structurés	Dissertation Université de Porto Rico Campus Río Piedras Faculté des sciences sociales Département de psychologie	Joueurs Portoricains
Game Refinement Theory and its Application to Fighting Game and Action Game	Zhang Zeliang	Japon	2018	Technologie	Théorie du jeu, jeu de combat, jeu d'action, game design, modèle mathématique	Analyse des applications de la théorie du raffinement du jeu et son impact sur le	Dissertation School of Information Science Japan Advanced Institute of	Jeux-vidéo d'action et de combat

					du jeu	monde réel. Analyse et calcul de données avec la théorie du jeu	Science and Technology	
Video games: an educational art. A videoludic proposal for the english classroom	Pina Arrabal, Álvaro	Espagne	2016	Education	Art, divertissement éducatif, anglais, éthique, apprentissage basé sur les jeux, gamification	Analyse de la validité des jeux-vidéo en tant qu'outils pédagogiques. Analyse théorique. Analyse qualitative et quantitative en contexte réel d'éducation	Dissertation Université de Jaén	Etudiants
Programmed Moves: Race and Embodiment in Fighting and Dancing Videogames	Chien, Irene Y.	Etats-Unis	2015	Médias	Masculinité, genre, fémininité, sexe, combat, jeux-vidéo, danse, mouvement, orient, occident, embodiment	Analyse de l'histoire entrelacée et la circulation transnationale de deux grands genres de jeux-vidéo, jeux de combat et de danse rythmique	Dissertation University of California, Berkeley	Pratiquants de jeux-vidéo, notamment de danse et de combat, orient, occident
El jugador implicado en el cine. adaptaciones de videojuegos a películas	Lluís Anyó	Espagne	2017	Jeu Médias	Adaptation, joueur impliqué, monde du jeu, univers diégétique, règles, narration,	Analyse d'adaptation de jeux-vidéo au cinéma	Quaderns	Adaptations de jeux-vidéo au cinéma

					structure, participation, gameplay, style, allégorie			
Raging Fables: Adaptive Project Framework (APF)	Corey Brooker, Alex Camara, Lindsay Carrabine, Stanley Joseph	Etats-Unis	2013	Information Technologie Management	Indépendant, jeux, mortal kombat, street fighter	Analyse cyclique	Dissertation Drexel University College of Information Science & Technology INFO 638 Software Project Management	Jeux-video, street fighter et mortal kombat entre autres
Animation of a high-definition 2d fighting game character	Tuula Rantala	Finlande	2013	Technologie	2D, jeux de combat, classification, animation	Classification des principes d'animation de jeu et explore différentes approches pour créer une animation 2D	Dissertation Kajaani University of Applied Sciences School of Business Business Information Technology	Animation 2D et 3D
Modeling of fighting game players	Richard Konecný	Pays-Bas	2016	Jeu Médias	Jeux de combat, modélisation de joueur, capture de compétence, mesure de compétence	Analyse comportementale et des compétences	Dissertation Utrecht University Games and Media Technology	16 participants humains
Spelen met reclame Vlaamse gamers en hun attitude tegenover in-game advertising	Scarlett Vanuxem	Belgique	2009	Communication	Communication, publicité, joueurs flamands, jeux en ligne	Analyse des joueurs flamands vis-à-vis des jeux en ligne	Dissertation Université de Gand Faculté des politiques et des	5 discussions de groupe, 39 participants

							sciences sociales	
Research (in)complete: an exploratory history of competitive video gaming	David G. Schwartz	Etats-Unis	2017	Jeu	Jeu-vidéo, exploration, histoire, compétition, jeu-vidéo	Analyse historique du jeu-vidéo de compétition	Gaming Law Review	Jeu-vidéo de compétition
Historical parallels between tournament poker and esports	David G. Schwartz	Etats-Unis	2017	Jeu	Histoire, poker, lien, sport, jeu-vidéo	Analyse historique de compétition de jeu-vidéo et d'esport	Gaming Law Review	Poker, sport
Breve Storia dei giochi digitali "Morfogenesi" dei videogiochi	Vanessa De Luca	Italie	2007	Communication Médias Design	Jeu-vidéo, combat, histoire, morphogénèse	Analyse de différents jeux-vidéo, y compris de combat	Dissertation Cours de conception de jeu Université d'Etat de Milan	Jeux-vidéo, y compris de combat
Mimicking human player strategies in fighting games using game artificial intelligence techniques	Simardeep Singh Saini	Angleterre	2014	Informatique Mathématiques Ingénierie	Jeux de combat, intelligence artificielle, machine à états finis, apprentissage automatique, IA, stratégies et tactiques, imitant	Analyse des techniques d'intelligences artificielles de jeu, notamment en lien avec les jeux-vidéo de combat	Dissertation Loughborough University's	Intelligence artificielle, jeux-vidéo de combat
Tween Programming Literacy via Videogame Construction:	Camille McCue	Etats-Unis	∅	Programmation	Programmation, programmes scolaires, public, genre	Analyse de la littérature, analyse de données	∅	Jeux-vidéo, y compris de combat

Genre Interests and Gender								
Modulateurs, médiateurs et effets à court et long terme des jeux vidéo violents sur les conduites agressives	Youssef Hasan	France	2012	Psychologie	Jeux-vidéo violents, agression, biais d'attentes hostiles, cohérence cardiaque, stress digital, effets à long terme, impact	Analyse du jeu-vidéo en lien avec ses éventuels impacts	Université de Grenoble	Pratiquants de jeux-vidéo, violence
Vista-se para a batalha: análise da representação feminina nos jogos de luta	Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo, Georgia da Cruz Pereira	Brésil	2019	Médias Communication	Hypersexualisation, jeux numériques, représentation, femmes, genre	Analyse de la représentation féminine dans les jeux de combat	XV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura	Personnages féminins de différents jeux-vidéo de combat, joueurs, société
Exploring the Game Master-Player relationship in video games	Abel Neto	Portugal	2016	Médias	Jeux-vidéo, game master, gameplay, asymétrique	Exploration de la relation entre les participants aux jeux en tant que « Game Master » et les joueurs	Dissertation Master en multimédia, Université de Porto	Joueurs, game masters
The differences between watching and playing violent video games: The effects of play style and game	Shintaro Yukawa, Fujio Yoshida	Japon	2007	Psychologie Physiologie	Effets, influences, impacts, jeux-vidéo violents, cognitif, affectif,	Analyse multiples (psychologiques et physiologiques)	Tsukuba Psychological Research	Pratiquants de jeux-vidéo

impression on aggression-related reactions					physiologie, réactions, voir, jouer			
Автомат тоглоомын төв байгуулах бизнес төлөвлөгөө	Battuleye Pevaham	Mongolie	2015	Management Administration	Jeu-vidéo, jeunes, enfant, centre, création	Création de centre de jeu automatique entièrement fonctionnel pour les enfants et les jeunes	Dissertation Croissance économique de l'association financière Grand programme gestion des affaires	Jeunes, enfants
Beauty in the background: A content analysis of females in interactive digital games	A. D. Cox, C. A. Eno, Rosanna E. Guadagno	Etats-Unis	2012	Sociologie Communication Médias Psychologie Politique	Second rang, jeux-vidéo populaires, représentation, genre, femme	Analyse (de contenu) de la représentation des femmes dans les jeux-vidéo les plus vendus sur console	International Journal of Interactive Communication Systems and Technologies	Jeux les plus vendus, représentation des femmes dans le jeu-vidéo
The player and the character: building identity through game audio	Costa, Mariana Vieira de Melo	Porto	2017	Son et image	Soundprint, Jeu audio, Identité, Immersion, Joueur, Caractère, Audio de jeu vidéo, Identité, Immersion, Joueur, Caractère	Analyse de jeux-vidéo et de personnages de jeux-vidéo en lien avec le son	Dissertation Catholic University of Portugal	Jeux-vidéo, personnages de jeux-vidéo, son
The Impact of Violent Content on Pricing of Media Products	Hooman Estelami, Nicholas N.	Etats-Unis	2015	Economie Sociologie	Médias, promotion, tarification, violence,	Analyse de la valorisation des médias violents par les	Journal of Promotion Management	Contenus violents, consommateurs

	Estelami				chercheur, politiques publiques, gestionnaires	consommateurs Analyses de variance et de régression afin de déterminer le rôle des contenus violents		
Concepts of game innovation: a view from the history of digital games	Kati Alha	Finlande	2011	Information Médias	Jeux-numériques, innovation, histoire, catégories, concept	Analyse des innovations du jeu	Dissertation Université de Tampere	Jeux numériques
Imagética Eletrolúdica A visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos	Guilherme Xavier	Brésil	2007	Design	Technologie, transgénération, interactivité, phénomène culturel, symbole, médias, langage, visuel	Analyse du phénomène culturel des jeux électroniques	Dissertation Département Arts et Design, Université pontificale catholique de Rio de Janeiro	Jeux-vidéo, culture du jeu- vidéo
La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos	Terrón Bañuelos, Eloína	France Italie Cuba Angleterre	2004	Education Politique	Femmes, hommes, genre, impacts, effets, jeux-vidéo, utilisation	Analyse de l'utilisation des jeux-vidéo, de leur commodité, des schémas qu'ils transmettent et leurs effets sur la population des jeunes, hommes et femmes	Rapport Unité de publication : Secrétariat technique général. Centre de publications Ministère de l'éducation et des sciences	Hommes et femmes pratiquant le jeu-vidéo

Catalogación de los dispositivos de entretenimiento de los fondos museográficos del Museo de Informática	Iván López García	Espagne	2015	Ingénierie Informatique Technologie	Musée de l'informatique, catalogage, consoles, jeux vidéo	Analyse chronologique des jeux-vidéo, entre autres. Etude du catalogage des consoles, jeux et périphériques	Dissertation Universitat Politècnica de València	Jeux-vidéo
Book review The culture of digital fighting games. Performance and practice	Pascaline Lorentz	Etats-Unis	2016	Communication Médias Sociologie	Analyse d'ouvrage, jeux-vidéo, combat, culture, digital, performance, pratique, identité	Analyse de l'ouvrage « The culture of digital fighting games. Performance and practice » de Todd Harper	International journal of play	Ouvrage de Todd Harper
Архитектура система за имплементацију игара заснована на компонентама	Uros Jovanovic	Serbie	2017	Mathématiques Informatique	Conception, moteur de jeu, conception, jeux-vidéo, programmation	Analyse du jeu-vidéo en lien avec les moteurs de conception de jeux-vidéo	Dissertation Faculté de Mathématiques Université de Belgrade	Conception de jeux-vidéo
Violent Video Games: The Effects of Gender Match on Levels of Aggression	Sunny Lee	∅	∅	Psychologie	Impacts, influences, jeux-vidéo, violence, genre	Analyse de la relation entre le genre et la violence dans les jeux-vidéo. Analyse de variance dans les deux sens (ANOVA)	McNair Scholars Journal	Etudiants âgés de 18 à 46 ans
A Game of One's Own: Towards a New Gendered Poetics of Digital Space	Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie,	Etats-Unis	2008	Technologie Arts	Jeux, cultures numériques, études de jeux, genre, jeux, poétique	Analyse du jeu-vidéo en lien avec la poétique, le sexe et l'espace	∅	Jeu-vidéo, espaces virtuels

	Celia Pearce				spatiale, espace de jeu, cercle magique, ludologie, narratologie, réalité virtuelle, littérature, théorie féministe ; espace genré, sexe			
Theatre and the video game: beauty and the beast	Katherine Lynne Whitlock	Etats-Unis	2004	Informatique Sociologie Psychologie	Jeu-vidéo, théâtre, espace, parcelle, structures, caractère, thème, interactivité	Analyse du jeu-vidéo en lien avec le théâtre, autour des dimensions : 1) espace, 2) parcelle, structures, 3) caractère, 4) thème et 5) interactivité	Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for The Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University	Jeu-vidéo Théâtre
Playing with culture: the representation of native Americans in video games	Nicholas Wisniewski	Etats-Unis	2018	Anthropologie	Amérindien, Jeu vidéo, Représentation, Caractéristiques, Stéréotypes, Race, Origine ethnique, Orientalisme, Théorie critique de la race, Postcolonialisme, Noble	Analyse des représentations liées au Amérindiens au travers le jeu-vidéo	Dissertation Master of Art in Anthropology Northern Arizona University	Amérindiens, jeux-vidéo, représentations

					Savage, Racisme, Conseillers culturels, Préjugés, Sexe, Indien, Représentation, Exotique, Indigènes, Historique, Culture, L'autre, Pocahontas, Spiritualité, Sacré, Princes Celluloid			
Desenvolvimento de personagem 3d utilizando captura de movimento para jogos digitais	Nayara de Souza Braga	Brésil	2017	Design Informatique Ingénierie Communication	Jeux numériques, personnages, modélisation 3D, animation 3D, conception de jeux	Analyse des formes de production de jeux numériques, notamment de modèles numériques de personnage 3D. Analyse de formes de modélisation et de texturation, notamment au travers Unity et Unreal ainsi que 3DS Max, Mudbox et Motion Builder	Dissertation Département d'expression graphique, Centre de communication et d'expression de l'Université fédérale de Santa Catarina Design	Personnages 3D, Unity, Unreal, 3DS Max, Mudbox, Motion Builder

Vida de Formiga: Design e Implementacao de um Game Educativo	Antonio Godoy Junior	Brésil	2015	Informatique Education	Fourmis, jeux éducatifs, animations, modélisation 3D, éducation	Elaboration d'un jeu éducatif en lien avec la vie des fourmis	Dissertation Université d'État du Mato Grosso do Sul	Jeu "Vida de Formiga" conçu
Silent Hill 2 : Le problème de l'écriture dans le jeu vidéo	Patrick Poulain	Canada	2005	Sociologie Philosophie	Jeu-vidéo, Silent Hill 2, littérature, Humanisme, jeu	Analyse de l'immatérialité du jeu-vidéo, critique de Silent Hill 2, analyses liées aux concepts d'Humanisme et de transcendance	Dissertation Faculté des études supérieures Montréal	Jeu-vidéo, Humanisme
STS 145 Game Review Street Fighter II	Richard Tan	∅	2001	∅	Analyse de jeu, street fighter 2	Analyse du jeu Street Fighter II	∅	Jeu-vidéo Street Fighter 2
Pelinkehitys prosessina	Samuli Salonen	Finlande	2013	Technologie Ingénierie	Développement , jeu-vidéo, programmation, analyse, application	Analyse d'application de jeu fonctionnelle. Outils de développement XNA et du langage de programmation C#. Examen des processus de développement des jeux informatiques	Dissertation Programme de formation en technologie des médias Metropolia	Programme conçu « Quick Kuha »

The Battle of the Video game consoles Predictors for the success of a video game console	Ruud Boerboom	Pays-Bas	2009	Communication Médias	Genres de jeu, Gameplay, Interaction parasociale, Usages et Gratification, FIRO, consoles de jeux vidéo	Analyse des différences de genre et transcontinentales dans l'utilisation des jeux-vidéo et les préférences de la console	Dissertation Communication Studies New Media Research & Design Université de Twente	Deux enquêtes (N=330 et N=149)
Les jeux vidéo dans l'accompagnement éducatif : quelle utilisation par les éducateurs sociaux ?	Burgener Thomas	Suisse	2017	Education	Education sociale, intervention socio-éducative, accompagnement éducatif, pratique professionnelle, adolescence, jeux vidéo, utilisation, apprentissage	Analyse de l'utilisation faite des jeux vidéo par les professionnels de l'éducation sociale	Dissertation Haute École de Travail Social – HES-SO//Valais – Wallis	Jeu-vidéo et professionnel de l'éducation sociale
The Routledge companion to video game studies	Mark J. P. Wolf, Bernard Perron	Etats-Unis Canada	2014	Arts Médias Communication	Analyse, jeu-vidéo, aperçu, études, méthodologie	Analyse du développement théorique et méthodologique en cours des études de jeu, aperçu des études sur le jeu-vidéo	Ouvrage	Jeu-vidéo en général
Videogame goes to the movies. La traduzione cinematografica del	Federico Zecca	Italie	∅	Littérature Arts	Analyse, cinéma, art, traduction, taxonomie, jeu-	Analyse du jeu-vidéo et de ses adaptations au cinéma	∅ Université d'Udine	Jeu-vidéo et leurs adaptations au cinéma

videogioco					vidéo			
Japanese Video Games in Singapore: History, Culture and Industry	Benjamin Ng Wai-ming	Singapour	2001	Sociologie Arts Médias	Jeux vidéo, Logiciels informatiques, Salles de jeux vidéo, Culture japonaise, Culture populaire, Culture de l'Asie du Sud-Est, Vidéo à la maison, Commerces au détail	Analyse historique du jeu-vidéo en lien avec des salles de jeu-vidéo, la culture japonaise, la culture populaire et l'Asie entre autres	Asian Journal of Social Science	Jeux-vidéo, Asie
Who Gender-Bends and Why? A Qualitative Study of World of Warcraft	Clairellyn Rose Gregory	Etats-Unis	2011	Communication Arts	Sexe, genre, sélection, jeu en ligne, WOW	Analyse du processus de sélection du sexe dans le jeu en ligne World of Warcraft. Entretiens, textes et notes de terrain	Dissertation Portland State University	Sélection des sexes, genre, WOW
Computer Games	Charles E. M. Dunlop	∅	∅	Histoire	Histoire, arcade, jeux traditionnels, analyse	Analyse des jeux d'arcade, des jeux traditionnels, historique entre autres	Computer games: history	Jeux-vidéo d'arcade et leur histoire, entre autres

Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market	Alexander Thayer, Beth E. Kolko	Etats-Unis	2004	Jeu Informatique Médias	Jeu, informatique, médias, localisation des jeux	Analyse du jeu vidéo en lien avec la localisation	Technical Communication	Jeu-vidéo, localisation
CyberArt Pedagogy	Karen T. Keifer-Boyd	Etats-Unis	∅	Education Pédagogie Arts Sociologie Politique	Education, politique, sociologie, arts, CyberHouse	Approche et analyse pédagogique sociopolitique d'un jeu web (CyberHouse)	∅	CyberHouse
Ethics for Cyborgs: On Real Harassment in an "Unreal" Place	Katherine Cross	Etats-Unis	2014	Sociologie	Les jeux, anonymat, féminisme, le sexisme, racisme, harcèlement	Analyse du harcèlement dans les communautés de jeu, notamment en lien avec l'anonymat	The Journal of the Canadian Game Studies Association	Individus liés à le harcèlement dans les communautés de jeu, harcèlement
I jornadas de alumnos de informática sobre juegos: matemática recreativa e implementación de videojuegos (matvi 2008)	Antonio J. Fernández Leiva, Pablo Guerrero García	Espagne	2008	Technologie Mathématiques	Mathématiques, loisirs, technologie, rapport, projet d'innovation, jeux-vidéo	Analyse de la mise en place et création de jeux vidéo et de mathématiques de loisirs pendant l'année universitaire 2007-08	Projet d'innovation pédagogique PIE07-084 financé par le Service de l'innovation pédagogique et le Service de laboratoire technologique et d'enseignement virtuel de l'Université de Malaga	Jeux-vidéo produits

Soziales Lernen durch Spiele	Rebekka Vanessa Dutchman	Allemagne	2016	Informatique Design	Effets, impacts, influences, genres, populations minoritaires, interactivité	Analyse du potentiel des jeux-vidéo en lien avec les valeurs sociales. Analyse de 5 études	Mediadesign, hochschule Design et informatique Allemagne	Jeu-vidéo, valeurs sociales
Mordobicie na ekranie. Filmowe adaptacje bijatyk	Mateusz Kowalski	Pologne	2015	Médias Art Linguistique	Adaptations, cinéma, jeux-vidéo de combat	Analyse des adaptations cinématographiques de jeux de combat	Chapitre d'ouvrage : « Filmowe adaptacje materiałó w nieliterackich »	Adaptations cinématographiques de jeux de combat
“You’ve seen the movie, now play the video game”: recoding the cinematic in digital media and virtual culture	Stefan Hall	Etats-Unis	2011	Médias Jeu	Films, cinéma, jeux-vidéo, divergences, convergence, transmédia	Analyse de la convergence des médias et de divergences entre films et jeux-vidéo en lien avec l'économie, l'esthétique et la narration	Dissertation Bowling Green State University, Ohio	Jeux-vidéo et films
Visual evolution across the pacific: the influence of anime and video games on us film media	Kukhee Choo	Etats-Unis Japon	2008	Arts Médias Sociologie	Amérique, médias, impact, influence, séries télévisées	Analyse de l'influence des animés et des jeux-vidéo sur les médias télévisés américains	Post Script – Essays in Film and the Humanities	Jeux-vidéo, médias télévisés américains, influences
Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht	Von Marco Fileccia, Johannes Fromme, Jens	Allemagne	2010	Médias Communication Education	Médias, communication, éducation, enseignement scolaire	Entretiens avec enseignants, chercheurs et étudiants	Ouvrage	Jeux informatiques, mondes virtuels, instruction

