

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANALYSE COMMUNAUTAIRE : SMASH MONTRÉAL

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN SCIENCE POLITIQUE

PAR

ANTOINE SABOURIN

NOVEMBRE 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES .....	iv
RÉSUMÉ .....	v
ABSTRACT .....	vi
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I <i>La communauté</i> .....	11
2.1 <i>Melee</i> , d’hier à aujourd’hui .....	12
2.1.1 L’Ouest contre l’Est .....	12
2.1.2 L’importance de MLG.....	13
2.1.3 Frictions avec Nintendo, «Brawl destroys families» .....	14
2.1.4 Revival of Melee .....	15
2.1.5 Smash Brothers Documentary .....	16
2.2 Montréal, un historique parallèle .....	17
2.2.1 Un début familial .....	18
2.2.2 Trouver son chez-soi .....	18
2.2.3 <i>Smashloft</i> : maître chez soi.....	21
2.3 Montréal aujourd’hui .....	24
2.3.1 Frictions communautaires et projets .....	24
2.3.2 La relation à l’argent .....	26
2.3.3 L’organisation d’évènements .....	29
2.3.4 La prise de décision.....	31
2.4 Discussion sur l’exceptionnalisme de <i>Smash</i> .....	34
CHAPITRE II Le Membre.....	40

2.1 Méritocratie .....	42
2.2 Les différents types de membres .....	45
2.2.1 Le PR.....	48
2.2.2 Les autres compétiteurs et compétitrices .....	51
2.2.3 Les TOs .....	57
2.2.4 Les spectateurs-trices .....	65
2.3 <i>Smash</i> Montréal et les femmes.....	67
2.4 La relation d'âge .....	80
2.5 Deux jeux, deux communautés? .....	82
2.6 Les personnes en situation de handicap .....	87
2.7 Cas particulier .....	89
CONCLUSION.....	92
BIBLIOGRAPHIE .....	98

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

FGC : Figthing Game Communities

MGC : Montreal Gaming Center

MLG : Major League Gaming

PR : Power Ranking

TO : Tournament Organiser

## RÉSUMÉ

La thèse défendue est que depuis ses tout débuts, la communauté de *Smash* à Montréal offre un nouveau modèle, plus ouvert, de gestion des relations de pouvoirs entre ses membres. La communauté a eu un long chemin à parcourir avant d'en arriver à une ouverture complète. L'autonomie de la communauté a été utilisée pour promouvoir une plus grande ouverture envers des membres de toutes les franges de la société pour faire croître son bassin de *Smasheurs* et *Smasheuses*. Par ailleurs, il est remarquable que la gestion des relations de pouvoir se produise de façon dynamique, c'est-à-dire entre ses membres -eux et elles-mêmes- plutôt que d'avoir une autorité en place pour gouverner la communauté.

Mots-clés : Communauté, jeux vidéos, relation de pouvoir

## ABSTRACT

The thesis is that from the very beginning, the Smash community in Montreal offers a new, more open, model for managing power relations between its members. The community had a long way to go before it came to a fully opened model. The community's autonomy has been used to promote greater openness towards members from all walks of life to grow its Smashers pool. On the other hand, it is remarkable that the management of power relations occurs dynamically, that is, between its members themselves rather than having an authority in place to govern the community.

Keywords : Community, video games, power relations

## INTRODUCTION

*Super Smash Bros.* est une série de jeux vidéo ayant le plaisir comme élément central dans sa conception. L'objectif est que n'importe qui jouant au jeu en retirera du plaisir, que ce soit dans sa nature plus compétitive ou sa version plus festive (*party game*). Nintendo n'a jamais réellement supporté la scène compétitive de *Smash*, du moins, pas au niveau où d'autres compagnies se sont engagées pour leurs jeux. L'avènement de celle-ci est donc tout-à-fait inusité. Une simple recherche sur Facebook ayant comme mots-clés « *Smash* » et « Montréal » nous amènera sur les pages de la communauté compétitive locale. L'heure des tournois hebdomadaires, appelés *weeklies*, ainsi que le lieu de compétition y sont clairement indiqués pour les potentiels compétiteurs et potentielles compétitrices. Moyennant un modeste prix d'entrée, ces tournois sont ouverts à tous et toutes. Les tournois se déroulent en personne, il n'est donc pas question ici d'une communauté en ligne :