	Wiemken							
The politics of gamers: identity and masculinity in the age of digital media	Megan Amber Condis	Etats-Unis	2015	Sociologie Gender studies Arts Médias	Genre, queer, femmes, hommes, communauté, organisation sociale, internet, jeux-vidéo	Analyse d'internet en lien avec le genre et un espace de réalité, outils d'organisation sociale dans la culture du jeu-vidéo. Analyse d'archives. Analyse du genre	Dissertation University of Illinois at Urbana-Champaign	Internet, société, jeux-vidéo, genre
Hraní videoher jako rizikový faktor dospívání ?	Jan Lysý	République tchèque	2013	Sociologie Politique	Impact, influences, violence, médias, jeux-vidéo, dépendance, obésité, jeunes, risque	Analyse des risques liant jeu-vidéo, violence, obésité et dépendance	Dissertation Université Charles à Prague. Faculté des sciences sociales Institut d'études sociologiques Département de politique publique et sociale	Jeunes pratiquants de jeux-vidéo, jeux-vidéo
The effect of violent video game play on emotion modulation of startle	Wade Russell Elmore	Etats-Unis	2012	Psychologie	Impacts, influences, agressivité, violence, jeux-vidéo violents	Analyse du lien entre jeu-vidéo violent et violence en utilisant la technique du sursaut modulé	Dissertation Faculty of the University of Missouri-Kansas City	Pratiquants de jeux-vidéo violents, jeux-vidéo violents

						par émotion. Les participants ont visionné un ensemble d'images violentes négatives avant et après avoir joué à un jeu vidéo violent ou non violent		
Исследование социально о портрета геймера	Важенина Н.В., Жильцов А.И	Russie	2018	Sociologie	Portrait social, sous-culture, jeu sur ordinateur, joueur	Analyse du portrait social des joueurs, analyse de la sous-culture liée	Dissertation Kurgan State University	Joueurs de jeux-vidéo
Ηλεκτρονικά Παιχνίδια στην εκπαίδευση: Ανάπτυξη μαθησιακής εμπειρίας με χρήση του εικονικού κόσμου Second Life και αξιολόγησή της	Χατζηαλεξιάδου Μερόπη	Grèce	2012	Education Sociologie Technologie Communication	Education, usages du jeu-vidéo, sociologie, technologie, communication	Analyse du jeu électronique sérieux en lien avec la pratique de l'enseignement	Dissertation Université de Patras	174 Elèves
Влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников	∅	Russie	2018	Psychologie	Impacts, influences, jeux-vidéo, agression	Analyse de l'impact du jeu-vidéo sur les comportements violents	Dissertation ∅	Pratiquants de jeu-vidéo de combat, jeu-vidéo de combat
“It’s a Nigger in Here! Kill the Nigger!” User-Generated	Lisa Nakamura	Etats-Unis	2013	Psychologie Sociologie Anthropologie	Sexe, genre, jeux en réseau, discrimination, représentations,	Analyse des campagnes médiatiques numériques	Chapitre d’ouvrage scientifique : « The	Campagnes médiatiques numériques, usagers du

Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games					racisme, médias, jeux, homophobie	contre le racisme, le sexiste et l'homophobie entre autres	International Encyclopedia of Media Studies »	monde numériques, individus liés à la discrimination
The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development Boys' Perspectives	Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Dorothy E. Warner	Etats-Unis	2008	Education Psychologie Sociologie	Jeux vidéo, groupes de discussion, violence dans les médias, adolescence, sexe, colère	Discussions	Journal of Adolescent Research	42 garçons âgés de 12 à 14 ans
Sports evangelism: a new tool to minister to African American men in various communities	D. Adrian Wilkins	Etats-Unis	2018	Religion Théologie	Evangélisme, sport, afro-américains, dieu	Analyse de discussions virtuelles	Dissertation Faculty of Drew Theological Seminary	Hommes afro-américains
The viability of collegiate esports within established college sports structures	Reginald Gardner	Etats-Unis	2018	Jeu Médias Communication	Institutionnalisation, sport, compétition, structures	Analyse des structures des sports électroniques de plusieurs jeux de compétition, dont le jeu-vidéo de combat	Proceedings of the CUNY Games Conference 4.0: The Interactive Course	Institutionnalisation du e-sport, e-sport
“Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la institución educativa secundaria glorioso san carlos puno,	Ima Soledad Quispe Cenzano	Pérou	2017	Psychologie	Agressions, étudiants, influence, jeux électroniques, relation interpersonnelles	Analyse de l'influence des jeux électroniques sur l'interaction interpersonnelle entre les étudiants. Méthode	Dissertation Université nationale altiplano Faculté du travail social École professionnelle de travail social	91 garçons de 12 à 16 ans

2016”						hypothético-déductive, revue bibliographique, observations, fiches d'enquête		
Running head: violent video games research on violent video games and aggression: a translation	John L. Sherry	Etats-Unis	∅	Communication Psychologie	Jeux-vidéo violents, violence, agression, impacts, effets	Analyse du jeu-vidéo en lien avec la violence	∅	Pratiquants de jeu-vidéo violents
El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico	María Rubio Méndez, Eurídice Cabañes Martínez	Espagne	2012	Sociologie Philosophie Politique Jeu Cultural Studies	Genre, sexe, androcentrisme, politique, sociologie, identité, fracture, performativité	Analyse de la fracture entre les sexes en lien avec la technologie	Revista de Estudios de Juventud	Hommes, femmes, pratiquants et pratiquantes de jeux-vidéo, société
La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales	Lucila María Pérez Fernández	Espagne	2010	Linguistique	Jeux-vidéo, traduction, linguistique	Analyse du jeu-vidéo en lien avec la traduction, la linguistique, les aspects techniques, méthodologiques et professionnels	Dissertation Département de traduction et d'interprétation Faculté de philosophie et de lettres Université de Malaga	Jeux-vidéo
The impact of prolonged video gaming on sleep pattern in adults	Nida Usman	Gambie	2018	Psychologie	Sommeil, santé, jeu-vidéo, impacts, influences	Enquête en ligne, questionnaires	Dissertation Islamic Online University	100 pratiquants de jeux-vidéo

Influencia de los video juegos en la conducta relacional de estudiantes varones de décimo de básica del colegio benigno malo	Jhonatan Santiago Feijoo Once, Jessica Tatiana Chumbe Mejía	Equateur	2010	Psychologie	Impacts, influences, violence, agressivité, changements psychologiques	Analyse des impacts du jeu-vidé sur des étudiants, au travers une multitude de types de jeux-vidéo	Dissertation Facultad de psicologia Universidad de cuenca	Etudiants
Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension	Stefano Triberti, Daniela Villani, Giuseppe Riva	Italie	2015	Psychologie	Moralité, jeu-vidéo, agression, empathie, extraversion, gentillesse	Sondage en ligne en lien avec le choix des personnages dans les jeu-vidéo (bons et mauvais)	Computers in Human Behavior	224 joueurs
Los videojuegos, fenómeno cultural del siglo XXI	Cruz Serrano, Álvaro	Espagne	2017	Education	Education, économie, art, usages éducatifs, histoire	Analyse de l'histoire des jeux-vidéo, ainsi que leur influence dans le domaine de l'éducation, l'économie et l'art	Dissertation Université de Jaén Projet de fin d'études de la Faculté des sciences humaines et de l'éducation	Jeux-vidéo, éducation
Skulle du spela vidare? En analys av narrativ och spelmekanik i episodiska spel	Emilia Ekbäck, Lovisa Johansson, Lisa Mörtsell	Suède	2015	Informatique Médias	Jeu épisodique, narration, engagement des joueurs	Analyse de la manière dont les récits épisodiques et le jeu engagent les joueurs par rapport à la narration continue. Observations, entretiens	Dissertation Institutionen för informatik Digital medieproduktion Université d'Umea	10 joueurs

∅	Kent William Grefstad Innholt	Norvège	2009	Informatique	Genre, informatique, contexte social	Analyse du jeu-vidéo, notamment en lien avec le genre et le contexte social. Entretiens	Dissertation Université d'Oslo	Pratiquants de jeux-vidéo
Make Room for Video Games: Exergames and the "Ideal Woman"	Julia Golden Raz	Etats-Unis	2015	Communication	Jeu-vidéo, exergames, mère, femmes, communication, stéréotypes, genre	Analyse de la publicité, principalement	Dissertation (Communication) in the University of Michigan	Publicité, jeux-vidéo, société
Jogos digitais e aprendizagens: o jogo age of empires iii desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?	Eucidio Pimenta Arruda	Brésil	2009	Education	Education, jeux éducatifs jeux électroniques	Ethnographie	Dissertation Faculdade de Educação/UFMG	Environnement du jeu en ligne Age of Empires III notamment
Narrative, body and gaze; representations of action heroines in console video games and gamer subjectivity	Katherine Reynolds	Etats-Unis	2013	Arts Genre Médias	Genre, jeu-vidéo, femmes, féminisme, représentations narratives et corporelles	Analyse de la prédominance du post féminisme dans les représentations narratives et corporelles de jeu-vidéo, analyse des représentations, des discours de genre dans la communauté imaginée de	Dissertation Master of Arts (MA), Bowling Green State University, Popular Culture	Jeux-vidéo, société, personnages féminins de jeux-vidéo, pratiquants de jeux-vidéo

						jeux vidéo		
Determining Reactive and Proactive Aggression and Empathy Levels of Middle School Students Regarding Their Video Game Preferences	Diğdem M.Siyez, BaharBaran	Turquie	2017	Psychologie	Empathie, agression, impacts, influences, jeux-vidéo violents, proaction	Questionnaires	Computers in Human Behavior	318 étudiants de collèges en Turquie
Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City	Chia-Yuan Hung	Etats-Unis	2007	Sociologie Linguistique	Ethnographie, apprendre, apprendre, donner du sens, joueur	Analyse de la manière dont les conditions du monde réel façonnent leurs pratiques créatrices de sens comme situées dans des espaces physiques particuliers. Ethnographie	Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference	Groupe d'adolescents asiatiques à New York
Making sense of video games: an ethnographic case study on the meaning-making practices of Asian adolescents	Chia-Yuan Hung	Etats-Unis	2009	Sociologie Linguistique	Ethnographie, apprendre, apprendre, donner du sens, joueur	Analyse de la manière dont les conditions du monde réel façonnent leurs pratiques créatrices de sens comme situées dans des	Dissertation Columbia University	Groupe d'adolescents asiatiques à New York

						espaces physiques particuliers. Ethnographie		
Interaktivní příběhy v herních adaptacích literatury	Libor Kamenský	Tchéquie	2014	Littérature	Jeu-vidéo, joueur, adaptation, utilisation, histoire des personnages	Analyse de joueurs en lien avec leur utilisation de personnages de jeux-vidéo issus d'œuvres littéraire	Dissertation Université Masaryk Faculté des Arts Institut de littérature tchèque et de bibliothéconomie Langue et Littérature tchèque	Jeux-vidéo et œuvres associées, dont Arm Joe
Video games and aggression	Mark Griffiths	Angleterre	1997	Psychologie	Impacts, effets, jeux-vidéo violent, agression	Analyse de jeux-vidéo violents en lien avec l'agressivité. Analyse d'articles	The Psychologist	Pratiquants de jeu-vidéo violents
Violent video games and aggression: a review of the literature	Mark Griffiths	Angleterre	1999	Psychologie	Impacts, effets, jeux-vidéo violent, agression	Analyse de jeux-vidéo violents en lien avec l'agressivité. Analyse d'articles	Aggression and Violent Behavior	Pratiquants de jeu-vidéo violents, notamment adolescents
"Did You Ever Eat Tasty Wheat?": Baudrillard and The Matrix	William Merrin	Pays de Galles	∅	Médias	Cinéma, matrix, jeu-vidéo	Analyse du film "Matrix", notamment en lien avec le jeu-vidéo	∅	Film Matrix, médias, cinéma

Sexismo en los videojuegos. reproducción de un modelo de desigualdad social a través del entretenimiento	Diana Moisés Toro	Espagne	2017	Communication Sociologie	Genre, sexisme, jeu-vidéo, femmes, hommes	Analyse du jeu-vidéo en lien avec le sexisme	Dissertation Université d'éducation à distance Master en communication et formation en ligne : Sous-programme de la communication numérique dans l'éducation	Société, jeu-vidéo
Videojuegos para la transformación social Aportaciones conceptuales y metodológicas	Carlos González Tardón	Espagne	2014	Sociologie	Transformation sociale, clarification conceptuelle, terminologie, interaction, société	Analyse du jeu-vidéo en lien avec leur potentiel d'outils de transformation sociale. Clarification conceptuelle de la terminologie utilisée dans le domaine des jeux-vidéo	Université de Deusto Faculté des sciences sociales et humaines	Jeu-vidéo et son potentiel « d'outil de transformation sociale »
Female characters in video games Representation and character types	Juho Matias Puro	Finlande	2016	Médias	Genre, femmes, personnages féminins de jeux-vidéo, représentations, types, sexisme	Analyse de la représentation des personnages féminins dans les jeux-vidéo. Analyse d'œuvres scientifiques et historique en	Dissertation Université des sciences appliquées de Tampere	Société, représentations, personnages féminins de jeux-vidéo

						lien avec le jeu-vidéo		
A conceptual framework for supporting gender inclusivity in games	Roziana Ibrahim	Angleterre	2011	Informatique	Genre, sexe, inclusion, jeu	Développement de concept en lien avec l'inclusion du genre dans les jeux-vidéo	Dissertation Université de Southampton	Jeu-vidéo, genre
Nuevas formas de publicidad y mercadeo en la era digital: una mirada exploratoria a comunidades, portales interactivos y advergames	Silvia Angélica Vargas Niño	Colombie	2009	Communication	Marketing, consommateurs, marques, interaction, immersion	Analyse des stratégies web les plus réussies des 4 dernières années	Thèse : Universidad Javeriana Comunicación y Lenguaje	Marques, marketing utilisé par les marques
La evolucion de los eSports	Alba del Rio Gonzalez	Espagne	2018	Communication	Esport, évolution, jeu-vidéo, Corée du Sud, autres pays, compétition, YouTube	Analyse du jeu-vidéo jusqu'à son évolution (e-sport)	Dissertation Université de Séville	Jeu-vidéo, e-sport, espagnols (entre autres)
Virtual Worlds Apart A Comparative Study on Digital Games in Japan and the West	Taija Kanerva	Finlande	2015	Anthropologie	Différences, jeux-vidéo, japon, occident, comparaison, différences	Etude comparative et qualitative des jeux numériques et des cultures de jeux numériques japonais et occidentaux	Dissertation University of Helsinki Department of World Cultures	Japon, occident, jeux-vidéo, différences

<p>The diverse worlds project: narrative, style, characters and physical world in popular computer and video games</p>	<p>Jeffrey E. Brand, Scott J. Knight</p>	<p>Australie</p>	<p>2003</p>	<p>Communication Médias Cultural studies Sociologie</p>	<p>Jeux-vidéo, narration, style, personnages, espaces physiques, objets, Australie</p>	<p>Analyse des 130 jeux les plus vendus en Australie le premier semestre de 2002, notamment en lien avec l'espace physique et les objets, les personnages, la narration et le style</p>	<p>Bond University ePublications@bond</p>	<p>130 jeux les plus vendus en Australie le premier semestre de 2002</p>
<p>Videopelit mediassa: arvostelumedioiden muutos 90- ja 2000-luvuilla</p>	<p>Mantere, Ilkka</p>	<p>Finlande</p>	<p>2013</p>	<p>Informatique Médias Communication</p>	<p>Jeux-vidéo, revue, Moon TV, Tilt, analyse de jeu</p>	<p>Analyse de la révision des jeux vidéo sur différents supports. Objectif de savoir où les joueurs recherchent les critiques de nos jours. Analyse historique du jeu-vidéo, notamment en Finlande. Analyse de la littérature. Formulaire en ligne. Entretiens</p>	<p>Dissertation Université des sciences appliquées Laurea</p>	<p>21 personnes ayant répondu à un formulaire en ligne</p>

Современные технологии в сфере медиа бизнеса	Nadezhda Mikhailovna Salnikova	Russie	2013	Médias Economie Informatique	Innovations, jeux-vidéo, technologie multimédia, commerce des médias, nouveau média, informatique	Analyse et revue des caractéristiques des technologies modernes dans la culture des médias et des entreprises - par l'exemple des jeux informatiques	Экономика, Статистика и Информатика Economie, statistique et informatique	Technologies modernes, culture des médias, entreprises, jeux-vidéo
Incidencia de los videojuegos en las capacidades físicas condicionales de los estudiantes de 9º grado del centro escolar Jose Dolores Larreynaga del municipio de Quezaltepeque del departamento de la Libertad comprendido entre los meses de marzo a julio de 2011	Carlos Ernesto Morales Molina, Oscar Edgardo Parras Quintanilla, Sergio Mauricio Pineda Rodriguez	Le Salvador	2011	Education	Impacts, effets, capacités physiques, étudiants, endurance, force, vitesse	Tests effectués auprès d'élèves, dont physiques (notamment Wall Squat Test, Squat avec support mural, test de vitesse maximale et test de flexibilité)	Dissertation Universidad de El Salvador Facultad de ciencias y humanidades departamento de educacion	Elèves du centre scolaire José Dolores Larreinaga
An Exergame for Encouraging Martial Arts	Connynn Chy, Mizuki Sakamoto, Tatsuo Nakajima	Japon	2014	Ingénierie Informatique	Apprentissage basé sur le jeu, réalité augmentée, exergaming, cognition enfermée	Analyse du jeu-vidéo (et notamment au travers le Kinect) en lien avec les processus psychologiques des joueurs	Kurosu M. (eds) Human-Computer Interaction. Applications and Services	6 étudiants universitaires

Martial arts in artificial reality	Perttu Hämäläinen, Tommi Ilmonen, Johanna Höysniemi, Mikko Lindholm, Ari Nykänen	Finlande	2005	Technologie	Exagération, traitement d'images, mouvements, dynamique, arts martiaux, médias, combat	Traitement d'images en temps réel via ordinateur. Analyse des mouvements exagérés et effets dynamiques ralentis de certains médias	Proceeding CHI '05 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems	46 praticiens d'arts martiaux
Advanced Dynamic Scripting for Fighting Game AI	Kevin Majchrzak, Jan Quadflieg, Günter Rudolph	Allemagne	2015	Informatique Mathématiques Ingénierie	Script dynamique, jeux-vidéo de combat, IA	Présentation et analyse de version avancée de script dynamique appliquée dans le jeu-vidéo de combat	Chapitre de l'ouvrage « Design-Based Learning in Classrooms Using Playful Digital Toolkits »	Jeux-vidéo de combat
Deduction of fighting-game countermeasures using the k-nearest neighbor algorithm and a game simulator	Kaito Yamamoto, Syunsuke Mizuno, Chun Yin Chu, Ruck Thawonmas	Chine Japon	2014	Informatique Ingénierie Technologie	IA, adversaire, jeu-vidéo de combat, algorithme, action d'attaque, prédiction	Proposition et analyse d'un algorithme d'intelligence artificielle qui utilise l'algorithme k-voisin dans le but de prédire l'action d'attaque de l'adversaire. Analyse de l'IA	Computational Intelligence and Games, CIG, IEEE Symposium on	Pratiquants de jeu-vidéo de combat

Adaptive Fighting Game Computer Player by Switching Multiple Rule-Based Controllers	Naoyuki Sato, Sila Temsiririrkul, Shogo Sone, Kokolo Ikeda	Japon	2015	Technologie	Algorithme, jeu-vidéo de combat, plateforme FightingICE, technologie, lecteur d'ordinateur	Conception et analyse d'un lecteur d'ordinateur pour les jeux de combat. Manipulation d'algorithme. Utilisation de la plateforme FightingICE	2015 3rd International Conference on Applied Computing and Information Technology/2nd International Conference on Computational Science and Intelligence	Jeu-vidéo de combat
An Online Adaptive Algorithm for Fighting Games	Renan Motta, Guilherme Albuquerque Pinto, Raul Fonseca Neto	Brésil	2015	Informatique	IA, modélisation, informatique, jeux-vidéo de combat, adaptation	Présentation et analyse d'IA qui peut s'adapter à son adversaire. Analyse des jeux-vidéo de combat. Modélisation en ligne	Conference: SBGames, At Teresina, Piauí, Volume: 2015	IA, jeux-vidéo de combat
Creating AI Characters for Fighting Games using Genetic Programming	Giovanna Martinez-Arellano, Richard Cant, David Woods	Angleterre	2016	Programmation génétique Ingénierie Programmation Mathématiques	Programmation génétique, IA, personnage, jeux de combat	Analyse d'IA en lien avec le jeu-vidéo de combat	IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games	Jeu-vidéo de combat
Towards Universal Kinect Interface for Fighting Games	Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanapibarn, Worawat Choensawa	Thaïlande Japon	2015	Médias Technologie Informatique Ingénierie	Conception d'interface, Kinect, reconnaissance de la posture, extraction de cadre,	Description et analyse de système d'interface en lien avec le Kinect et le jeu-vidéo de combat	2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Interface, Kinect, jeu-vidéo de combat, jouer de jeux-vidéo de combat

	t, Ruck Thawonmas				cartographie des clés			
Deduction of fighting game countermeasures using Neuroevolution of Augmenting Topologies	Teofebano Kristo, Nur Ulfa Maulidevi	Indonésie	2016	Technologie Informatique	Intelligence artificielle, modélisation de l'adversaire, FightingICE, neuro-évolution des topologies croissantes, réseau de neurones artificiels, algorithme génétique, simulateur	Analyse d'IA en lien avec le jeu-vidéo de combat	2016 International Conference on Data and Software Engineering (ICoDSE)	Jeu-vidéo de combat
Monte-Carlo Tree Search for Implementation of Dynamic Difficulty Adjustment Fighting Game AIs Having Believable Behaviors	Makoto Ishihara, Suguru Ito, Ryota Ishii, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2018	Information Ingénierie	IA, jeu-vidéo de combat, fightingICE	Analyse d'IA en lien avec le jeu-vidéo de combat	2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)	Jeu-vidéo de combat
Application of Monte-Carlo Tree Search in a Fighting Game AI	Shubu Yoshida, Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Yuto Nakagawa,	Japon	2016	Information Ingénierie	IA, jeu-vidéo de combat, SCTM	Analyse SCTM en lien avec le jeu de combat et l'IA	2016 IEEE 5th Global Conference on Consumer Electronics	IA, jeu-vidéo de combat

	Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas							
Monte-Carlo Tree Search Implementation of Fighting Game AIs Having Personas	Makoto Ishihara, Suguru Ito, Ryota Ishii, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2018	Informatique Ingénierie	Recherche, monte-carlo tree search, personnage, style de jeu, jeux de combat, IA, fightingICE	Mise en œuvre de méthode et de jeu en lien avec le “monte-carlo tree search”. Etude en lien avec les styles de jeu dans le jeu, notamment au travers les jeux de combat	IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)	Jeux-vidéo, notamment de combat
Investigating Kinect-based Fighting Game AIs That Encourage Their Players to Use Various Skills	Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Pujana Paliyawan, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2015	Informatique Ingénierie	Usages du jeu-vidéo, Kinect, jeux de combat, santé, usages du jeu-vidéo, impact, effet, algorithme	Développement et analyse d’AI pour promouvoir la santé des joueurs avec des jeux de combat utilisant le Kinect	Conference: 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Usagers de jeu-vidéo de combat via le Kinect
Applying Hybrid Reward Architecture to a Fighting Game AI	Yoshina Takano, Wenwen Ouyang, Suguru Ito,	Japon	2018	Information Ingénierie	Apprentissage en profondeur, architecture de récompense hybride, agents	Mise en œuvre et analyse d’une intelligence artificielle de jeu de combat	Conference: 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and	Jeux-vidéo, dont de combat

	Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas				à têtes multiples, jeu de combat, IA	compétente en utilisant une architecture de récompense hybride (HRA)	Games (CIG)	
Body Motion Design and Analysis for Fighting Game Interface	Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn, Worawat Choensawat, Ruck Thawonmas	Japon Thaïlande	2015	Technologie Médias Informatique Ingénierie	Kinect, Analyse de mouvement et de posture, Détection et classification, CombatsICE, Raffinement variable	Présentation d'algorithmes, de postures et mouvements pour contrôler des personnages de jeu-vidéo	2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)	Jeu-vidéo FightingICE
Exploiting Intelligence in Fighting Action Games Using Neural Networks	Byeong Heon Cho, Sung Hoon Jung, Yeong-Rak Seong, Ha-Ryoung Oh	Corée du Sud	2006	Ingénierie Informatique Neuroscience	IA, jeux-vidéo, ingénierie, informatique, jeux-vidéo de combat, neurones, amélioration	Proposition et analyse de nouvelles méthodes pour fournir de l'intelligence aux personnages dans les jeux d'action en utilisant des réseaux de neurones	IEICE Transactions on Information and Systems	Jeux-vidéo, dont jeux-vidéo de combat
Comparison of AI Techniques for Fighting Action Games - Genetic Algorithms/Neural Networks/Evolutionary Neural Networks	Byeong Heon Cho, Chang-Joon Park, Kwang-Ho Yang	Corée du Sud	2007	Ingénierie Informatique Neuroscience	IA, jeux-vidéo, ingénierie, informatique, jeux-vidéo de combat, comparaison, neurones	Analyse comparative et quantitative des performances de techniques d'IA	International Conference on Entertainment Computing ICEC 2007: Entertainment Computing – ICEC 2007	Jeux-vidéo, dont jeux-vidéo de combat, IA

Reinforcement Learning of Intelligent Characters in Fighting Action Games	Byeong Heon Cho, Sung Hoon Jung, Kwang-Hyun Shim, Yeong Rak Seong, Ha Ryoung Oh	Corée du Sud	2006	Ingénierie Informatique Neuroscience	Apprentissage par renforcement, action de sortie, état d'entrée, jeu d'action, algorithme statique, neurones	Analyse de l'apprentissage par renforcement des personnages intelligents, basé sur la technologie des réseaux de neurones au travers les jeux d'action	International Conference on Entertainment Computing ICEC 2006: Entertainment Computing - ICEC 2006	Jeux-vidéo d'action
Violence in videogames: what are the pleasures?	Saxe Joël	Etats-Unis	1994	∅	Jeux-vidéo, impact, effet, influence, violence, comportement coopératif, amabilité, expression d'émotions réprimées	Analyse de joueurs de jeux-vidéo violents, notamment Mortal Kombat	Conférence : International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York, 3-4 October 1994	Joueurs de jeux-vidéo violents, dont mortal kombat
Effects of playing versus witnessing video game violence on attitudes toward aggression and acceptance of violence as a means of conflict resolution	Hoffman, K	∅	1995	∅	Effets, impacts, jeux-vidéo violent, agression	∅	Dissertation ∅	Jeux-vidéo violents, pratiquants de jeux-vidéo violents
Violent video games and aggression: Why can't we find effects?	Sherry, J. L.	Etats-Unis	2007	Communication Médias Psychologie	Effets, impacts, jeux-vidéo violent, agression	Méta-analyse. Analyse de jeux-vidéo violents en lien	Mass media effects research: Advances through meta-	Pratiquants de jeux-vidéo violents, jeux-vidéo

						avec l'agression	analysis	
Les jeux vidéo de MMA : retour d'un mythe antique ou symptôme d'une nouvelle héroïsation ? Exemple du jeu EA Sports UFC 2	Loyer F, Dosseville F, Besombes N	France	Non publié	Sociologie	MMA, jeu vidéo, simulation sportive, arts martiaux mixtes, surhomme, sur-homme	Questionnaires	Non publié	Pratiquants de MMA et pratiquants du jeu de simulation sportive « EA sports UFC 2 »
Ethnographie sensorielle du combat	Robin Delory	France	2017	Sociologie	Jeux-vidéo, MMA, ethnographie, sens, sensation, phénoménologie, violence, civilisation, régulation, légitime, illégitimité	Entretiens semi-directifs, ethnographie sensorielle.	Communication Ethnographies plurielles #7 Ethnographies et engagement	Pratiquants de MMA et de jeux-vidéo de combat
A Study of Attitudes toward Violence and Aggression	Holly S. L. Brown	Etats-Unis	2009	Psychologie	MMA, jeu-vidéo, visionnement, exercice, violence, agressivité	Questionnaires (Agression Questionnaire)	Psychology	Pratiquants et consommateurs de disciplines de combats
Outside the cage: the campaign to destroy mixed martial arts	Andrew Doeg	Etats-Unis	2013	Politique Sociologie	Jeux-vidéo, MMA, violence, 1990, interdiction, régulation, politique, histoire,	Analyse des mouvements politiques liés aux violences relatives à la musique, au MMA et au	Thèse Master of Arts in the Department of History in the College of Arts and Humanities at the University	MMA, jeux-vidéo, musique, société, années 90

					glorification de la violence	jeux-vidéo	of Central Florida Orlando, Florida	
Tous les coups sont permis. Sur les nouveaux gladiateurs du free fight	Thierry Blin	France	Février 2013	Sociologie	MMA, cinéma, numérique, individualisme, violence, politique, primitivisme	Analyse cinématographique et politique	Le Débat	Pratiquants et spectateurs du MMA, politiques.
Mixed martial arts: Civilizing or decivilizing process? A bibliometric analysis	Robin Delory, Pascal Roland, Olivier Sirost	France	2018	Sociologie STAPS	Norbert Elias, analyse bibliométrique, processus de décivilisation, mma, quest for excitement, violence	Analyse bibliographique	The Philosophical Journal of Conflict and Violence	MMA, jeux-vidéo, pratiquants de MMA et de jeux-vidéo, société
Software Applications and Software Culture	Qin, Z., Zhang, H., Qin, X., Xu, K., Dimitrov, K.N.A., Wang, G., Yu, W.	Chine	2018	Histoire Informatique Médias Technologie Sociologie	Nouvelles technologies, innovations scientifiques, culture, société, histoire, informatique, médias, technologie, sociologie	Analyse croisée (Histoire Informatique Médias Technologie Sociologie). Analyse des innovations scientifiques et de la culture entre autres	Chapitre d'ouvrage « Fundamentals of Software Culture »	Nouvelles technologies, innovations scientifiques, culture, société
An Exploratory Study of the Use of Fighting Games as a Coping Mechanism for Social Anxiety	Owen T. Guess	Etats-Unis	2018	Education Psychologie Sociologie	Trouble d'anxiété sociale, troubles mentaux, traumatisme,	Analyse d'individus atteints de troubles mentaux, de troubles	Dissertation North Carolina A&T State University	Individus atteints de troubles mentaux, de troubles d'anxiété

Disorder Resulting from Adverse Childhood Experiences and Generalized Trauma					enfance, jeux-vidéo de combat, usages du jeu-vidéo, impacts, effets	d'anxiété sociale, de traumatisme en lien avec le jeu-vidéo de combat		sociale, de traumatisme. Jeux-vidéo de combat
Cultural aspects of designing role playing games A quantitative survey of Elders Scrolls V Skyrim and Final Fantasy XIII	Otto Seitamaa	Finlande	2018	Médias Technologies	Conception, final fantasy XIII, Skyrim, orient, occident	Analyse de la conception du jeu Skyrim et Final Fantasy XIII chez les joueurs en orient et en occident. Questionnaire électronique. Questions ouvertes. Analyse de discussion en ligne	Dissertation CENTRIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES Media Technology Degree Programme	Majoritairement des hommes âgés de 20 à 29 ans, Skyrim, Final fantasy XIII
On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse	Emma Vossen	Canada	2018	Genre Sociologie Linguistique Littérature Jeu	Barrières culturelles, jeux-vidéo, genre, femme, homme, harcèlement, sexisme	Autoethnographie. Analyse de la manière dont les femmes sont accueillies dans les espaces de jeux et la culture des jeux, en ligne et hors ligne	Dissertation University of Waterloo	Pratiquants et pratiquantes de jeu-vidéo. Sexisme
Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных	I.M. Bogdanovskaya, N.N. Koroleva, A.V.	Russie	2018	Psychologie	Cybersport, jeux informatiques, cybersportman, propriétés du	Analyse de pratiquants de jeux-vidéo dans le domaine de l'esport	Société de l'information : éducation, science, culture et technologies	Pratiquants de esport

nrp	Privalov				système nerveux, tempérament, motifs de l'activité	(caractéristiques individuelles, typologie)	futures	
”sun pitää pelata oppiakses eikä pelata voittaakses” haastattelututkimus tamperelaisten harrastajien kehittämisestä elektronisessa urheilussa	Klaus Törnkvist	Finlande	2018	Communication Médias	Sports électroniques, recherche par entretiens, formation, passe-temps, T.L. Taylor	Analyse de l'entraînement aux sports électroniques, notamment en lien avec la compétition et la pratique contre d'autres joueurs. Entretiens	Dissertation Université de Tampere Faculté des sciences de la communication Recherche d'information et interactive médias	Pratiquants de sport électroniques à Tampere
Differentiation in digital creative industry cluster dynamics: the growth and decline of the Japanese video game software industry	Mirko Ernkvist, Patrik Ström	Suède	2018	Géographie	Géographie économique, jeu-vidéo, Japon, service, industrie, création numérique	Etude de cas longitudinale (évolution) de l'industrie japonaise des logiciels de jeux vidéo les 30 dernières années	Geografiska annaler: series b, human geography	Industrie japonaise des logiciels de jeux-vidéo
Multi-Device Classification Model for Game Interaction Techniques	Felipe Breyer, Judith Kelner, Esteban Clua	Brésil	2018	Interaction Informatique Jeu	Questionnaire, classification, avatar, interaction, effort, durée, contexte, joueur	Proposition et analyse d'un modèle de classification en lien avec les techniques d'interaction de jeu du point de vue du joueur et de son avatar. L'analyse est basée sur	International journal of human-computer interaction	202 individus

						l'effort, la durée et le contexte. Questionnaire		
Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play A Qualitative Study	Lawrence A. Kutner, Cheryl K. Olson, Dorothy E. Warner, Sarah M. Hertzog	Etats-Unis	2008	Psychologie	Jeu-vidéo, groupes de discussion, violence dans les médias, adolescence, parenté	Analyse de discussions en lien avec leur perception des jeux-vidéo violents	Journal of Adolescent Research	21 adolescents et 21 de leurs parents ou tuteurs
Muscleman: Wireless input device for a fighting action game based on the EMG signal and acceleration of the human forearm	Duck Gun Park, Hee Chan Kim	Corée	∅	Physiologie Ingénierie	Muscle, avant-bras, muscleman, électromyogramme, jeu-vidéo, virtuel	Description de « muscleman » (électromyogramme de surface) en lien avec le jeu-vidéo virtuel de combat	∅	Muscles de l'avant bras
Real-Time Imitation Based Learning for Commercial Fighting Games	Sarayut Lueangrueangroj, Vishnu Kotrajaras	Thaïlande	2009	Informatique Ingénierie	IA, jeu-vidéo de combat, apprentissage par imitation, script dynamique	Proposition et analyse d'une méthodologie permettant à l'intelligence artificielle « Ghost AI » d'apprendre en temps réel dans un jeu de combat	Conference: Annual International Conferences on Computer Games, Multimedia and Allied Technology	Jeux-vidéo de combat, intelligence artificielle
Towards Adaptive Motion Gaming AI with Player's Behavior Modeling for Health	Takahiro Kusano, Pujana Paliyawan, Tomohiro	Japon	2017	Informatique Ingénierie	Jeux pour la santé, jeux de mouvement, exergaming, jeu, AI, usages	Proposition et analyse d'une intelligence artificielle de jeu de	Conference: Global Conference on Consumer Electronics	AI, jeu-vidéo

Promotion	Harada, Ruck Thawonmas				du jeu-vidéo, impact, effet	mouvement pour la promotion de la santé qui peut s'adapter efficacement au changement de comportement du joueur	(GCCE)	
Computer games and Australians today	Durkin Kevin, Kate Aisbett	Australie	1999	Sociologie	Genre, perception, violence, communautés, interactions, différences	Analyse du jeu vidéo et de sa perception. Analyse des communautés, interactions, différences entre les sexes entre autres	Ouvrage	65 joueurs
Intelligent Assistant for Providing Instructions and Recommending Motions During Full-body Motion Gaming	Jorge Arturo Morán Bravo, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2017	Informatique Ingénierie Information	Promotion de la santé, usages du jeu vidéo, effets, impacts, variation des mouvements, bilan corporel, jeux pour la santé	Analyse et présentation des usages des segments du corps de manière équilibrée et de mouvements en lien avec le jeu- vidéo	2017 IEEE 6th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Jeux-vidéo, pratiquants de jeux-vidéo
Optimization and Simplification of Dynamic Scripting with Evolution Strategy and Fuzzy Control in a	Yasutomo Kanetsuki, Ruck Thawonmas, Susumu Nakata	Japon	2015	Information Ingénierie	Codage, script, codemonkey, fightingICE, stratégie d'évolution, contrôle flou	Développement et analyse de combinaison de stratégie d'évolution et de contrôle flou	2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	CodeMonkey, jeu de combat FightingICE

Fighting Game AI						pour optimiser et simplifier un scripting dynamique (AI CodeMonkey) pour le jeu de combat FightingICE		
Automatic Generation of Game Plays Considering the Play Arc by the AI in a Fighting Game	Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2017	Informatique Ingénierie Information	PPG, SCTM, jeu-vidéo de combat, IA	Proposition et analyse d'IA, notamment en lien avec le jeu-vidéo de combat	2017 Nicograph International (NicoInt)	Jeu-vidéo de combat, IA
Applying and Improving Monte-Carlo Tree Search in a Fighting Game AI	Makoto Ishihara, Tomohiro Harada, Taichi Miyazaki, Ruck Thawonmas, Chun Yin Chu	Japon	2016	Informatique Technologie Ingénierie Information	Jeu-vidéo de combat, SCTM, sélection de roulette, fightingICE, intelligence artificielle, algorithme	Analyse du MCTS dans un jeu de combat	Proceedings of the 13th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology	Jeu-vidéo de combat, IA
Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment	Karen E. Dill, Brian P. Brown, Michael A. Collins	Etats-Unis	2008	Psychologie	Jeux-vidéo violents, femmes, genre, effets, impacts, hommes, images, sexe	Analyse des effets de l'exposition aux personnages de jeux-vidéo sexués par rapport aux images des hommes et des	Journal of Experimental Social Psychology	Consommateurs de jeux-vidéo, hommes, femmes, genre

						femmes sur les jugements et les attitudes favorables à l'agression contre les femmes		
Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication	Marjut Wallenius, Raija-Leena, Punamäki, Arja Rimpelä	Finlande	2007	Psychologie Jeu Education Santé	Impacts, effets, agressivité, enfants, parents, facteurs individuels	Questionnaires	J Youth Adolescence	478 écoliers finlandais de 10 et 13 ans
Adaptive AI for Fighting Games	Antonio Ricciardi, Patrick Thill	Etats-Unis	2008	Communication Design Informatique Ingénierie	IA, jeux-vidéo de combat, ingénierie, en ligne, combat	Production et analyse d'intelligence artificielle	∅	Jeux-vidéo, IA
Trigger Happy Videogames and the entertainment revolution	Steven Poole	Royaume-Uni	2000	Communication Journalisme	Jeu-vidéo, analyse, communication, journalisme	Analyse du jeu-vidéo	Ouvrage	Jeu-vidéo
An Analysis of Fighting Game Ais Having a Persona	Ryota Ishii, Suguru Ito, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada	Japon	2018	Information Ingénierie	IA, fightingICE, SCTM, personnages, spectateurs	Analyse d'IA en lien avec le jeu de combat	2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Jeu-vidéo, jeu-vidéo de combat, IA

Utilizing Multiple Agents for Decision Making in a Fighting Game	Yoshina Takano, Suguru Ito, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas	Japon	2018	Informatique Information Ingénierie	IA, fightingICE, informatique, information, ingénierie	Mise en œuvre et analyse d'IA	2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Jeu-vidéo, jeu- vidéo de combat, IA
Online Adjustment of the AI's Strength in a Fighting Game Using the k-Nearest Neighbor Algorithm and a Game Simulator	Yuto Nakagawa, Kaito Yamamoto, Ruck Thawonmas	Japon	2014	Informatique	Jeux de combat, IA, ajustement en ligne, k-voisin	Proposition et analyse de méthode d'ajustement en ligne de la force de l'IA dans un jeu de combat	2014 IEEE 3rd Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Jeu-vidéo de combat, IA
Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life	Craig A. Anderson, Karen E. Dill	Etats-Unis	2000	Psychologie Sociologie	Violence, jeux- vidéo violent, agression, impacts, effets	Analyse des effets des jeux- vidéo violents sur les variables liées à l'agression	Journal of Personality and Social Psychology	Jeux-vidéo violents, pratiquants de jeux-vidéo violents
Body Involvement in Video Gaming as a Support for Physical and Cognitive Learning	Nicolas Besombes, Pauline Maillot	France	2018	STAPS Sociologie Psychologique Santé	Jeux-vidéo, exergames, corps, taxonomie, apprentissage, santé	Analyse de l'implication corporelle dans la pratique des jeux-vidéo. Analyse des effets du jeu sur les aspects psychologiques, physique et sociaux du joueur et sur sa santé	Games and Culture	Pratiquants de jeux-vidéo, jeux-vidéo

L'implication corporelle dans le jeu vidéo comme support d'apprentissages physiques et cognitifs	Nicolas Besombes, Pauline Maillot	France	2017	STAPS Sociologie	Jeux-vidéo, exergames, corps, taxonomie, apprentissage, santé	Analyse de l'implication corporelle dans la pratique des jeux-vidéo. Analyse des effets du jeu sur les aspects psychologiques, physique et sociaux du joueur et sur sa santé	Chapitre d'ouvrage « Apprendre de ses gestes. De la santé motrice au bien-être »	Pratiquants de jeux-vidéo, jeux-vidéo
Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers	Melinda C. R., Burgess, Steven Paul Stermer, Stephen R. Burgess	Etats-Unis	2007	Psychologie Jeu	Genre, stéréotypes, rôles sexuels, jeux-vidéo	Analyse des représentations les femmes et hommes dans le jeu-vidéo	Sex Roles	Genre, sexe, jeu-vidéo
Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters	Nicole Martinsa, Dmitri C. Williams, Rabindra A. Ratan, Kristen Harrison	Etats-Unis	2011	Jeu Médias Technologie Politique	Jeux-vidéo, images corporelles, cultivation, analyse de contenu, musculature	Analyse des 150 jeux-vidéo les plus vendus en lien avec les représentations du corps masculin. Mesures anthropométriques	Body Image	1120 entreprises nord-américaines
プレイヤー適応型健康促進の Motion Gaming AI 草野 貴宏	Takahiro Kusano, Hiroto Nakagawa,	Japon	2017	Information Technologie	Usages du jeu-vidéo, santé, Kinect, jeu-vidéo, motion	Analyse du corps entier dans la pratique du jeu-vidéo,	Conférence : ∅	Pratiquants de jeux-vidéo

	Pariyawan Pujaner, Tomohiro Harada				gaming, IA, fightingICE	notamment de combat, en lien avec le Kinect et la santé		
Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years	Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel, Niki Fritz	Etats-Unis Pays-Bas	2016	Jeu Genre Communication Médias Technologie Sociologie Psychologie	Genre, jeux-vidéo, sexualisation, femmes, hommes, stéréotype, évolution	Analyse de contenu jeux-vidéo datant de 1983 à 2014 (571) mettant en vedette des personnages féminins jouables. Analyse de la sexualisation	Journal of Communication	Jeux-vidéo mettant en vedette des personnages féminins jouables

Annexe 27. Questionnaire

Questionnaire : Mixed Martial Arts et Jeu-vidéo de combat

https://docs.google.com/forms/u/0/d/1_vD2Fv4HvetJnHRTpWqMIqyg...