Tandis que *Melee*, c'est vraiment: tu t'assois à côté de la personne et tu joues avec. C'est une interaction vraiment sociale. C'est une sortie, c'est social, c'est *l'fun*, tu rencontres des gens. J'aime beaucoup mieux ça que rester chez moi... en ligne, on dirait qu'il y a une sorte [de désinhibition]... les gens sont toxic. Vu qu'on a l'impression que c'est une pression sociale, c'est pas aussi toxic.<sup>1</sup>

Se rendre à l'adresse est définitivement plus facile que trouver le bon appartement dans le labyrinthe de couloirs et d'escaliers du bloc-appartements. Un bruit de cliquetis de

---

<sup>1</sup> Entrevue avec Carl Synett tenue le 27 février 2019. Dans l'entrevue originale, il dit qu'il y a « une sorte d'inhibition ». Il est clair toutefois qu'il entendait l'inverse : que c'est l'anonymat qui mène aux comportements toxiques, ce que l'on ne retrouve pas avec la pression sociale des compétitions physiques.

manettes accueille toute personne franchissant la porte du *Smashloft*. Le tournoi n'est pas encore commencé, mais plusieurs personnes se réchauffent en jouant des *friendlies*, joutes de pratique sans réelles conséquences lors de la défaite, sur les multiples stations de jeu. Bienvenue dans la communauté de *Smash* à Montréal.

Commençons avec une anecdote. Deux jeunes compétiteurs, nouveaux à la communauté jouent ensemble avant le début du tournoi, l'un étant clairement d'un niveau supérieur. Le jeu retentit : « *GAME!* » La partie est terminée, le vainqueur nargue son adversaire : « Comment tu te sens? » Ces moqueries font partie du jeu, personne ne réagit. Quelques instants plus tard, « *GAME!* », suivi de : « Comment tu te sens? ». De nouveau, le meilleur des deux a triomphé. Le cycle se répète quelques fois et un malaise commence à s'installer autour d'eux. Si bien qu'un joueur vétérans de la communauté les approche : « Tu ne peux pas faire ça, c'est du *bullying!* » Le joueur visé rétorque : « Ce n'est pas grave, c'est mon ami, on fait toujours ça. » Soudainement, la salle vire au silence. « Peut-être dans le confort de votre salon, mais dans cette communauté, on ne tolère pas ce genre de comportements. Veux-tu qu'on joue pour voir comment on se sent lorsque ça nous arrive? » Le joueur refuse, continue de jouer avec son ami, cette fois-ci dans le silence. Les autres reprennent leurs *friendlies*. L'organisateur annonce le début du tournoi. Coup de théâtre! Orchestré par l'organisateur et le vétérans, ce dernier affrontera, dès le premier tour le joueur jugé problématique. Étant nouveau à la scène compétitive, le joueur en question n'a aucune chance. Après avoir remporté les deux seules manches de ce deux de trois, le vétérans s'exclame : « Comment tu te sens? »

Cette histoire soulève plusieurs questions : est-ce vraiment comme cela que le règlement de conflit s'opère au sein de cette communauté? Qui a décidé des règles de fonctionnement? Pourquoi le vétérans s'est-il senti obligé d'aller défendre l'ami moins fort? Que se serait-il passé s'il avait perdu? Comment fonctionne cette communauté? Tout ce questionnement mènera éventuellement à la réalisation de cette recherche.

Le terme communauté, déjà employé à plusieurs reprises, n'est pas banal. C'est un élément clé dans l'auto-identification de ce groupe de compétition, surtout aux États-Unis. Plutôt utilisé en anglais, langue dans laquelle se tiennent la plupart des événements de la communauté, on retrouve tout de même ce sentiment d'appartenance, qui est au cœur de l'emploi du terme, en français :

À part Toronto, t'as la côte est de l'Amérique du Nord et du Canada, tu sais, eux, quand on se déplace entre francophones aussi, tu sais, personne ne comprend le français ailleurs. Fait que, ça ne nous donnait pas un *edge*, mais c'était juste comme... tu sais on avait un plus gros sentiment d'appartenance je pense.<sup>2</sup>