Questionnaire : Mixed Martial Arts et Jeu-vidéo de combat

Ce questionnaire anonyme s'inscrit dans une étude universitaire sur le MMA (Mixed Martial Arts, discipline de combat physique se pratiquant dans un octogone grillagé, associant différentes disciplines de combat et autorisant les frappes au sol) et le Jeu-vidéo de combat. Dans le cadre de ce travail, je suis amené à questionner autour des écrans, de la pratique et de la perception de ces disciplines.

Les informations personnelles ne seront qu'utilisées pour éviter les "réponses doublons" et pour la sélection des deux gagnants (deux répondants seront tirés au sort pour deux bons de 50 euros). Ces données personnelles ne seront pas conservées à l'issue de l'étude.

Pour une analyse plus précise, certaines réponses sont rendues obligatoires.
La durée de ce questionnaire est de 10 min.

***Obligatoire**

I) PRATIQUE

1. 1) Quelles disciplines connaissez-vous ?

Plusieurs réponses possibles.

- Le MMA
- Le Pancrace
- Le Jeu-vidéo de combat compétitif
- Aucune de ces disciplines

SPORTS DE COMBAT PHYSIQUES

2. 2) Vous pratiquez les SPORTS DE COMBAT PHYSIQUES : *

Plusieurs réponses possibles.

- Je ne pratique aucun sport de combat physique
- Le MMA
- Le Pancrace

Autre : _____

3. 3) Depuis combien d'années ?

4. 4) Combien d'heures par semaine ?

5. 5) Si vous pratiquez les SPORTS DE COMBAT PHYSIQUES, quels styles préférez-vous ?

Plusieurs réponses possibles.

La percussion (Muay-Thai, Boxe anglaise, ...)

La préhension (Lutte, Judo, ...)

La soumission (Ju-jitsu, Ju-jitsu brésilien, ...)

Autre : _____

6. 6) Êtes-vous adhérent à une association de SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ?

Une seule réponse possible.

Oui

Non

7. 7) Si oui, laquelle ?

8. 8) Êtes-vous affilié à une fédération sportive de SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ?

Une seule réponse possible.

Oui

Non

9. 9) Si oui, laquelle ?

10. 10) Dans quel cadre pratiquez-vous le SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ? *

Plusieurs réponses possibles.

- Non pratiquant
- Loisir sans licence
- Licencié amateur
- Evènements (stages, galas, compétitions, ...)
- Professionnel

11. 11) Si vous pratiquez, pour quelles raisons ?

Plusieurs réponses possibles.

- Pour être et combattre ensemble
- Pour l'apprentissage technique
- Pour l'entraînement physique
- Pour la compétition
- Pour se défouler
- Pour le risque
- Pour le jeu

Autre : _____

12. 12) Qu'est-ce qu'un bon pratiquant de MMA selon vous ?

Plusieurs réponses possibles.

- Un pratiquant connaissant de nombreuses techniques
- Un pratiquant maîtrisant différents styles de combat
- Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires
- Un pratiquant ayant des automatismes
- Un pratiquant ayant un bon palmarès
- Un pratiquant ayant de la force
- Un pratiquant endurant
- Un pratiquant stratège

Autre : _____

JEUX-VIDEO DE COMBAT

13. 13) Vous jouez aux JEUX-VIDEO DE COMBAT : *

Plusieurs réponses possibles.

- Je ne joue à aucun jeu-vidéo de combat
- Super Smash Bros.
- Mortal Kombat
- Street Fighter
- Dead or Alive
- SoulCalibur
- Dragon Ball
- Tekken
- Naruto

Autre : _____

14. 14) Depuis combien d'années ?

15. 15) Combien d'heures par semaine ?

16. 16) Si vous pratiquez le JEU-VIDEO DE COMBAT, quels genres préférez-vous ?

Plusieurs réponses possibles.

- Affrontements par équipes (DragonBall FighterZ, Marvel vs. Capcom Infinite, ...)
- Combat à l'arme blanche (SoulCalibur, Samurai Shodown, ...)
- Arts martiaux (Street Fighter, Tekken, ...)
- Fantastique (Dragon Ball, Naruto, ...)
- Vue/caméra "de profil" (Tekken, Street Fighter, ...)
- Vue/caméra "troisième personne" (Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, Naruto Ultimate Ninja Storm, ...)

Autre : _____

17. 17) Êtes-vous adhérent à une association de JEU-VIDEO DE COMBAT ?

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

18. 18) Si oui, laquelle ?

19. 19) Êtes-vous affilié à une fédération sportive de JEU-VIDEO ?

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

20. 20) Si oui, laquelle ?

21. 21) Dans quel cadre pratiquez-vous le JEU-VIDEO DE COMBAT ? *

Plusieurs réponses possibles.

- Non pratiquant
- Loisir sans licence
- Licencié en association
- Evènements (compétitions, parties classées, ...)
- Professionnel

22. 22) Si vous pratiquez, pour quelles raisons ?

Plusieurs réponses possibles.

- Pour être et combattre ensemble
- Pour l'apprentissage technique
- Pour l'entraînement physique
- Pour la compétition
- Pour se défouler
- Pour le jeu

Autre : _____

23. 23) Qu'est-ce qu'un bon pratiquant de JEU-VIDEO DE COMBAT selon vous ?

Plusieurs réponses possibles.

- Un pratiquant connaissant de nombreuses techniques
- Un pratiquant maîtrisant plusieurs personnages
- Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires
- Un pratiquant ayant des automatismes
- Un pratiquant ayant un bon palmarès
- Un pratiquant battant des scores
- Un pratiquant endurant
- Un pratiquant stratège

Autre : _____

24. 24) Jouer au JEU-VIDEO DE COMBAT vous a-t-il incité à pratiquer un SPORT DE COMBAT PHYSIQUE (ou inversement) ?

Une seule réponse possible.

- Je ne pratique aucune de ces disciplines
- Le jeu-vidéo de combat m'a incité à pratiquer le sport de combat physique
- Le sport de combat physique m'a incité à pratiquer le jeu-vidéo de combat
- Je pratique une de ces disciplines, mais elle ne m'incite pas à pratiquer l'autre
- Je pratique ces deux disciplines, mais aucune n'a incité la pratique de l'autre

II)
ECRANS

Pour rappel, le MMA (Mixed Martial Arts) est une activité de combat physique se pratiquant dans un octogone grillagé et associant différentes disciplines de combat. Les percussions au sol sont autorisées.

25. 25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous ?

Plusieurs réponses possibles.

	MMA	Pancrace	Jeu-vidéo de combat	Autres jeux-vidéo	Autres sports
Télévision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smartphone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tablette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Console de jeu/Borne d'arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presse magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. 26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA ? *

Une seule réponse possible par ligne.

	0h par semaine	de 1h à 7h par semaine	de 8h à 21h par semaine	de 21h à 35h par semaine	plus de 35h par semaine
Télévision	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablette	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ordinateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Console de jeu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Presse magazine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. 27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports ?

Plusieurs réponses possibles.

	Pour les informations	Pour apprendre et/ou développer des techniques	Pour les documentaires	Pour les films/séries /animés	Pour les retransmissions
Télévision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smartphone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tablette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Console de jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presse magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

28. 28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT ? *

Une seule réponse possible par ligne.

	0h par semaine	de 1h à 7h par semaine	de 8h à 21h par semaine	de 21h à 35h par semaine	plus de 35h par semaine
Télévision	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablette	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ordinateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Console de jeu/Borne d'arcade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Presse magazine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

29. 29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports ?

Plusieurs réponses possibles.

	Pour les informations	Pour apprendre et/ou développer des techniques	Pour les documentaires	Pour les films et/ou séries et/ou animés	Pour les retransmissions	Pour la pratique
Télévision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smartphone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tablette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Console de jeu/Borne d'arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presse magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30. 30) Selon vous, des figures emblématiques historiques (familles, pratiquants, images fortes, cinéma, etc.) ont-elles marqué le MMA ? Vous pouvez développer si vous le souhaitez.

31. 31) Selon vous, des figures emblématiques historiques (familles, pratiquants, images fortes, cinéma, etc.) ont-elles marqué le JEU-VIDEO DE COMBAT ? Vous pouvez développer si vous le souhaitez.

III) PERCEPTIONS

32. 32) Selon vous, la violence d'une discipline s'évalue par :

Plusieurs réponses possibles.

- Sa construction et ses circuits de développement
- Ses spectateurs et leurs comportements
- Ses pratiquants et leurs comportements
- Sa mise en scène, ses images
- Son caractère transgressif
- Ses impacts physiques
- Ses impacts mentaux
- Sa réglementation
- Ses techniques

Autre : _____

Images de MMA

Droits réservés

Percussion debout (crochet)



KO après percussions (poings/coudes) au sol



Soumission au sol (étranglement sanguin)



33. 33) Vous considérez que le MMA est : *

Une seule réponse possible par ligne.

	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
Beau à voir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Impressionnant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Choquant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dangereux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sanguinaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

34. 34) Selon vous, le MMA : *

Une seule réponse possible par ligne.

	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
Attire des individus aux comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Développe des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canalise des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Réduit des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
N'a pas de lien avec la violence	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

35. 35) Faut-il développer les compétitions de MMA en France ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
 Non

36. 36) Pourquoi ?

37. 37) Considérez-vous le MMA comme un sport ? *

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non

38. 38) Pourquoi ?

Images de JEUX-VIDEO DE COMBAT

Droits réservés

Street Fighter V - Percussion



Tekken 7 - Percussion précédant un KO



Mortal Kombat 11 - Fatality



39. 39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : *

Une seule réponse possible par ligne.

	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
Beau à voir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Impressionnant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Choquant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dangereux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sanguinaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

40. 40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : *

Une seule réponse possible par ligne.

	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
Attire des individus aux comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Développe des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canalise des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Réduit des comportements violents	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
N'a pas de lien avec la violence	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

41. 41) Faut-il développer les compétitions de JEUX-VIDEO DE COMBAT en France ?

*

Une seule réponse possible.

Oui

Non

42. 42) Pourquoi ?

43. 43) Considérez-vous le JEU-VIDEO DE COMBAT compétitif comme un sport ? *

Une seule réponse possible.

Oui

Non

44. 44) Pourquoi ?

IV) PROFIL

45. 45) Veuillez indiquer votre genre : *

Une seule réponse possible.

Masculin

Féminin

Autre : _____

46. 46) Veuillez indiquer votre année de naissance : *

47. 47) Quel est votre niveau d'étude ? *

Une seule réponse possible.

- Bac + 8 et plus (Doctorat, ...)
- Bac + 5 (Master, diplôme d'ingénieur, ...)
- Bac + 4 (Maitrise, ...)
- Bac + 3 (Licence, ...)
- Bac + 2 (DEUG, ...)
- Baccalauréat
- CAP, BEP, ...
- Diplôme national du Brevet
- Sans formation
- Autre : _____

48. 48) A quelle catégorie socioprofessionnelle appartenez-vous ? *

Une seule réponse possible.

- Agriculteurs exploitants
- Artisans, commerçants et chefs d'entreprise
- Cadres et professions intellectuelles supérieures
- Professions intermédiaires
- Employés
- Ouvriers
- Retraités
- Etudiants
- Chômeurs
- Sans activité professionnelle
- Autre : _____

49. 49) Veuillez indiquer votre adresse mail : *





Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe 28. Tris à plat questionnaires

I) PRATIQUE






1) Quelles disciplines connaissez-vous ?

Aucune de ces disciplines		17	3,4%
Le Jeu-vidéo de combat compétitif		370	74,4%
Le MMA		388	78,1%
Le Pancrace		216	43,5%
Total/ répondants		497	

Interrogés : 500 / Répondants : 497 / Réponses : 991 Pourcentages calculés sur la base des répondants





SPORTS DE COMBAT PHYSIQUE

2) Vous pratiquez les SPORTS DE COMBAT PHYSIQUES :




Je ne pratique aucun sport de combat physique		224	46,3%
Martial Sports/Combat Sports (notamment Kick-boxing, Muay Thaï et Boxe anglaise/française)		118	24,4%
Gladiator Entertainment (MMA, Pancrace)		107	22,1%
Martial Arts (notamment Karatés, Jiu-jitsus, Judo)		82	16,9%
Close Combat		28	5,8%
Total/ répondants		484	

Interrogés : 500 / Répondants : 484 / Réponses : 559 Pourcentages calculés sur la base des répondants

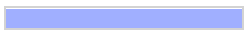

3) Depuis combien d'années ?



Moins de 1,2		64	21,9%
de 1,2 à moins de 4		50	17,1%
de 4 à moins de 7		56	19,2%
de 7 à moins de 14		59	20,2%
14 et plus		63	21,6%
Total		292	

4) Combien d'heures par semaine ?

Moins de 3		84	29,1%
de 3 à moins de 5		113	39,1%
5 et plus		92	31,8%
Total		289	



5) Si vous pratiquez les SPORTS DE COMBAT PHYSIQUES, quels styles préférez-vous ?

La percussion (Muay-Thai, Boxe anglaise, ...)		219	79,1%
La préhension (Lutte, Judo, ...)		64	23,1%











La soumission (Ju-jitsu, Ju-jitsu brésilien, ...)		96	34,7%
Autres (styles multiples)		5	1,8%
Total/ répondants		277	

Interrogés : 500 / Répondants : 277 / Réponses : 384 Pourcentages calculés sur la base des répondants

6) Êtes-vous adhérent à une association de SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ?



Non		242	57,2%
Oui		181	42,8%
Total		423	

7) Si oui, laquelle ?








Structures multi-activités de combat (dont MMA ou Pancrace)		90	55,2%
Structures MMA et ou Pancrace		15	9,2%
Structures Muay Thaï et ou Kick-boxing		13	8,0%
Structures autres Martial Arts		12	7,4%
Structures multi-activités		8	4,9%
Structures Karaté		7	4,3%
Structures Close Combat		7	4,3%
Structures Judo		6	3,7%
Structures Yoseikan Budo		5	3,1%
Structures Boxe française et ou anglaise		5	3,1%
Total/ répondants		163	

Interrogés : 500 / Répondants : 163 / Réponses : 168 Pourcentages calculés sur la base des répondants

8) Êtes-vous affilié à une fédération sportive de SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ?

Non		268	63,4%
Oui		155	36,6%
Total		423	






9) Si oui, laquelle ?

Fédérations françaises de Kick-boxing, de Muay Thaï et de disciplines associées (FFKMDA, AFMT)		52	35,9%
Fédérations de Karaté, de Wushu, de Nunchaku, de Taekwondo et de disciplines associées (FFKDA, FFKAMA, FWDA, FINCA, WT)		44	30,3%
Fédérations spécifiques au MMA (FMMAF, IMMAF, BMMAF)		17	11,7%
Fédérations françaises de Lutte, de Sambo et de disciplines associées (FFLDA, FFSSDA)		11	7,6%
FFJDA (Fédération Française de Judo, jujitsu, kendo et Disciplines Associées)		11	7,6%
CFJJB (Confédération Française de Jiu-Jitsu Brésilien)		10	6,9%
FFBFSDA (Fédération Française de Boxe Française-Savate et Disciplines Associées)		6	4,1%

FSC (Fédération de Sports de Combat)		6	4,1%
Fédérations multisports (FSGT, FFST, FFCO)		6	4,1%
FFB (Fédération Française de Boxe)		5	3,4%
FEKM (Fédération Européenne de Krav Maga)		5	3,4%
Total/ répondants		145	




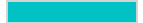







Interrogés : 500 / Répondants : 145 / Réponses : 173 Pourcentages calculés sur la base des répondants

10) Dans quel cadre pratiquez-vous le SPORT DE COMBAT PHYSIQUE ?

Evènements (stages, galas, compétitions, ...)		66	13,2%
Licencié amateur		161	32,3%
Loisir sans licence		77	15,4%
Professionnel		19	3,8%
Non pratiquant		237	47,5%
Total/ répondants		499	





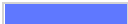





Interrogés : 500 / Répondants : 499 / Réponses : 560 Pourcentages calculés sur la base des répondants

11) Si vous pratiquez, pour quelles raisons ?

Pour l'entraînement physique		241	88,9%
Pour l'apprentissage technique		203	74,9%
Pour se défouler		164	60,5%
Pour être et combattre ensemble		117	43,2%
Pour le jeu		91	33,6%
Pour la compétition		76	28,0%
Pour le risque		26	9,6%
Pour sa philosophie et les valeurs qu'elle développe et inculque		12	4,4%
Pour savoir se défendre et défendre		6	2,2%
Pour la passion de l'art		6	2,2%
Pour l'enseignement		5	1,8%
Total/ répondants		271	

Interrogés : 500 / Répondants : 271 / Réponses : 947 Pourcentages calculés sur la base des répondants

12) Qu'est-ce qu'un bon pratiquant de MMA selon vous ?

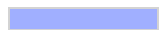























Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires		316	81,0%
Un pratiquant maîtrisant différents styles de combat		250	64,1%
Un pratiquant stratège		238	61,0%
Un pratiquant endurant		184	47,2%
Un pratiquant connaissant de nombreuses techniques		160	41,0%
Un pratiquant ayant des automatismes		126	32,3%
Un pratiquant ayant de la force		44	11,3%
Un pratiquant ayant un bon palmarès		30	7,7%
Un pratiquant humble et respectueux		7	1,8%
Un pratiquant discipliné		6	1,5%

Total/ répondants		390	
-------------------	--	-----	--

Interrogés : 500 / Répondants : 390 / Réponses : 1361 Pourcentages calculés sur la base des répondants




JEUX-VIDEO DE COMBAT





13) Vous jouez aux JEUX-VIDEO DE COMBAT (Titres) :

Street Fighter		239	49,1%
Super Smash Bros.		196	40,2%
Tekken		169	34,7%
Dragon Ball		156	32,0%
Je ne joue à aucun jeu-vidéo de combat		108	22,2%
Mortal Kombat		102	20,9%
SoulCalibur		94	19,3%
Naruto		53	10,9%
Dead or Alive		50	10,3%
Guilty Gear		37	7,6%
The King of Fighters		31	6,4%
UFC et MMA		28	5,7%
BlazBlue		16	3,3%
Granblue Fantasy Versus		12	2,5%
Samurai Shodown		12	2,5%
Under Night In-Birth		10	2,1%
Skullgirls		10	2,1%
Garou: Mark of the Wolves		9	1,8%
Killer Instinct		6	1,2%
Marvel vs. Capcom		6	1,2%
Vampire Savior: The Lord of Vampire		5	1,0%
Retrogaming		2	0,4%
Jeux de combat 2D		1	0,2%
Le jeux "Kusoge" (mauvais)		1	0,2%
Total/ répondants		487	

Interrogés : 500 / Répondants : 487 / Réponses : 1353 Pourcentages calculés sur la base des répondants




13) Vous jouez aux JEUX-VIDEO DE COMBAT (Catégorisations) :

2D Ground (Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou: M.O Wolves, Killer Instinct, Injustice, Fatal Fury, Power Rangers: Battle for the Grid, Art of Fighting, The Last Blade, Karnov's Revenge, Akatsuki Blitzkampf)		266	54,6%
2D Air (Dragon Ball, Guilty Gear, BlazBlue, GFV, UNI-B, Skullgirls, Marvel vs. Capcom, Vampire Savior: The Lord of Vampire, Them's Fightin' Herds, Arcana Heart, Melty Blood, Persona, Darkstalkers, Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes)		190	39,0%
3D Close Combat (Tekken, SoulCalibur, Dead or Alive, Virtua Fighter, Project Justice, Def Jam)		203	41,7%





Platform (Super Smash Bros., Rivals of Aether, Brawlhalla)		196	40,2%
Je ne joue à aucun jeu-vidéo de combat		108	22,2%
Arena (Naruto, Chivalry, Pokken Tournament, Gundam)		56	11,5%
Combat Sports Simulation (UFC, Fight Night, MMA)		29	6,0%
Total/ répondants		487	

Interrogés : 500 / Répondants : 487 / Réponses : 1048 Pourcentages calculés sur la base des répondants







14) Depuis combien d'années ?

Moins de 6		126	32,1%
de 6 à moins de 15		119	30,3%
15 et plus		148	37,7%
Total		393	

15) Combien d'heures par semaine ?



Moins de 2		105	27,2%
de 2 à moins de 5		105	27,2%
de 5 à moins de 10		78	20,2%
10 et plus		98	25,4%
Total		386	

16) Si vous pratiquez le JEU-VIDEO DE COMBAT, quels genres préférez-vous ?




Arts martiaux (Street Fighter, Tekken, ...)		268	72,4%
Vue, caméra "de profil" (Tekken, Street Fighter, ...)		217	58,6%
Fantastique (Dragon Ball, Naruto, ...)		117	31,6%
Affrontements par équipes (DragonBall FighterZ, Marvel vs. Capcom Infinite, ...)		97	26,2%
Combat à l'arme blanche (SoulCalibur, Samurai Shodown, ...)		96	25,9%
Vue, caméra "troisième personne" (Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, Naruto Ultimate Ninja Storm, ...)		50	13,5%
Total/ répondants		370	

Interrogés : 500 / Répondants : 370 / Réponses : 845 Pourcentages calculés sur la base des répondants

17) Êtes-vous adhérent à une association de JEU-VIDEO DE COMBAT ?

Non		303	79,3%
Oui		79	20,7%
Total		382	



18) Si oui, laquelle ?

Associations JVC exclusivement		48	60,0%
Associations multi-activités (dont JV et JVC)		29	36,3%
Associations multi-JV (dont JVC)		14	17,5%


Total/ répondants		80	
-------------------	--	----	--

Interrogés : 500 / Répondants : 80 / Réponses : 91 Pourcentages calculés sur la base des répondants

19) Êtes-vous affilié à une fédération sportive de JEU-VIDEO ?






Non		373	99,2%
Oui		3	0,8%
Total		376	

20) Si oui, laquelle ?

France Esports		3	100,0%
Total/ répondants		3	








Interrogés : 500 / Répondants : 3 / Réponses : 3 Pourcentages calculés sur la base des répondants

21) Dans quel cadre pratiquez-vous le JEU-VIDEO DE COMBAT ?

Evènements (compétitions, parties classées, ...)		164	33,5%
Licencié en association		31	6,3%
Professionnel		8	1,6%
Loisir sans licence		291	59,4%
Non pratiquant		133	27,1%
Total/ répondants		490	






Interrogés : 500 / Répondants : 490 / Réponses : 627 Pourcentages calculés sur la base des répondants






22) Si vous pratiquez, pour quelles raisons ?

Pour le jeu		319	86,0%
Pour l'apprentissage technique		174	46,9%
Pour la compétition		155	41,8%
Pour se défouler		156	42,0%
Pour être et combattre ensemble		148	39,9%
Pour l'entraînement physique		17	4,6%
Pour les valeurs qu'elle développe et inculque		10	2,7%
Total/ répondants		371	

Interrogés : 500 / Répondants : 371 / Réponses : 979 Pourcentages calculés sur la base des répondants






23) Qu'est-ce qu'un bon pratiquant de JEU-VIDEO DE COMBAT selon vous ?

Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires, les "lisant"		328	82,6%
Un pratiquant stratège		279	70,3%
Un pratiquant connaissant et maîtrisant de nombreuses techniques		214	53,9%
Un pratiquant ayant des automatismes		173	43,6%
Un pratiquant connaissant et maîtrisant plusieurs personnages		148	37,3%

Un pratiquant endurant		120	30,2%
Un pratiquant ayant un bon palmarès		47	11,8%
Un pratiquant battant des scores		44	11,1%
Un pratiquant fair-play		9	2,3%
Un pratiquant qui partage et élargie, enrichit la communauté		5	1,3%
Total/ répondants		397	

Interrogés : 500 / Répondants : 397 / Réponses : 1367 Pourcentages calculés sur la base des répondants






24) Jouer au JEU-VIDEO DE COMBAT vous a-t-il incité à pratiquer un SPORT DE COMBAT PHYSIQUE (ou inversement) ?

Je ne pratique aucune de ces disciplines		26	6,5%
Je pratique ces deux disciplines, mais aucune n'a incité la pratique de l'autre		87	21,8%
Je pratique une de ces disciplines, mais elle ne m'incite pas à pratiquer l'autre		205	51,3%
Le jeu-vidéo de combat m'a incité à pratiquer le sport de combat physique		49	12,3%
Le sport de combat physique m'a incité à pratiquer le jeu-vidéo de combat		33	8,3%
Total/ répondants		400	

Interrogés : 500 / Répondants : 400 / Réponses : 400 Pourcentages calculés sur la base des répondants






II) ECRANS

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Télévision) ?

Autres jeux-vidéo		77	26,2%
Autres sports		115	39,1%
Jeu-vidéo de combat		129	43,9%
MMA		162	55,1%
Pancrace		24	8,2%
Total/ répondants		294	






Interrogés : 500 / Répondants : 294 / Réponses : 507 Pourcentages calculés sur la base des répondants

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Smartphone) ?

Autres jeux-vidéo		136	38,1%
Autres sports		86	24,1%
Jeu-vidéo de combat		168	47,1%
MMA		182	51,0%
Pancrace		36	10,1%
Total/ répondants		357	

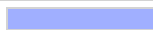




Interrogés : 500 / Répondants : 357 / Réponses : 608 Pourcentages calculés sur la base des répondants

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Tablette) ?

Autres jeux-vidéo		49	39,8%
Autres sports		33	26,8%
Jeu-vidéo de combat		53	43,1%
MMA		42	34,1%
Pancrace		7	5,7%
Total/ répondants		123	






Interrogés : 500 / Répondants : 123 / Réponses : 184 Pourcentages calculés sur la base des répondants

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Ordinateur) ?

Autres jeux-vidéo		192	48,9%
Autres sports		103	26,2%
Jeu-vidéo de combat		273	69,5%
MMA		162	41,2%
Pancrace		29	7,4%
Total/ répondants		393	






Interrogés : 500 / Répondants : 393 / Réponses : 759 Pourcentages calculés sur la base des répondants

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Console de jeu/Borne d'arcade) ?

Autres jeux-vidéo		175	50,6%
Autres sports		30	8,7%
Jeu-vidéo de combat		322	93,1%
MMA		27	7,8%
Pancrace		2	0,6%
Total/ répondants		346	





Interrogés : 500 / Répondants : 346 / Réponses : 556 Pourcentages calculés sur la base des répondants

25) En fonction de ces différents supports, quelles disciplines consommez-vous (Presse magazine) ?






Autres jeux-vidéo		46	33,6%
Autres sports		46	33,6%
Jeu-vidéo de combat		43	31,4%
MMA		52	38,0%
Pancrace		13	9,5%
Total/ répondants		137	

Interrogés : 500 / Répondants : 137 / Réponses : 200 Pourcentages calculés sur la base des répondants




26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Télévision) ?

0h par semaine		359	71,8%
de 1h à 7h par semaine		137	27,4%
de 21h à 35h par semaine		1	0,2%
de 8h à 21h par semaine		3	0,6%
Total		500	






26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Smartphone) ?

0h par semaine		299	59,8%
de 1h à 7h par semaine		172	34,4%
de 21h à 35h par semaine		2	0,4%
de 8h à 21h par semaine		25	5,0%
plus de 35h par semaine		2	0,4%
Total		500	





26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Tablette) ?

0h par semaine		459	91,8%
de 1h à 7h par semaine		39	7,8%
de 8h à 21h par semaine		2	0,4%
Total		500	


26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Ordinateur) ?

0h par semaine		343	68,6%
de 1h à 7h par semaine		139	27,8%
de 21h à 35h par semaine		1	0,2%
de 8h à 21h par semaine		14	2,8%
plus de 35h par semaine		3	0,6%
Total		500	

26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Console de jeu) ?






0h par semaine		426	85,2%
de 1h à 7h par semaine		61	12,2%
de 21h à 35h par semaine		1	0,2%
de 8h à 21h par semaine		12	2,4%
Total		500	

26) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation de MMA (Presse magazine) ?

0h par semaine		451	90,2%
de 1h à 7h par semaine		48	9,6%






de 8h à 21h par semaine		1	0,2%
Total		500	

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Télévision) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		42	26,8%
Pour les documentaires		37	23,6%
Pour les films et ou séries et ou animés		32	20,4%
Pour les informations		77	49,0%
Pour les retransmissions		61	38,9%
Total/ répondants		157	






Interrogés : 500 / Répondants : 157 / Réponses : 249 Pourcentages calculés sur la base des répondants

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Smartphone) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		117	55,2%
Pour les documentaires		55	25,9%
Pour les films et ou séries et ou animés		34	16,0%
Pour les informations		155	73,1%
Pour les retransmissions		78	36,8%
Total/ répondants		212	





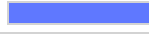
Interrogés : 500 / Répondants : 212 / Réponses : 439 Pourcentages calculés sur la base des répondants

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Tablette) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		25	48,1%
Pour les documentaires		10	19,2%
Pour les films et ou séries et ou animés		11	21,2%
Pour les informations		36	69,2%
Pour les retransmissions		12	23,1%
Total/ répondants		52	






Interrogés : 500 / Répondants : 52 / Réponses : 94 Pourcentages calculés sur la base des répondants

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Ordinateur) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		79	46,7%
Pour les documentaires		60	35,5%
Pour les films et ou séries et ou animés		49	29,0%
Pour les informations		102	60,4%
Pour les retransmissions		83	49,1%
Total/ répondants		169	






Interrogés : 500 / Répondants : 169 / Réponses : 373 Pourcentages calculés sur la base des répondants

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Console de jeu) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		21	50,0%
Pour les documentaires		3	7,1%
Pour les informations		19	45,2%
Pour les films et ou séries et ou animés		7	16,7%
Pour les retransmissions		2	4,8%
Total/ répondants		42	






Interrogés : 500 / Répondants : 42 / Réponses : 52 Pourcentages calculés sur la base des répondants

27) Si vous consommez du MMA, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Presse magazine) ?






Pour apprendre et ou développer des techniques		19	32,2%
Pour les documentaires		8	13,6%
Pour les films et ou séries et ou animés		2	3,4%
Pour les informations		52	88,1%
Pour les retransmissions		5	8,5%
Total/ répondants		59	

Interrogés : 500 / Répondants : 59 / Réponses : 86 Pourcentages calculés sur la base des répondants





28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Télévision) ?

0h par semaine		384	76,8%
de 1h à 7h par semaine		99	19,8%
de 21h à 35h par semaine		4	0,8%
de 8h à 21h par semaine		12	2,4%
plus de 35h par semaine		1	0,2%
Total		500	






28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Smartphone) ?

0h par semaine		297	59,4%
de 1h à 7h par semaine		164	32,8%
de 21h à 35h par semaine		4	0,8%
de 8h à 21h par semaine		31	6,2%
plus de 35h par semaine		4	0,8%
Total		500	






28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Tablette) ?

0h par semaine		448	89,6%
de 1h à 7h par semaine		46	9,2%
de 8h à 21h par semaine		5	1,0%
plus de 35h par semaine		1	0,2%
Total		500	





28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Ordinateur) ?

0h par semaine		230	46,0%
de 1h à 7h par semaine		183	36,6%
de 21h à 35h par semaine		12	2,4%
de 8h à 21h par semaine		68	13,6%
plus de 35h par semaine		7	1,4%
Total		500	







28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Console de jeu/Borne d'arcade) ?

0h par semaine		196	39,2%
de 1h à 7h par semaine		205	41,0%
de 21h à 35h par semaine		16	3,2%
de 8h à 21h par semaine		79	15,8%
plus de 35h par semaine		4	0,8%
Total		500	

28) Par semaine et pour chaque support, à combien d'heures estimez-vous votre consommation du JEU-VIDEO DE COMBAT (Presse magazine) ?







0h par semaine		451	90,2%
de 1h à 7h par semaine		44	8,8%
de 8h à 21h par semaine		4	0,8%
plus de 35h par semaine		1	0,2%
Total		500	

29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Télévision) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		39	30,2%
Pour la pratique		32	24,8%
Pour les documentaires		28	21,7%
Pour les films et ou séries et ou animés		43	33,3%
Pour les informations		57	44,2%
Pour les retransmissions		32	24,8%
Total/ répondants		129	





Interrogés : 500 / Répondants : 129 / Réponses : 231 Pourcentages calculés sur la base des répondants

29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Smartphone) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		143	59,8%
Pour la pratique		28	11,7%
Pour les documentaires		76	31,8%
Pour les films et ou séries et ou animés		48	20,1%
Pour les informations		169	70,7%
Pour les retransmissions		121	50,6%
Total/ répondants		239	







Interrogés : 500 / Répondants : 239 / Réponses : 585 Pourcentages calculés sur la base des répondants

29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Tablette) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		38	43,2%
Pour les documentaires		18	20,5%
Pour les films et ou séries et ou animés		12	13,6%
Pour les informations		59	67,0%
Pour les retransmissions		25	28,4%
Pour la pratique		3	3,4%
Total/ répondants		88	




Interrogés : 500 / Répondants : 88 / Réponses : 155 Pourcentages calculés sur la base des répondants

29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Ordinateur) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		223	76,6%
Pour la pratique		154	52,9%
Pour les documentaires		132	45,4%
Pour les films et ou séries et ou animés		108	37,1%
Pour les informations		196	67,4%
Pour les retransmissions		180	61,9%
Total/ répondants		291	

Interrogés : 500 / Répondants : 291 / Réponses : 993 Pourcentages calculés sur la base des répondants







29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Console de jeu/Borne d'arcade) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		170	58,6%
Pour la pratique		204	70,3%
Pour les documentaires		13	4,5%

Pour les films et ou séries et ou animés		15	5,2%
Pour les informations		47	16,2%
Pour les retransmissions		14	4,8%
Total/ répondants		290	











Interrogés : 500 / Répondants : 290 / Réponses : 463 Pourcentages calculés sur la base des répondants

29) Si vous consommez du JEU-VIDEO DE COMBAT, de quelles manières utilisez-vous ces supports (Presse magazine) ?

Pour apprendre et ou développer des techniques		11	15,3%
Pour la pratique		4	5,6%
Pour les documentaires		13	18,1%
Pour les informations		63	87,5%
Pour les retransmissions		2	2,8%
Pour les films et ou séries et ou animés		1	1,4%
Total/ répondants		72	




Interrogés : 500 / Répondants : 72 / Réponses : 94 Pourcentages calculés sur la base des répondants















30) Selon vous, des figures emblématiques historiques (familles, pratiquants, images fortes, cinéma, etc.) ont-elles marqué le MMA ? Vous pouvez développer si vous le souhaitez.

Autres combattants appartenant à l'UFC Hall of Fame		82	45,8%
Conor McGregor et son image		74	41,3%
La famille Gracie et ce qu'elle a apporté au MMA		68	38,0%
Fedor Emelianenko, son image, ses combats		28	15,6%
Pratiquantes de MMA et leur image (notamment Ronda Rousey)		22	12,3%
Films, séries, mangas, jeux vidéo et figures emblématiques (acteurs, personnages) du cinéma de combat		23	12,8%
Bruce Lee, son image, sa filmographie		21	11,7%
Figures emblématiques, grands combattants d'autres disciplines martiales		16	8,9%
Autres grandes familles de pratiquants de MMA		18	10,1%
Organisations de MMA (notamment UFC et Pride FC)		13	7,3%
Total/ répondants		179	

Interrogés : 500 / Répondants : 179 / Réponses : 365 Pourcentages calculés sur la base des répondants

31) Selon vous, des figures emblématiques historiques (familles, pratiquants, images fortes, cinéma, etc.) ont-elles marqué le JEU-VIDEO DE COMBAT ? Vous pouvez développer si vous le souhaitez.










Daigo Umehara (notamment son parry lors de l'Evo 2004) et son image		110	51,9%
Jeux et séries de jeux (notamment "Street Fighter", "Tekken", "Mortal Kombat", "Dragon Ball"). Leur innovations, technique, style, personnages (et attaques), histoires, tournois, produits dérivés		49	23,1%
Grands ambassadeurs du milieu (commentateurs, associations, organisateurs, joueurs, vidéastes, etc.), notamment Ken Bogard		45	21,2%

Luffy et ses victoires (notamment l'Evo 2014)		38	17,9%
Les "5 Dieux de Melee" et leur image		28	13,2%
Autres membres des "Five Gods" et leur image		25	11,8%
Justin Wong et ses combats		28	13,2%
Kayane et son image		27	12,7%
SonicFox et son image		26	12,3%
Grandes manifestations de jeux vidéo de combat (notamment l'Evo)		19	9,0%
Grands courants et figures historiques des pratiques martiales, notamment Bruce Lee. Leurs images, filmographies.		18	8,5%
ZeRo et sa série de 56 victoires		9	4,2%
Grandes entreprises, concepteurs, développeurs de jeux vidéo de combat		8	3,8%
Films, animés, figures (acteurs emblématiques, imaginaire, sensationnel) du cinéma de combat et de jeux vidéo de combat		7	3,3%
Pratiquer avec des proches et amis sur console et borne d'arcade dans les années 1990		6	2,8%
L'organisation de MMA "UFC", sa série de jeux, ses combattants		5	2,4%
Pratiquant d'autres genres de jeux vidéo		5	2,4%
Total/ répondants		212	

Interrogés : 500 / Répondants : 212 / Réponses : 453 Pourcentages calculés sur la base des répondants





III) PERCEPTIONS

32) Selon vous, la violence d'une discipline s'évalue par :





Ses pratiquants et leurs comportements		294	61,0%
Ses impacts physiques		260	53,9%
Sa réglementation		233	48,3%
Ses spectateurs et leurs comportements		201	41,7%
Sa mise en scène, ses images		197	40,9%
Ses impacts mentaux		187	38,8%
Ses techniques		114	23,7%
Son caractère transgressif		66	13,7%
Sa construction et ses circuits de développement		65	13,5%
Total/ répondants		482	

Interrogés : 500 / Répondants : 482 / Réponses : 1617 Pourcentages calculés sur la base des répondants





33) Vous considérez que le MMA est : Beau à voir

D'accord		223	44,6%
Pas d'accord		114	22,8%
Pas du tout d'accord		47	9,4%
Tout à fait d'accord		116	23,2%
Total		500	





33) Vous considérez que le MMA est : Impressionnant

D'accord		213	42,6%
Pas d'accord		15	3,0%
Pas du tout d'accord		13	2,6%
Tout à fait d'accord		259	51,8%
Total		500	





33) Vous considérez que le MMA est : Choquant

D'accord		187	37,4%
Pas d'accord		209	41,8%
Pas du tout d'accord		60	12,0%
Tout à fait d'accord		44	8,8%
Total		500	





33) Vous considérez que le MMA est : Dangereux

D'accord		274	54,8%
Pas d'accord		101	20,2%
Pas du tout d'accord		20	4,0%
Tout à fait d'accord		105	21,0%
Total		500	




33) Vous considérez que le MMA est : Sanguinaire

D'accord		217	43,4%
Pas d'accord		163	32,6%
Pas du tout d'accord		74	14,8%
Tout à fait d'accord		46	9,2%
Total		500	





34) Selon vous, le MMA : Attire des individus aux comportements violents

D'accord		147	29,4%
Pas d'accord		242	48,4%
Pas du tout d'accord		2	0,4%
Tout à fait d'accord		91	18,2%
Total		500	





34) Selon vous, le MMA : Développe des comportements violents

D'accord		56	11,2%
Pas d'accord		276	55,2%
Pas du tout d'accord		168	33,6%
Total		500	





34) Selon vous, le MMA : Canalise des comportements violents

D'accord		335	67,0%
Pas d'accord		66	13,2%
Pas du tout d'accord		12	2,4%
Tout à fait d'accord		87	17,4%
Total		500	



34) Selon vous, le MMA : Réduit des comportements violents

D'accord		225	45,0%
Pas d'accord		187	37,4%
Pas du tout d'accord		23	4,6%
Tout à fait d'accord		65	13,0%
Total		500	















34) Selon vous, le MMA : N'a pas de lien avec la violence

D'accord		130	26,0%
Pas d'accord		219	43,8%
Pas du tout d'accord		94	18,8%
Tout à fait d'accord		57	11,4%
Total		500	

35) Faut-il développer les compétitions de MMA en France ?

Non		59	11,8%
Oui		441	88,2%
Total		500	



36) Pourquoi ?