Le choix de l'utilisation du mot communauté n'est toutefois pas anodin. Alexis de Tocqueville, alors qu'il essayait de comprendre la démocratie à l'Américaine, en 1840, écrivait : « Il arrive souvent que des Anglais exécutent isolément de très grandes choses, tandis qu'il n'est guère de si petite entreprise pour laquelle les Américains ne s'unissent. »<sup>3</sup> positionnant ainsi la valeur communautaire comme centrale à l'expression de la démocratie américaine, car après tout : « Pour que les hommes restent civilisés ou le deviennent, il faut que parmi eux l'art de s'associer se développe et se perfectionne dans le même rapport que l'égalité des conditions s'accroît. »<sup>4</sup> Les lecteurs de l'auteur français savent qu'il emploie le terme « association » et non « communauté ». Il est toutefois révélateur que Robert D. Putnam, ardent défenseur du communautarisme, dise de Tocqueville qu'il est le « patron saint of American

---

<sup>2</sup> Entrevue avec David Yeung tenue le 9 décembre 2019

<sup>3</sup> Alexis de Tocqueville, *De la démocratie en Amérique II*. Coll. « folio/histoire ». Sarthe : Galimard, 1999, p.155

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 160

communitarians »<sup>5</sup>. La conclusion vers laquelle tend ce lien entre l'autodéfinition des *Smashers* et l'importance des associations chez Tocqueville est que la communauté de *Smash* est importante à l'intégrité de la démocratie américaine. Même s'il semble fallacieux, cet énoncé corrobore la vision qu'a Putnam du phénomène communautaire. Selon lui, les réseaux sociaux (pris au sens de cercles sociaux) ont une valeur pouvant augmenter la production d'un individu ou d'un collectif<sup>6</sup>. Il explique ce qu'il entend par production tout au long de son livre, alors qu'il démontre les effets positifs de liens communautaires forts sur la participation politique (sous toutes ses formes)<sup>7</sup>, civique<sup>8</sup> et religieuse<sup>9</sup>. Des citoyens ayant un capital social fort seront aussi plus altruistes, philanthropes, plus prêts à donner de leur temps<sup>10</sup> et, finalement, plus honnêtes et faisant plus confiance à leurs concitoyens<sup>11</sup>. Putnam croit par ailleurs que le phénomène communautaire, aux États-Unis, a connu des hauts et des bas suivant une tendance marquée vers le bas<sup>12</sup>.

---

<sup>5</sup> Robert D. Putnam, *Bowling Alone*. Coll. « Simon & Schuster Paperbacks ». New York : Simon & Schuster, Inc., 2000, p.24

<sup>6</sup> *Ibid.*, p.19

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.47

<sup>8</sup> *Ibid.*, p.63

<sup>9</sup> *Ibid.*, p.79 Putnam s'inquiète de la chute du phénomène religieux aux États-Unis pour les bénéfices historiques qu'a apportés la religion au phénomène associatif. Cette relation est réciproque pour lui.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 116

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.134

<sup>12</sup> *Ibid.*, p.25

Même avec cette importance accordée aux communautés, à la fois Alexis de Tocqueville et Robert D. Putnam ne donnent pas de définition précise de communauté ou d'association. Cette ambiguïté laisse place à une multitude de définitions relatives aux modes de fonctionnement de chacune des communautés prises individuellement. À la question : Comment la communauté de *Smash* à Montréal se distingue-t-elle des autres; ou comment fonctionne-t-elle? La thèse qui sera défendue est que depuis ses tout débuts, la communauté de *Smash* à Montréal offre un nouveau modèle, plus ouvert, de gestion des relations de pouvoir entre ses membres.

Pour définir « relations de pouvoir », nous utilisons une approche foucaultienne puisqu'elle permet une plus grande variété d'interprétations et qu'elle s'intéresse, entre autres, au pouvoir exercé par les individus sur d'autres individus. Pour éclairer ce concept, il faut passer par celui de gouvernementalité. Rapidement, ce sont les pratiques discursives qui amènent un certain assujettissement. Celui-ci constitue le sujet au travers de relations de pouvoir et de résistance face à ces pratiques. Cette dynamique permet d'identifier la gouvernementalité, qui opère selon une certaine rationalité.