Car c'est une discipline aussi légitime qu'une autre		97	28,4%
Pour répondre à la demande des spectateurs et pratiquants		64	18,8%
Pour protéger les pratiquants et éviter les dérives via encadrement		63	18,5%
Pour rattraper le retard de la France et y développer ce type de sport (démocratisation, visibilité, combattants)		55	16,1%
Pour les attraits, bienfaits physiques et techniques de la discipline		25	7,3%
Pour les valeurs, bienfaits mentaux et sociaux que développe et véhicule la discipline		23	6,7%
Pour que les compétiteurs puissent combattre en France		20	5,9%
Car c'est une discipline structurée, encadrée, réglementée, sécuritaire		19	5,6%
Pour sensibiliser les individus et démystifier l'image violente de la discipline		18	5,3%
(Non) Car la discipline est trop violente, dangereuse et peut conduire à déviances		18	5,3%
Pour ses attraits visuels (spectacle)		17	5,0%
Car des compétitions de disciplines de combat aussi (voire plus) dangereuses sont organisées		10	2,9%
(Non) Je n'en vois (et elles ne susciteraient) pas d'intérêt		10	2,9%
Pour les enjeux économiques		9	2,6%
















Total/ répondants		341	
-------------------	--	-----	--

Interrogés : 500 / Répondants : 341 / Réponses : 448 Pourcentages calculés sur la base des répondants

37) Considérez-vous le MMA comme un sport ?





Non		9	1,8%
Oui		491	98,2%
Total		500	

38) Pourquoi ?





Car il engage et mobilise, développe des ressources et compétences physiques		134	41,2%
Car il est régi par des règles		80	24,6%
Car il nécessite travail, discipline, rigueur, abnégations		77	23,7%
Car il mobilise, développe des ressources et compétences mentales		69	21,2%
Car il est tout aussi (voire plus) légitime que d'autres sports		61	18,8%
Car il regroupe différentes disciplines sportives		54	16,6%
Car il donne lieu à des compétitions		46	14,2%
Car il implique l'apprentissage et la maîtrise de diverses techniques		45	13,8%
Car il dispose de cadres, structures et financements		39	12,0%
Car il dispose et inculque des valeurs		19	5,8%
Car il est complet et évolutif		18	5,5%
Car il implique l'affrontement d'individus et la désignation d'un vainqueur		17	5,2%
Car il vise à l'amélioration des performances		6	1,8%
Car il comporte une dimension spectaculaire		6	1,8%
(Non) Car il est trop violent en raison de sa limitée (voire absente) réglementation		4	1,2%
Total/ répondants		325	

Interrogés : 500 / Répondants : 325 / Réponses : 675 Pourcentages calculés sur la base des répondants





39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : Beau à voir

D'accord		212	42,4%
Pas d'accord		51	10,2%
Pas du tout d'accord		33	6,6%
Tout à fait d'accord		204	40,8%
Total		500	





39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : Impressionnant

D'accord		211	42,2%
Pas d'accord		73	14,6%
Pas du tout d'accord		38	7,6%
Tout à fait d'accord		178	35,6%
Total		500	





39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : Choquant

D'accord		78	15,6%
Pas d'accord		243	48,6%
Pas du tout d'accord		166	33,2%
Tout à fait d'accord		13	2,6%
Total		500	






39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : Dangereux

D'accord		36	7,2%
Pas d'accord		147	29,4%
Pas du tout d'accord		310	62,0%
Tout à fait d'accord		7	1,4%
Total		500	






39) Vous considérez que le JEU-VIDEO DE COMBAT est : Sanguinaire

D'accord		138	27,6%
Pas d'accord		208	41,6%
Pas du tout d'accord		127	25,4%
Tout à fait d'accord		27	5,4%
Total		500	

40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : Attire des individus aux comportements violents



D'accord		67	13,4%
Pas d'accord		213	42,6%
Pas d'accord		2	0,4%
Pas du tout d'accord		207	41,4%
Tout à fait d'accord		11	2,2%
Total		500	

40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : Développe des comportements violents





D'accord		87	17,4%
D'accord		2	0,4%
Pas d'accord		182	36,4%
Pas du tout d'accord		216	43,2%
Tout à fait d'accord		13	2,6%
Total		500	

40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : Canalise des comportements violents





D'accord		179	35,8%
Pas d'accord		189	37,8%

Pas du tout d'accord		108	21,6%
Tout à fait d'accord		24	4,8%
Total		500	



40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : Réduit des comportements violents

D'accord		139	27,8%
Pas d'accord		225	45,0%
Pas du tout d'accord		115	23,0%
Tout à fait d'accord		21	4,2%
Total		500	














40) Selon vous, le JEU-VIDEO DE COMBAT : N'a pas de lien avec la violence




D'accord		129	25,8%
Pas d'accord		177	35,4%
Pas du tout d'accord		74	14,8%
Tout à fait d'accord		120	24,0%
Total		500	

41) Faut-il développer les compétitions de JEUX-VIDEO DE COMBAT en France ?

Non		59	11,8%
Oui		441	88,2%
Total		500	

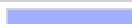

42) Pourquoi ?

Car le jeu vidéo de combat est aussi légitime que d'autres genres de jeux vidéo, disciplines, sports, arts		80	25,5%
Pour rattraper le retard de la France et y développer ce type de discipline (démocratisation, visibilité, compétiteurs, professionnalisation)		75	23,9%
Pour répondre à la demande de communautés, joueurs et spectateurs		71	22,6%
Car les communautés favorisent le rassemblement, l'échange, le partage, la bienveillance entre individus diversifiés		33	10,5%
Car la France dispose d'une base structurelle (associations, ambassadeurs, joueurs talentueux) légitime et méritante		27	8,6%
Pour ses attraits visuels (spectacle, performance, prestations, manifestations)		29	9,2%
Pour les valeurs, bienfaits mentaux que développe et véhicule la discipline		21	6,7%
Pour sensibiliser, dédramatiser, crédibiliser et légitimer la pratique		17	5,4%
Pour les enjeux économiques		15	4,8%
Car il est divertissant, visuellement intéressant à observer (lisible, spectaculaire) et accessible (pratique) à tous		15	4,8%
Car des compétitions de divers jeux vidéo sont déjà organisées, développées, reconnues et sont simples à mettre en place		15	4,8%
(Non) Car je n'en vois (et elles ne susciteraient) pas d'intérêt		14	4,5%
Afin de favoriser la création de structures et de cadres au profit des joueurs		13	4,1%




















(Non) Car le jeu vidéo peut influencer négativement sur la santé mentale (violence, stress, etc.) et les possibles dérives sont difficilement contrôlables		10	3,2%
(Non) Car le jeu vidéo n'est pas un sport mais un loisir conduisant à la passivité physique et n'améliorant pas la santé		10	3,2%
(Non) Car trop d'argent et de développement (et donc moins de tournois à l'initiative des joueurs) pourrait nuire au ludisme et apporter des contraintes		8	2,5%
Total/ répondants		314	

Interrogés : 500 / Répondants : 314 / Réponses : 453 Pourcentages calculés sur la base des répondants

43) Considérez-vous le JEU-VIDEO DE COMBAT compétitif comme un sport ?

Non		211	42,2%
Oui		289	57,8%
Total		500	



44) Pourquoi ?

(Non) Car il mobilise, développe peu (voire pas) de ressources et compétences physiques		90	27,9%
Car il nécessite travail, discipline, rigueur, abnégations		89	27,6%
Car il mobilise, développe des ressources et compétences mentales		72	22,3%
Car il partage plusieurs (voire tous) les aspects des autres sports		52	16,1%
Car il mobilise, développe des ressources et compétences physiques		47	14,6%
Car il donne lieu à des manifestations, compétitions et classements		42	13,0%
(Non) Il diffère du sport car c'est un jeu, un loisir		31	9,6%
Car il implique l'apprentissage et la maîtrise de diverses techniques		27	8,4%
(Non) Certains aspects manquent pour qu'il puisse être défini comme tel		24	7,4%
Car il est tout aussi légitime et comporte plusieurs (voire tous) les aspects du e-sport		21	6,5%
Car il est régi par des règles		17	5,3%
Car il vise et conduit à l'amélioration des performances		14	4,3%
Car il dispose d'une organisation, de structures, cadres, joueurs et spectateurs		13	4,0%
Car il est tout aussi légitime que le sport "échecs" (comparaison)		13	4,0%
(Non) Car il nécessite peu (voire pas) de travail, ressources et compétences techniques et mentales		11	3,4%
(Non) Car le jeu vidéo ne dispose et n'inculque pas de valeurs et influe négativement sur la socialisation et la santé		7	2,2%
Car il dispose d'une philosophie et inculque des valeurs		7	2,2%
(Non) Il s'apparente au non-sport "échecs" (comparaison)		5	1,5%
Car il dispose d'attraits visuels (spectacle)		5	1,5%
Total/ répondants		323	





Interrogés : 500 / Répondants : 323 / Réponses : 587 Pourcentages calculés sur la base des répondants

IV) PROFIL










45) Veuillez indiquer votre genre :

Féminin		58	11,6%
Masculin		441	88,4%
Total		499	










46) Veuillez indiquer votre année de naissance :

Moins de 1985		127	25,5%
de 1985 à moins de 1992		130	26,1%
de 1992 à moins de 1998		130	26,1%
1998 et plus		112	22,4%
Total		499	

47) Quel est votre niveau d'étude ?

Bac + 2 (DEUG, ...)		91	18,4%
Bac + 3 (Licence, ...)		87	17,6%
Bac + 4 (Maîtrise, ...)		30	6,1%
Bac + 5 (Master, diplôme d'ingénieur, ...)		116	23,4%
Bac + 8 et plus (Doctorat, ...)		14	2,8%
Baccalauréat		108	21,8%
CAP, BEP, ...		27	5,5%
Diplôme national du Brevet		17	3,4%
Sans formation		5	1,0%
Total		495	

48) A quelle catégorie socioprofessionnelle appartenez-vous ?

Employés		127	25,8%
Cadres et professions intellectuelles supérieures		123	25,0%
Etudiants		112	22,8%
Professions intermédiaires		42	8,5%
Chômeurs /Sans activité professionnelle		41	8,3%
Artisans, commerçants et chefs d'entreprise		24	4,9%
Ouvriers		16	3,3%
Retraités		4	0,8%
Agriculteurs exploitants		3	0,6%
Total		492	

49) Veuillez indiquer votre adresse mail :

∅

Annexe 29. Complétion de l'AFC et de l'APAHCM par analyse de tris croises

1. Tableau récapitulatif : Profil des individus (Khi2)

<u>Typologie/Genre (Khi2)</u>			
	Féminin	Masculin	Total
Combattants	39,5	5,2	44,7
Joueurs	7,2	1,0	8,2
Combattants-Joueurs	5,1	0,7	5,8
Total	51,9	6,8	58,7

Khi2=58,7 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,343

<u>Typologie/Age (Khi2)</u>				
	45 ans et plus	30 à 44 ans	15 à 29 ans	Total
Combattants	37,6		6,9	44,4
Joueurs	15,3	2,4	9,8	27,5
Combattants-Joueurs	0,1	4,9	3,7	8,7
Total	52,9	7,3	20,4	80,6

Khi2=80,6 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,284

Par valeur p et PEM significatifs, les regroupements de variables ordinales effectués dans le tableau ci-dessus – rendu globalement exploitable par cette opération – permettent d'attribuer à chacun des trois profils de pratiquants émergents une classe d'âge spécifique. Hormis certains cas particuliers (lesquels se voient systématiquement complétés d'un texte explicatif), l'ensemble des tableaux de contingence rassemblés dans les annexes ont été constitués dans cette logique.

<u>PCS/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants-Joueurs	Total
Salariés	0,7	3,6	3,7	8,0
Etudiants	0,1	5,6	9,3	15,0
Chômeurs/Sans activité professionnelle	7,9	3,9		11,8
Retraités	4,5	1,5	0,5	6,5
Total	13,1	14,7	13,5	41,3

Khi2=41,3 ddl=6 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 3) V de Cramer=0,205

Ici, ont été regroupées sous la variable générique « Salariés » les modalités « Agriculteurs exploitants », « Artisans, commerçants et chefs d'entreprise », « Cadres et professions intellectuelles supérieures », « Professions intermédiaires », « Employés » et « Ouvriers ». Bien que restant non

exploitable dans sa totalité suite à cette opération car conserve 3 valeurs théoriques inférieures à 5, le tableau permet toutefois, par valeur p et PEM significatifs, de mettre en évidence les corrélations affichées.

<u>Niveau d'étude/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Bac et +	0,1		0,2	0,3
CAP, BEP, ...	0,3	1,7	5,8	7,8
Diplôme national du Brevet	1,8	2,1	0,2	4,1
Sans formation	0,1			0,1
Total	2,3	3,8	6,1	12,2

Khi2=12,2 ddl=6 p=0,057 (Val. théoriques < 5 = 5) V de Cramer=0,111

Dans cette même logique, a ici été regroupé l'ensemble des modalités « Bac ». Le tableau conserve 5 valeurs théoriques inférieures à 5 (et reste donc globalement non-exploitable) mais révèle, par valeur p et PEM significatifs, l'existence des deux correspondances indiquées.

<u>JVC pratiqués/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
2D Ground	27,9	2,2	1,1	31,2
2D Air	19,9	2,6	0,1	22,7
3D Close Combat	17,5	0,1	4,2	21,8
Platform	18,6	12,7	6,5	37,8
Aucun genre de jeu vidéo de combat	757,5	65,1	24,0	846,6
Arena	5,9	0,1	0,8	6,8
Combat Sports Simulation		13,7	28,5	42,2
Total	847,3	96,6	65,2	1 009,2

Khi2=1 009,2 ddl=12 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,694

Du fait qu'il ne génère pas de valeurs théoriques inférieure à 5 (et donc que sa suppression ne permette pas de rendre le tableau globalement exploitable), nous avons dans ce cas précis décidé de conserver l'item « Arena ». Ce choix permet de mettre en évidence une absence de lien PEM positif (en plus de l'existence de ceux indiqués en raison de la valeur p et PEM significatifs) entre ce genre de jeu vidéo de combat et les trois types de pratiquants.

Heures par semaine pratique JVC/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Moins de 2h	48,7	17,6	7,9	74,2
2 à moins de 5h	6,8		1,9	8,8
5 à moins de 10h	5,1	2,9	2,0	9,9
10h et plus	6,3	8,8	9,6	24,8
Total	66,9	29,3	21,4	117,6

Khi2=117,6 ddl=6 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,39

Années de pratique DCP/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Moins 1 an	4,0	28,5	5,4	37,9
1 à 13 ans	0,1	2,8	0,9	3,9
14 ans et plus	1,9	7,1	0,6	9,7
Total	6,0	38,5	7,0	51,5

Khi2=51,5 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,297

Cadre de pratique JVC/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Evènements (compétitions, parties classées, ...)		31,3	24,4	7,5
Licencié en association		5,9	2,8	0,2
Loisir sans licence		47,8	2,1	16,0
Non pratiquant	309,9	71,0	7,1	388,0
Total	394,9	100,3	30,8	526,0

Khi2=526,0 ddl=6 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,652

Dans ce cas précis, la suppression de l'item « Professionnel » conduit à la disparition 3 valeurs théoriques inférieures à 5. La significativité du p et des liens PEM du tableau subséquent constitué permet de mettre en lumière différentes corrélations entre les trois profils émergents de pratiquants et les cadres de pratique du jeu vidéo de combat.

2. Tableau récapitulatif : Représentation de la violence (Khi2)

Dans tous les tableaux de ce point, l'ensemble des variables ordinales a été regroupé sous deux qualificatifs génériques uniques (« D'accord » ou « Pas d'accord »). Bien que l'on perde en précision, l'opération rend non seulement exploitable chaque tableau dans sa globalité, mais permet de plus de mettre en lumière – par valeur p et PEM significatifs – de grandes tendances propres à la représentation de la violence chez les trois types de pratiquants étudiés.

Considération MMA Impressionnant/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	0,1	0,2	0,1	0,4
Pas d'accord	1,0	3,1	2,3	6,5
Total	1,1	3,3	2,5	6,8

Khi2=6,84 ddl=2 p=0,032 (Significatif) V de Cramer=0,117

Considération MMA Sanguinaire/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	7,2	7,3	1,6	16,0
Pas d'accord	7,9	8,1	1,8	17,8
Total	15,1	15,4	3,4	33,8

Khi2=33,8 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,26

Considération MMA Attire les individus aux comportements violents/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	1,6	3,6	2,2	7,5
Pas d'accord	0,8	1,8	1,1	3,7
Total	2,4	5,4	3,3	11,1

Khi2=11,1 ddl=2 p=0,004 (Très significatif) V de Cramer=0,149

Considération MMA Canalise des comportements violents/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	0,4	1,1	0,7	2,2
Pas d'accord	2,2	5,7	3,8	11,7
Total	2,6	6,7	4,5	13,9

Khi2=13,9 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,167

Considération JVC Impressionnant/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	27,0	8,8	0,6	36,5
Pas d'accord	94,7	30,8	2,3	127,8
Total	121,7	39,6	2,9	164,2

Khi2=164,2 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,573

Considération JVC Beau à voir/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	21,7	5,8	1,2	28,7
Pas d'accord	107,6	28,5	5,9	141,9
Total	129,3	34,3	7,1	170,6

Khi2=170,6 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,584

Considération JVC Dangereux/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	13,8	7,7	0,1	21,7
Pas d'accord	1,3	0,7		2,0
Total	15,1	8,4	0,1	23,7

Khi2=23,7 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,218

Considération JVC Sanguinaire/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	0,7	3,2	3,1	7,0
Pas d'accord	0,3	1,6	1,5	3,5
Total	1,0	4,8	4,7	10,5

Khi2=10,5 ddl=2 p=0,006 (Très significatif) V de Cramer=0,145

Considération JVC Canalise des comportements violents/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
D'accord	14,0	11,2	1,3	26,5
Pas d'accord	9,6	7,6	0,9	18,1
Total	23,6	18,8	2,2	44,6

Khi2=44,6 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,299

3. Tableau récapitulatif : Représentation des sports (Khi2)

<u>Développer compétitions de MMA en France/Typologie (Khi2)</u>			
	Non	Oui	Total
Combattants	4,5	0,6	5,1
Joueurs	14,3	1,9	16,2
Combattants-Joueurs	11,1	1,5	12,6
Total	30,0	4,0	34,0

Khi2=34,0 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,261

<u>Raisons développer compétitions de MMA en France/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Car c'est une discipline aussi légitime qu'une autre	0,1		0,4	0,5
Pour répondre à la demande des spectateurs et pratiquants	0,6	0,9	0,2	1,8
Pour protéger les pratiquants et éviter les dérives via encadrement	0,3		0,1	0,4
Pour rattraper le retard de la France et y développer ce type de sport (démocratisation, visibilité, combattants)	0,1	1,0	0,8	2,0
Pour les différents bienfaits qu'implique la discipline	2,0	3,0	0,6	5,6
Pour que les compétiteurs puissent combattre en France				
(Non) Car la discipline est inintéressante et trop dangereuse	0,6	7,9	6,9	15,4
Pour ses attraits visuels et enjeux économiques			0,1	0,2
Total	3,8	12,9	9,1	25,8

Khi2=25,8 ddl=14 p=0,027 (Significatif) V de Cramer=0,17

<u>Raisons considération JVC comme sport/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
(Non) Car il mobilise et développe peu de compétences et de travail	69,8	26,8	2,9	99,5
Car il mobilise/implique diverses compétences et du travail	21,5	6,6	0,3	28,3
Car il partage plusieurs (voire tous) les aspects des autres sports	14,4	6,4	1,1	21,9
(Non) Certains aspects manquent pour qu'il puisse être défini comme tel	21,3	6,5	0,2	28,0
Total	126,9	46,3	4,5	177,7

Khi2=177,7 ddl=6 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,389

<u>Bon pratiquant JVC/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Un pratiquant s'adaptant à ses adversaires, les "lisant"	1,4	0,6	0,6	2,6
Un pratiquant connaissant et maîtrisant plusieurs personnages	0,7	2,3	4,6	7,6
Un pratiquant endurant	0,8	3,1	6,5	10,4
Un pratiquant battant des scores	6,5	5,3	5,8	17,6
Total	9,4	11,3	17,5	38,2

Khi2=38,2 ddl=6 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,173

Ici, la suppression de modalités spécifiques a réduit le nombre de valeurs théoriques inférieures à 5 à 1. Bien le tableau constitué a posteriori ne soit pas exploitable dans sa totalité, la significativité du p et des liens PEM permet de mettre en exergue les corrélations affichées.

<u>Figures emblématiques historiques JVC/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Grands pratiquants de jeux vidéo et leur image	1,1	1,9	5,1	8,1
Jeux et séries de jeux (notamment "Street Fighter", "Tekken", "Mortal Kombat", "Dragon Ball"). Ce qui les englobe.	2,4	8,1	21,3	31,8
Grandes entreprises, manifestations et ambassadeurs du milieu	0,6	0,9	2,2	3,7
Grands courants martiaux. Grandes organisations, figures historiques, figures du cinéma/animé de combat et du jeux vidéo de combat. Leurs images.	0,8	4,0	10,3	15,2
Total	4,9	14,9	39,0	58,8

Khi2=58,8 ddl=6 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 4) V de Cramer=0,255

Bien que le tableau reste globalement non exploitable du fait d'un nombre de valeurs théoriques inférieures à 5 supérieur à 4, les regroupements effectués ont toutefois permis de rendre la valeur p et les PEM significatifs. Ainsi le tableau rend possible dans sa lecture l'appréhension de relations entre les 3 profils de pratiquants étudiés et les figures emblématiques ayant marqué le jeu vidéo de combat.

4. Tableau récapitulatif : Consommation DCP/Sports/JV (Khi2)

<u>Consommation support Télévision/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	29,4	14,6		44,0
Autres sports	0,8	3,3	7,2	11,4
MMA/Panrace	24,9	29,7	5,0	59,6
Total	55,2	47,6	12,2	115,0

Khi2=115,0 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,337

<u>Consommation support Tablette/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	8,6	9,0	2,7	20,2
MMA/Panrace	17,8	18,7	5,6	42,1
Total	26,4	27,7	8,3	62,4

Khi2=62,4 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,643

<u>Consommation support Presse magazine/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Jeu vidéo de combat/Autres jeux vidéo	16,0	19,4	4,5	39,8
MMA/Panrace	21,9	26,5	6,1	54,5
Total	37,8	45,9	10,6	94,3

Khi2=94,3 ddl=2 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,783

Dans les tableaux ci-dessus, les regroupements – et/ou suppressions lorsque générant des valeurs théoriques inférieures à 5 – d'activités ont permis de rendre significatifs la valeur p et les PEM, conduisant à la mise en lumière les relations entre typologie et consommation des disciplines mentionnées sur les supports étudiés.

<u>Heures par semaine consommation MMA Ordinateur/Typologie (Khi2)</u>				
	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
0h par semaine	0,8	8,8	11,4	21,0
1 à 7h par semaine	2,6	18,4	20,8	41,7
Plus de 7h par semaine	0,1	1,1	3,1	4,4
Total	3,5	28,3	35,3	67,2

Khi2=67,2 ddl=4 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 2) V de Cramer=0,259

Heures par semaine consommation JVC Télévision/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
0h par semaine	6,6	0,2	3,6	10,4
1 à 7h par semaine	17,7		14,5	32,3
Plus de 7h par semaine	3,5	2,1		5,6
Total	27,8	2,3	18,2	48,3

Khi2=48,3 ddl=4 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 2) V de Cramer=0,22

Heures par semaine consommation JVC Ordinateur/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
0h par semaine	70,2	47,5	2,9	120,6
1 à 7h par semaine	39,3	18,2		57,5
Plus de 7h par semaine	20,5	25,1	7,6	53,3
Total	130,0	90,8	10,6	231,3

Khi2=231,3 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,481

Heures par semaine consommation JVC Console de jeu/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
0h par semaine	90,6	33,9	0,8	125,4
1 à 7h par semaine	35,4	5,1	6,5	47,0
Plus de 7h par semaine	23,4	24,6	5,7	53,7
Total	149,4	63,6	13,1	226,0

Khi2=226,0 ddl=4 p=0,001 (Très significatif) V de Cramer=0,475

Heures par semaine consommation JVC Presse magazine/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
0h par semaine	0,9	0,2	0,1	1,1
Plus de 1h par semaine	7,9	1,4	1,1	10,4
Total	8,8	1,5	1,2	11,5

Khi2=11,5 ddl=2 p=0,003 (Très significatif) V de Cramer=0,152

Pour tous les tableaux précédents croisant le temps de consommation du MMA et du jeu vidéo de combat sur les différents supports mentionnés et les profils émergents, les variables ordinales ont soit été regroupées pour rendre globalement exploitables les tableaux qu'elles composent, soit conservées comme telles car bien que disposant de valeurs théoriques inférieures à 5, fournissent par leur valeur p et PEM malgré tout significatifs des informations complémentaires n'apparaissant pas dans l'analyse initiale effectuée.

Manière utilisation support MMA Télévision/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Pour apprendre et/ou développer des techniques	4,3	1,8	1,0	7,0
Pour les films/séries/animés	5,6	1,7	1,3	8,7
Total	9,9	3,5	2,3	15,7

Khi2=15,7 ddl=2 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 2) V de Cramer=0,461

Manière utilisation support MMA Smartphone/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Pour apprendre et/ou développer des techniques	3,1	10,1		13,2
Pour les films/séries/animés	6,6	2,7	1,7	11,0
Pour les retransmissions	0,2	6,6	0,7	7,5
Total	9,9	19,4	2,4	31,8

Khi2=31,8 ddl=4 p=0,001 (Val. théoriques < 5 = 1) V de Cramer=0,263

Manière utilisation support MMA Tablette/Typologie (Khi2)

	Combattants	Joueurs	Combattants- Joueurs	Total
Pour apprendre et/ou développer des techniques	1,0	1,6	0,1	2,6
Pour les films/séries/animés	1,8	1,8	0,1	3,7
Total	2,7	3,4	0,2	6,3

Khi2=6,28 ddl=2 p=0,042 (Val. théoriques < 5 = 3) V de Cramer=0,418

Afin de réduire le nombre de valeurs théoriques inférieures à 5, des regroupements et suppressions de variables ont été effectuées dans les trois tableaux ci-dessus. Bien que tous conservent au moins une de ces valeurs inférieure à 5, la significativité du p et des PEM de chacun d'entre eux permet de mettre en évidence des relations entre les trois profils étudiés et les modalités de consommation des outils « Télévision », « Smartphone » et « Tablette ».

Annexe 30. Capture d'écran du compte twitter @khloey28

<https://mobile.twitter.com/Khloey28/status/1037380330280439809>

icissia28/status/1037380330280439809

Explorer

Paramètres

Tweeter

icissia28 @icissia28 · 5 sept. 2018
En réponse à @icissia28
Courage collègues ^^

MoOn @pourtouveler · 5 sept. 2018
En réponse à @icissia28
Réglez vous dans un combat de mma avec ibra tv, ft3, la bagarre on te dit

Strygea @Strygea · 5 sept. 2018
En réponse à @icissia28
C quoi cette histoire de dingue ? 🤔

icissia28 @icissia28 · 5 sept. 2018

Annexe 31. Allusion commune (salle de l'esprit et du temps, Dragon Ball) faite par pratiquants professionnels de JVC (Twitter) et de MMA (Facebook)

Marie-Laure Norindr, « Kayane » (1)



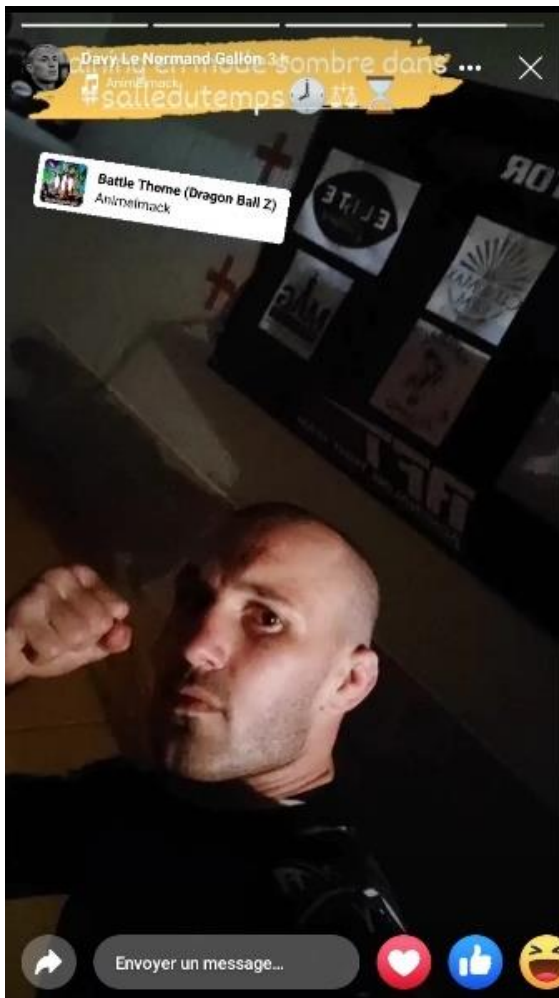
<https://twitter.com/kayane/status/1357690466309976068?lang=fr>

<https://www.facebook.com/davy.gallon>

Lors d'une interview dans laquelle elle présente ses rapports aux mangas, jeux vidéo de combat et disciplines de combat physiques (https://www.facebook.com/konbinifr/videos/passion-baston-avec-kayane/471194987657773/?locale=tr_TR&_so=_permalink&_rv=_related_videos), cette première explique d'ailleurs : « j'étais fasciné par les personnages féminins, je voulais les incarner, je voulais les faire gagner (...) des personnages qui soient fortes, féminines, jolies, belles, élégantes, et qui savent se défendre toutes seules. J'avais à peu près 12 ans, il y a un animé sur la boxe qui m'a beaucoup inspiré (...) je me suis mise à la boxe française et là ça été bah un déclic (...) je me suis prise de passion pour le muay thaï depuis l'année dernière (...) Dans les jeux de combat on a appris à exploiter les faiblesses de ses adversaires, c'est vraiment ce genre de mentalité, de psychologie que j'importe des jeux de combat dans les sports de combat. Les adversaires se respectent mutuellement, même si parfois on va avoir l'impression qu'ils ont envie de se tuer, en réalité c'est plus aussi pour

faire du show. Quand on arrive dans le jeu, on arrive à se connaître, à se comprendre mutuellement. Finalement on peut tous jouer, peu importe du milieu où on vient, peu importe si on est une femme, un homme, peu importe l'âge, et... et on arrive à se comprendre à travers un jeu vidéo. Donc c'est ça que je trouve beau. Le sport m'aide mentalement à être vraiment forte au moment du tournoi. C'est un jeu solo, on n'a pas d'alliés, on est son seul motivateur (rire). J'essaye de me booster toute seule, je me parle toute seule. Et le sport bah m'aide à me concentrer, à être forte tout le temps, c'est pour ça que c'est important pour moi d'en pratiquer dans la vie. Je conseille à tout le monde de faire un sport de combat si possible, et en particulier quand on est une fille. Juste savoir que tu peux te défendre, ça fait que il y a une sorte d'aura, une sorte de posture que tu as au quotidien. Maintenant j'ai envie d'ouvrir ma gueule. ».

Davy Gallon (2)



Annexe 33. Classification des activités martiales par Martínková et Parry (2015) nuancée par Larochelle (2014)

Martínková et Parry

Martial activities

Close Combat

Combat rapproché. Utilisation pragmatique et sérieuse de techniques martiales. Distance immédiate contre un ou plusieurs adversaires, avec ou sans armes. Notamment employé par la police et l'armée. Aussi dans contextes d'autodéfense. Evolue constamment contrairement aux arts martiaux (statiques). Généralement blesser ou tuer le plus rapidement possible en attaquant les points vitaux et vulnérables. Absence de règles et de style. Improvisation, adaptabilité, immédiateté.

Warrior Arts

Essor de pair avec développement, culture et codification de techniques martiales entraînant écolés d'armes. Enrichis par systèmes éthiques, philosophiques, religieux. Grands personnages du combat (chevaliers, samouraïs, etc.). Duels notamment. Combat pragmatique lié au Close Combat car implique affrontements meurtriers. Honorable de se battre avec style mais accroissement risque implique généralement écartement règles. Utilisation de toutes armes et mains nues.

Apprentissage techniques martiales pour l'appréhension de combat réels afin de se défendre ou vaincre son adversaire. Techniques approuvées par codes éthiques dans les limites établies par les écoles. Aussi finalité d'éduquer l'individu. Dimension honorable mais létale. Respects de contraintes liées règles martiales techniques (armes, cibles précises, etc.) et éthiques (honneur, loyauté, etc.). Souvent accompagnés d'actes non martiaux (connaissances, vertus, doctrines, etc.). Activités réelles de combat et intellectuelles. « Art » au sens de compétence développée, comme pour Martial Arts.

Martial Arts

Combat éducatif non létal visant à améliorer dans le combat (utilisation de techniques martiales traditionnelles) et le développement personnel (vertus, morale, etc.). Codes moraux, conduites, philosophies, religieux, éducatif, etc. « Arts d'inspiration martiale » plus que « martial » (terme encore utilisé aujourd'hui) car absence de guerre et combat réel mais plutôt version modifiée car absence de réel besoin de combattre.

Martial Arts découlent Warrior Arts avec arrivée armes plus efficaces (armes à feu, etc.), ce qui impliqua moins de combats directs. Intérêt même dans société pacifiques car conduit confiance en soi, autodiscipline, etc. Ce qui implique la modification des techniques. Ex : Judo Gigoro Kano = système non dangereux mettant en avant l'intellect et la morale. Doctrines philosophique importantes mais simplifiées et superficielles. Anachroniques, inaptés à réalité du champ de bataille moderne/société contemporaine. Irréaliste car ne prépare pas bien à la réalité du combat. Éducatif et sécuritaire

(matières, tenues, espaces, armes, règles, etc.). Martial Arts diffèrent aussi de Close Combat et Warrior Arts et de la réalité dans la limitation de l'espace et du temps. Pratiquants limités par codes éthiques et conduites diverses. Même si sparring, relativement sûrs et au-dessous de l'aspect traditionnel (honneur). Pas trop d'accent sur la compétition comme dans le sport mais sur l'éducation (motivation importante). Motivation différente des Warrior Arts (survie), plutôt mettre en évidence niveau de maîtrise (comme ceintures de couleur).

Martial Paths (or Martial Ways)

Soulignent rôle système philosophiques et religieux ou modes de vie dans l'acquisition de techniques martiales. Martial Paths japonais (budo) : « tendre arc, manier épée, armes de manière spirituelle ». Voies spirituelles menant vers éducation, développement global de tout l'être humain (perfectionnement soi, découverte sens profond existence, etc.).

Partie importante : rapport à l'autre (adversaire), confrontations = connaissance de soi et de l'autre (compréhension, empathie, spiritualité). Path et Way utilisés par l'auteur en référence au caractère chinois transcrits par « dao » ou « do » en japonais (budo) : chemin d'autoculture spirituel. Même si lié au combat, élément martial se retrouve dans les techniques utilisées comme moyens perfectionnement et lutte avec soi-même pendant le processus d'élévation.

Parfois, activités martiales puisent origines dans cultes et rituels religieux (ex : Sumo), cependant Martial Paths également développés à partir activités martiales existantes (ex : Warrior Arts, Martial Arts) quand accent mis sur amélioration technique a été désaccentué et remplacé par concentration sur le développement global de l'être humain en accord avec religion ou système philosophiques : Martial Paths plus connus sont japonaises et chinoises, associées au shintoïsme, confucianisme, bouddhisme zen, taoïsme. Philosophies et religions peuvent être vaguement liés au combat au début pour devenir plus importantes ensuite (par connexion/combinaison), pour au final éclipser combat réel (ex : culture du qi), les techniques deviennent un instrument d'éveil.

Techniques : Martial Paths, comme dans les Martial Arts, une technique enseignée à la fois, répétée perfection. Pratiques sûres, sans armes meurtrières, techniques peu adaptées au combat : acquisition technique conduit perfection de l'humain entier plutôt qu'à efficacité combat. Pas philosophie ou religions elles-mêmes, mais s'en appuie (leurs idées sont de haute importance) dans leur complexité ce qui forme une base de vision de la vie des praticiens. Ces idées sont enseignées sous formes sophistiquées (à l'inverse simplification des Martial Arts), affectent morale, attitudes, aspirations toute la vie.

Martial Sports (Including Combat Sports)

Activités martiales visant acquérir techniques à fins participation compétitions sportives. Objectif : vaincre adversaire test comparatif compétences dans combat martial « sportif ».

Différence entre Martial Sports de contact (généralement appelés « Combat Sports » qui comprennent combat directs ouverts comme lutte, boxe et ceux qui se sont développés à partir de Martial Arts comme le judo et le karaté, l'escrime en faisant partie) et de non-contact (sports martiaux qui dans un sens incluent divers sports « d'inspiration martiale » dont certains ne sont généralement pas appelés « Martial Sport » bien qu'utilisant des équipement et techniques martiaux. Ils impliquent souvent de toucher une cible ou jeter à distance (carabine, tir à l'arc, javelot, etc.). Développement sport moderne, certains de ces sports visent à minimiser racines martiales (« démilitarisation », ex : changer cibles originellement silhouette humaine).

Martial Sports théoriquement accessible à tous (volontariat) mais tout le monde ne peut pas participer à une compétition réelle (seulement concurrents relativement égaux). Beaucoup de Martial Sports comme boxe, judo, lutte, catégories poids et niveaux d'expertise sont utilisés pour l'égalité des concours. Aussi régulièrement approbation médicale (éligibilité) pour participer à compétition. Comme les Martial Arts, les Martial Sports sont des système sûr et limités par règles mais pour ces derniers la compétition revêt plus grande importance : effort pour vaincre adversaire dans une comparaison. Même si autres valeurs surgissent dans sport (expérience, ascèse, morale, etc.) société actuelle accent sur victoire important et domine sport contemporain. Cette approche affecte le chemin du combat : la victoire sur l'adversaire ne nécessite pas la perfection de l'individu (le but des Martial Paths) ni l'absolue excellence (but des Martial Arts) mais excellence relative (gagner le concours).

Le combat dans les Martial Sports circonscrit par règles, le non-respect peut conduire à disqualification. A l'inverse, durant temps anciens résultat conduit généralement à mort d'un des combattant. Donc combat dans les Martial Sports prend sens différent de celui du combat « réel » qui peut entraîner mort. Escrime pas forcément bonne pour combattre, boxeur ne gagnera pas forcément en combat de rue car ces Martial Sports sont transformés en pratiques artificielles « échecs physiques ». Boxe consiste à marquer points et mettre KO, pas à anéantir l'adversaire.

Minor Categories

Martial Therapy

Appréhendé comme moyen de rétablir une personne souffrante, faible, malade. Utilisation de techniques martiales pour amélioration de la santé. Comme pour les Martial Paths, le terme « martial » est tendancieux, car les Martial Therapies n'ont pas de but martial mais utilisent les techniques martiales comme moyens d'améliorer la santé, développer/redévelopper du bien-être. Les plus réputées viennent de Chine (principalement en raison connexion techniques martiales avec branche taoïsme (vie saine, longévité) comme Taiji). Ce système martial peut être utilisé uniquement comme thérapie car pratique vise à harmonisation, équilibre être humain. Améliorer la santé (corps puis sensation de plénitude) par mouvement fluides, spontanéité intérieur, libertés, sentiment de bonheur, etc.

Martial Training

Martial Training renvoie aux activités martiales se limitant à la pratique de techniques martiales cherchant simplement à promouvoir le développement physique et la forme physique. Contrairement aux Martial Therapies, Martial Training vise à l'amélioration d'individus en bonne santé mais souhaitant être plus fort et en meilleure forme. Contrairement aux Martial Sports pas but nécessaire de rivaliser avec les autres, ni de volonté d'adhérer à code éthique comme artistes martiaux. Dans les gymnases de boxe ou écurie de combattants, il peut donc y avoir des pratiquants s'entraînant pour le combat, d'autres uniquement pour l'entraînement. Martial Training peut donc être appréhendé selon deux points de vue : Premièrement comme menant à devenir meilleur combattant (que ça soit lié au Close Combat, Warrior Arts ou Sport (un soldat, un guerrier ou un athlète)), deuxièmement comme visant à développer la condition physique et la force par la pratique de techniques martiales (sans y voir une préparation au combat).

Martial Games (and « Warrior Games »)

But Martial Game est de reconstituer événements historiques, soit par modèles ou programmes informatiques, soit avec des acteurs humains en temps réel dans la vraie vie (drame costumé documentaire). Même si souvent appelés « jeux de guerre » (ex : Royaume-Uni), la catégorie « Martial Culture and Performance » est plus adaptée car absence utilisation de techniques martiales de manière significative.

Autre type de jeu de guerre est en fait un jeu. Mise en scène scénario fictif (avec rôles et conditions). Selon scénario, potentiel de compétition par opposition aux reproductions événement historiques car opposants « tués » ou « capturés » même si pas préjudice réel. Joués par militaire (répétitions, entraînements) ainsi que par grand public.

Autre type de Martial Game : paintball. Pratiqué par grand public : activité sécuritaire utilisant une version de techniques, stratégies et équipements martiaux mais avec armes sûres et équipement de protection. But : fournir moyen sur jouer à la guerre et au combat rapproché. Les Martial Games ont des règles recommandées et convenues à chaque occasion.

Les jeux de guerre sur plateau, ordinateur et en ligne offrent grande variété opportunités d'engagement virtuel avec le jeu (gaming) martial, ne serait-ce qu'au niveau de la tactique et de la stratégie, et non au niveau de l'exécution pratique.

Tout ce qui précède est à distinguer des « Warrior Games », qui ne sont pas nécessairement ou exclusivement martiaux. Ce sont des jeux organisés pour les soldats (membres actuels ou anciens de forces armées), des « jeux » sur le modèle des J.O, avec des sports et des jeux d'origine martiale et non martiale.

Martial Artefacts, Culture and Performance

Thèmes martiaux peuvent former contenu de toutes formes arts (littérature, poésie, musique, etc.). Mais ces activités culturelles ne sont pas transformées en activités martiales, mais restent plutôt des activités artistiques représentent et commentent le martial, capable de prendre position réflexive et critique à son égard. Ce n'est néanmoins pas en ce sens que « Martial Artefacts, Culture and Performance » sont entendus : elles appartiennent au but, processus formation, soutien, promotion, célébration de l'activité martiale elle-même. Ce sont des activités martiales car participent du martial. Soutiennent, promeuvent et honorent activités martiales, y compris combat réel ou guerre. Comme but activité qui détermine classification, but création ou exposition artefact important. Ex : peinture grand Maître en action dans dojo : signe de respect et promotion idées valeurs (comme art martial : œuvre d'art partie intégrante de la pratique martiale), même objet dans galerie ou musée : placé pour appréciation esthétique et culturelle : artefact martial).

Ex : Danses (de guerre comme préparation au combat, éveil, confiance, détermination, solidarité, intimidation : haka maori), musiques (marches et autres musiques martiale : fanfares, clairons, etc.), marche (performance martiale).

Martial Entertainment and Display

Artefacts martiaux ou performances du dessus peuvent aussi être exécutés à fins différentes, liées au divertissement ou à l'exposition. Ex : marche vers la guerre objectif combat et marche sur terrain parade objectif entraînement, marche d'affichage/exposition sert à divertir spectateurs, promouvoir et faire connaître valeurs vertus militaires. Ici pratiquant sont interprètes, rôles plus ou moins définis. Démonstrations peuvent survenir soit comme véritables performances, soit se développer à partir autres types d'activités martiales, telles que les Martial Arts ou les Martial Sports.

Autre type de divertissement martial en tant que démonstration culturelle observé dans le cas de « soi-disant » Showcase Capoeira, forme de Capoeira pratiquée pour touristes but présenter culture et folklore brésiliens, avec danseurs professionnels et des mouvements stylisés et chorégraphiés qui restent les mêmes à chaque fois.

Gladiator Entertainment

Gladiator Entertainment se situe quelque part entre trois catégories (Close Combat, Crude Martial Sport et Martial Entertainment and Display) bien que les différentes formes soient très différentes unes des autres, couvrant large continuum.

Type de combat a racines dans temps anciens (Colisée Rome antique, gladiateurs) dans concours de vie ou mort. Règles minimales, peu restrictions, mélange styles, variété adversaire, y compris animaux et donc imprévisible et dangereux pour participants. 3 objectifs principaux : se mesurer adversaire dans combat presque rapproché, attirer public assoiffé de sang, générer excitation au combat en tant que divertissement. Résultat : blessure grave ou mort. De nos jours, gladiations complètes sur l'ancien modèle sont rares, même si restent populaires en tant que fiction et dans jeux (gaming). Formes

actuelles gladiation (No Holds Barred ou MMA) comportent moins de risques pour la vie, mais conservent ces 3 objectifs, en tant que formes de divertissement de combat.

Parmi autres Gladiatorial Entertainment impliquant (en partie) une violence de gladiateurs simulée et beaucoup plus douce : exemple de WWE : lutte de feuilleton, carrières luttés participants liées à histoires personnelles. Ne Peut pas être comparé à Martial Sport car mouvements scénarisés, préparés, et résultats souvent connus à l'avance.

Portée sur ce qu'apporte le pratiquant et sur la manière dont lui-même conçoit la discipline, une seconde typologie développée par Laroche (2014) permet de nuancer et compléter cette approche. Importance de ce qu'apporte le pratiquant, conception personnelle de la pratique. Transformations (enseignants, pratiquants) selon attentes adeptes. Ce sont les adeptes qui s'approprient les technique et l'entraînement et adaptant à leurs attentes, définissent la pratique d'un art martial au sein d'une école, et non l'inverse. Considération des « arts martiaux » sous angle herméneutique, donc tenant compte de l'interprétation que les adeptes se font de la pratique.

Contrairement typologies mises en lumière, recherche plus à comprendre comment la pratique de tous « arts martiaux », pris comme phénomène global, peut être perçue différemment en fonction des attentes des adeptes, en fonction de l'image qu'ils se font de la pratique des arts martiaux, plutôt que fondamentalement classer ou catégoriser les différents arts martiaux pour les distinguer les uns des autres. Angle analyse complémentaire des typologies.

Laroche

Pratique des « Arts martiaux » en fonction de 4 grandes dimensions fondamentales :

Dimension martiale

Stipule de développer aptitude efficace en combat (corps comme arme : infliger blessure, prémunir agressions). Ex : contexte militaire (préparation guerre), contexte professionnel (services contre rémunération : garde du corps, agent sécurité, portier, etc.). Efficacité en situation de combat, aptitudes défendre en cas d'agression. Mains nues ou armes blanches.

Dimension thérapeutique

Stipule que la pratique d'arts martiaux peut avoir effets bénéfiques sur santé de l'adepte (ex : mentions sur manuels d'entraînement). Simple fait qu'arts martiaux constituent activité physique peut être perçu comme forme conditionnement corps menant meilleure santé. En faisant lien avec certaines pratiques thérapeutiques anciennes, (notamment méthode contrôle énergie et souffle), pratiquant font des arts martiaux une pratique de santé. Certains cas, ces arts sont utilisés par moine bouddhistes ou taoïstes pour soutenir méditation. Autres cas, adeptes prétendent pratique a permis guérir maux chroniques (physiques et psychologiques). Finalement, adeptes contemporains arts martiaux mises souvent sur maintien équilibre de vie sain grâce à leur pratique. Développement santé du corps, santé mentale et

émotionnelle. Volonté d'atteindre équilibre entre aspect corporel et psycho-émotionnel de l'être humain.

Troisième dimension

Chevauche parfois la dimension thérapeutique, c'est la dimension sportive. Stipule que pratique des arts martiaux peut être perçue comme forme activité sportive (c'est-à-dire compétition aussi bien amateur que professionnel). Occident notamment énormément misé sur cette dimension de l'art martial (judo, taekwondo, lutte, MMA). L'auteur inclue dans cette dimension l'aspect de divertissement qui est également présent et important dans toute histoire des arts martiaux, et qui est fondamentalement lié à la dimension sportive (attire attention de nombreux spectateurs : ex représentatif MMA), au théâtre, à l'opéra traditionnel asiatique ou cinéma asiatique et américain. Littérature romanesque arts martiaux entre aussi dans cette catégorie. Aspect divertissement inclus dans dimensions sportive car mise généralement sur performances athlétique acteurs/pratiquants/personnages : démonstrations de force, mouvement spectaculaire d'un point de vue athlétique, sauts périlleux, simulations extrêmes de combat demandant coordination et endurance exceptionnelles, exploits surnaturels, etc.

Dimension spirituelle

Outre ces dimensions martiale, thérapeutique et sportive, existe dimension spirituelle. Adeptes considérant cette dimension tiennent pour acquis que pratique arts martiaux permet engagement dans cheminement spirituel. « Spiritualité » de l'auteur peut prendre plusieurs sens : parfois quête d'une vérité qui s'apparente à l'éveil bouddhique (expérience menant au nirvana), parfois quête se rapproche de la recherche de longévité taoïste (légende : vivre des siècles, pouvoir extraordinaires). Pour d'autres, le fait d'affronter la mort, même si symboliquement dans un combat régulé ou simulé, rapproche l'adepte des questionnement existentiels, liés à valeur de la vie humaine et des rapports aux autres. Pour plusieurs finalement (notamment pratiquants contemporains) cette spiritualité s'incarne dans recherche d'équilibre, harmonie menant à bien être généralisé, tant physique, que psychologique et émotionnel, dans « l'ici et maintenant ». Dans tous les cas, cette spiritualité dans les arts martiaux implique transformation de l'individu (que ce soit à travers « état modifié de conscience », « autre niveau de conscience » ou développement psychocorporel de type méditatif ou yogique, le pratiquant en quête spirituelle vise une transformation et un accomplissement de lui-même à travers recherche d'harmonie et énergie : à travers la maîtrise de techniques martiales).

Ces 4 dimensions renvoient à manière dont adeptes vont structurer leur pratique en fonction de leurs attentes particulières face à ce qu'ils croient être la pratique des arts martiaux. Ces 4 dimensions sont donc présentes dans tous les arts martiaux et s'articulent de manière différente selon époque, aire géographique, communauté de pratiquant dans laquelle ces arts se développent (ex : période moderne et contemporaine dimensions sportive importante). Pour certains, les arts martiaux sont

essentiellement un sport de combat (judo et taekwondo au J.O en est un signe). Liée à cette vision sportive de pratique des arts martiaux, dimension thérapeutique aussi place importante « le sport, c'est la santé » : pratique devient un moyen d'atteindre l'équilibre corporel, mental et émotionnel qui détermine ce qu'est aujourd'hui « être en bonne santé ». Dimension spirituelle moins présente mais centrale dans certains milieux.

Cela ne veut pas dire que les adeptes d'arts martiaux visant sur les dimensions sportives, thérapeutiques ou spirituelles ont totalement évacué la dimension martiale de la pratique sauf ceux défendant idée de perte de prétentions combatives vers des arts « d'inspiration martiale ». Selon auteur, seulement diminué. Pratiquants contemporains d'arts martiaux ont dû réorienter leurs objectifs pour répondre à de nouvelles attentes « non agressives » liées à la société.

Application à deux cas contemporains (pratiques généralement opposées) :

Tai Chi

4 dimensions ne s'opposent pas unes des autres mais au contraire présentes dans tous pratiques martiales selon modalités. Dans le Tai Chi, on retrouve (même si moins marquée) aussi notion de compétition (tui shou : poussée des mains, ou le combat libre). On retrouve en plus des autres aussi dimension martiale même si aussi discrète : utilisation dans situation de combat, origine art de combat. Selon auteurs, apprentissage du combat que propose entraînement au Tai Chi s'inscrit également dans le cheminement spirituel de l'adepte.

Néanmoins suffit pas d'affirmer que dimension spirituelle est dominante dans le discours des pratiquants et que les autres dimensions sont moins importantes pour comprendre le phénomène. Ils structurent leur discours en faisant en sorte que les trois autres s'accordent avec la spiritualité du Tai Chi (pas de favorisation au détriment d'autres). Structuration des 4 de façon à faire ressortir sa spiritualité.

MMA

Participants compétitions véhiculent l'idée que l'essence des arts martiaux se trouve dans la compétition entre deux combattants : dimension sportive prédomine dans le MMA aussi bien compétition que divertissement. Même si fondamentale, autres dimensions sont à l'œuvre. Entraînement généralement associé à un mode de vie sain, à une discipline de vie qui touche la dimension thérapeutique des arts martiaux. Dimension spirituelle n'est pas totalement à écarter non plus (comme le montre certaines sources). Dimension martiale perceptible par techniques dans le MMA même si selon auteur l'élément fondamental reste l'aspect sportif et divertissant éclipsant l'aspect martial. Structuration des dimensions permettant de construire rhétorique mettant en valeur dimension sportive : Mode de vie sain des athlètes (dimension thérapeutique), quête de soi canalisation de la colère (dimensions spirituelle), développement de techniques martiales efficaces mais encadrées (dimension martiale) s'orientent à l'intérieur d'un discours qui cherche à structurer et

présenter le MMA dans un contexte sportif, athlétique, légitime, honorable et divertissant (discussion intégration J.O).

Dès lors, il serait réducteur de cantonner activité à seule dimension (ou école, technique, époque, etc.) au détriment d'autres (discours souvent liés à comparaison, dénigrement, (dé)légitimation des pratiques) : arts martiaux phénomène multidimensionnel se construisant en fonction des attentes des adeptes.

Les pratiques ne sont d'ailleurs pas figées dans le temps contrairement discours pratiquant « traditionalistes ». Transformations font partie des arts martiaux. Ces deux analyse (Tai Chi et MMA) ne touchent que ces deux pratiques dans le contexte socio-historique analysé (résultats différents dans autre contexte). Cependant, 4 dimensions fondamentales présentées dans cette typologie seraient toujours présente et articulées en fonction d'une rhétorique bien précise répondant aux attentes des pratiquants.

Annexe 34. Troisième édition du Red Bull Kumite (Salle Wagram)



Lors de cette compétition de Street Fighter V disputé dans la salle Wagram – symbole de la boxe et de la modernité –, les joueurs s’affrontent dans un octogone grillagé rappelant ceux utilisés dans le cadre du MMA. Dans le cadre d’une interview¹⁴¹, Luffy exprime d’ailleurs à ce sujet : *« Imaginez, une seule seconde, la pression des joueurs professionnels quand ils rentrent dans la cage du RedBull Kumite comme s’ils allaient se foutre sur la gueule dans un combat de MMA. La mise en scène est exceptionnelle. Mais surtout, la pression est identique, à la différence que vous êtes sûrs de ressortir avec vos 2 arcades sourcilières intactes (quoi que...) »*

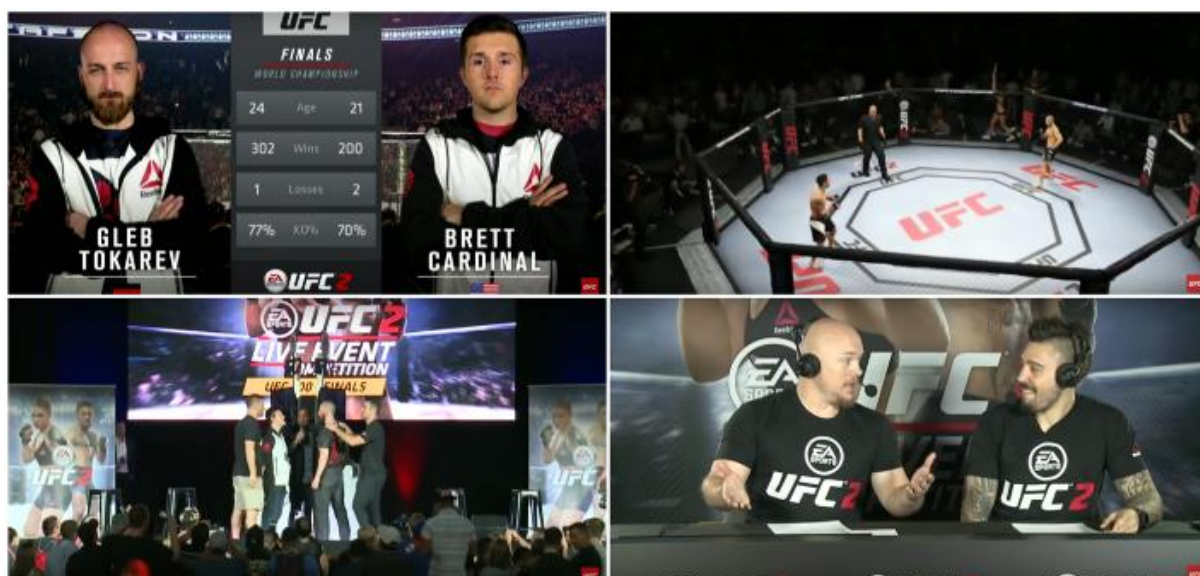
¹⁴¹ Voir : <https://esport-insights.com/luffy-le-frein-du-versus-fighting-cest-sa-richesse/>

Annexe 35. Postures symboliques de joueurs de jeux vidéo de combat (Stunfest)



Image provenant de notre terrain d'étude 3HC (Stunfest 2019) lors de la finale du tournoi Street Fighter 3.3. Les joueurs lèvent les poings à l'image de pratiquants de disciplines de combat physique.

Annexe 36. Symbolismes propres au MMA (UFC live event competition)



La présentation des combattants et de leurs statistiques avant le match, le « staredown » et la présence de commentateurs sportifs observables lors de ce type de manifestations s’inspirent directement de l’univers du MMA.

MMA ET JVC : ETHNOGRAPHIE D'UNE TRANSFIGURATION SPORTIVE

Résumé

Dans un paysage sportif marqué par la prolifération et l'intégration de nouvelles technologies (Thorpe, 2016), se développe une discipline singulière et controversée : le mixed martial arts (MMA). Agrégat de tous les arts martiaux, il fut dès son apparition présenté comme une transgression absolue des droits de l'homme renouant avec la mise à mort des gladiateurs des jeux du cirque. Bien que légal en France depuis 2020, il pose la logique contradictoire relevée par Norbert Elias : « *l'un des problèmes essentiels concernant le sport, à savoir comment réconcilier deux fonctions contradictoires : d'une part, le relâchement agréable du contrôle exercé sur les sentiments humains, la manifestation d'une excitation agréable, et, d'autre part, le maintien d'un ensemble de codifications pour garder la maîtrise des émotions agréablement décontrôlées* » (Elias, Dunning 1994). Le MMA partage plusieurs homologues avec le « jeu vidéo de combat » (JVC), autre objet régulièrement délégitimé pour son caractère violent.

Notre étude se propose de penser l'émergence et le succès de ces disciplines en parallèle aux processus à l'œuvre de déclin du sport moderne et de développement d'autres formes de pratiques sportives (postmodernes). Il s'agit de plus, par approches comparatives, d'étudier leur mode de diffusion et la manière dont elles participent à la construction d'un nouvel imaginaire sportif fondé sur la mise en image de combattants et d'affrontements contribuant au développement de récits transmédia (Jenkins, 2009). Aussi, le travail consiste à examiner les modalités d'intégration et de représentations de la violence chez les pratiquants issus de ces deux univers.

Pour ce faire, deux revues systématiques internationales (l'une sur le MMA, l'autre sur le jeu vidéo de combat (JVC)) ont été conduites, trois terrains ethnographiques – deux clubs de MMA et une association de jeu vidéo de combat – ont été étudiés et une enquête par questionnaires menée auprès de 500 pratiquants a été réalisée. L'étude traite transversalement des enjeux éthiques et déontologiques impliqués par les modalités d'engagement d'un chercheur enquêtant par corps ainsi qu'en terrain sensible et familier.

Les résultats mettent en lumière la nature totalement incarnée du MMA et du jeu vidéo de combat, et révèlent accessoirement l'existence d'analogies dans les engagements sensoriels et émotionnels vécus à travers leur pratique. Par leurs spécificités, ces disciplines apparaissent également comme réponses à la quête de sens, de significations, d'identité et à la saturation

caractéristique de la vie quotidienne. Ce travail montre en outre la manière dont la diffusion d'images de MMA au travers différents supports – dont le jeu vidéo de combat – participe à la construction et intégration d'un nouvel imaginaire sportif redéfinissant les modes de représentations et favorisant la circulation entre (voire transcendant) les frontières temporelles, géographiques et culturelles par hybridation des usages et pratiques médiatiques et sportives.

Mots-clés : Arts martiaux mixtes, jeu vidéo de combat, ethnographie, sensorialité, transmédia, postmodernité

MMA AND FVG: ETHNOGRAPHY OF A SPORT TRANSFIGURATION

Abstract

In a sporting landscape marked by the proliferation and the integration of new technologies (Thorpe, 2016), an unusual and controversial discipline is developing: mixed martial arts (MMA). Aggregate of all martial arts, it was depicted as an absolute transgression of human rights and often compared to the killing of gladiators at circus games from its inception. Despite its legalization in France in 2020, MMA illustrates the contradictory logic noted by Norbert Elias: *“one of the essential problems concerning sport, namely how to reconcile two contradictory functions: on the one hand, the pleasant relaxation of the control exercised over the human feelings, the manifestation of pleasant excitement, and, on the other hand, the maintenance of a set of codifications to keep control of pleasantly uncontrolled emotions”* (Elias, Dunning 1994). MMA shares several similarities with the “fighting video game” (FVG), another object often subject to delegitimization given its violent nature.

Our study aims to put in perspective the emergence and success of these disciplines with the processes behind the decline of modern sport and the development of other forms of (postmodern) sporting practices. Using a comparative approach, we also attend to study their mode of diffusion and their involvement in the construction of a new sporting imagination based on the depiction of fighters and clashes contributing to the development of transmedia narratives (Jenkins, 2009). Lastly, the current research aspires to examine the reciprocal methods of integration and depiction of violence among practitioners of these two worlds.

To this end, two international systematic reviews (one on MMA, the other on fighting video game) were conducted, three ethnographic fields (two MMA clubs and a fighting game community) were studied and a survey carried out among 500 practitioners was conducted. A cross-sectional study deals with the involvement of ethical and deontological issues from an embodied investigating research in a sensitive and familiar field.

The results highlight the totally embodied nature of MMA and fighting video games, while revealing the existence of analogies in the sensory and emotional engagements experienced through their practice. The specificities of these disciplines also appear as a response to the quest for sensations, meanings, identity and the characteristic saturation of daily life. Furthermore, this work shows how the dissemination of MMA images through different media – including fighting video games – contributes to the construction and to the integration of a

new sporting imagination line redefining modes of representation and promoting circulation between (even transcending) temporal, geographical and cultural boundaries through hybridization of media and sporting uses and practices.

Key words: Mixed martial arts, fighting video game, ethnography, sensoriality, transmedia, postmodernity