Les pratiques discursives sont les multiples règles qui définissent le discours sur un objet donné. Celles-ci, lorsque prises ensemble, mènent à une formation discursive. Foucault précise expressément ce qu'il entend par pratique discursive dans *L'archéologie du savoir*. Pour lui, «[...] c'est un ensemble de règles anonymes, historiques, toujours déterminées dans le temps et l'espace qui ont défini à une époque donnée, et pour une aire sociale, économique, géographique ou linguistique donnée, les conditions d'exercice de la fonction énonciative.»<sup>13</sup> Ces règles « sont immanentes à

---

<sup>13</sup> Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*. Coll. « Tel ». Domont : Gallimard, 2016, p.162

une pratique et la définissent dans sa spécificité.»<sup>14</sup> Les pratiques discursives sont donc des codes sociaux, tacites, que l'on se donne pour définir des concepts et des représentations. C'est elle aussi qui circonscrit ce que Foucault appelle la fonction énonciative : ce qu'un individu donné peut et va dire sur un sujet donné.

Les discours, objet d'étude de quiconque désire utiliser une approche passant par les pratiques discursives, «forment systématiquement les objets dont ils parlent»<sup>15</sup>. Ceux-ci amèneront les techniques de soi, qui sont des procédures nous amenant à fixer, maintenir ou transformer notre identité dans le but d'accomplir certains objectifs sociaux<sup>16</sup>. C'est ce qui mènera à l'assujettissement, concept que Foucault développe surtout dans *Surveiller et punir*. Il y trace un portrait du corps comme étant dominé par des rapports de pouvoir menant à son utilisation économique. Alors qu'il entre dans le champ politique, lorsqu'il est pris dans ce «système d'assujettissement», il devient un corps productif et assujetti<sup>17</sup>. Plus tard, dans *La volonté de savoir*, il modérera son propos ajoutant «[...] l'assujettissement des hommes; je veux dire leur constitution comme "sujets", aux deux sens du mot.»<sup>18</sup> C'est-à-dire au sens scientifique et politique. L'assujettissement scientifique sert à mieux comprendre l'individu pour mieux le dominer, par la suite, par le politique. Il poursuivra en disant: «En face d'un pouvoir qui est loi, le sujet qui est constitué comme sujet – qui est "assujetti" – est celui qui

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.68

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.71

<sup>16</sup> *Id.*, « Subjectivité et vérité ». Chap. in *Dits et écrits II. 1976-1988*. Coll. « Quarto ». Malesherbes : Gallimard, 2001, p.1032

<sup>17</sup> *Id.*, *Surveiller et punir*. Coll. « Tel ». Lonrai : Gallimard, 2016, p. 34

<sup>18</sup> *Id.*, *Histoire de la sexualité I : La volonté de Savoir*. Coll. « Tel ». Domont : Gallimard, 2015, p.81

obéit.»<sup>19</sup> Pour le bien de cette analyse, cet assujettissement ne se produit pas que dans les hautes sphères du pouvoir et de la connaissance, il arrive au quotidien. Dans une communauté telle que celle de *Smash* à Montréal, il n'y a pas d'autorité coercitive en place. Il y a toutefois des règles tacites qui sont formulées et maintenues en place par la communauté. Ce processus d'assujettissement est toutefois beaucoup plus personnel et social. L'on consent à y être assujetti, à être sujet des règles communautaires. C'est possiblement ce qui fait la force de toute communauté organique (au sens où elle n'est pas dissociable de ses membres), ce consentement à l'assujettissement.

Il y a dans les discours et les actes des formes de pouvoir et de résistances. Foucault nuance cette opposition:

Il n'y a pas d'un côté le discours du pouvoir et en face, un autre qui s'oppose à lui [résistant]. Les discours sont des éléments ou des blocs tactiques dans le champ des rapports de force; il peut y en avoir de différents et même de contradictoires à l'intérieur d'une même stratégie; ils peuvent au contraire circuler sans changer de forme entre des stratégies opposées. [...] Il s'agit en somme de s'orienter vers une conception du pouvoir qui, au privilège de la loi, substitue le point de vue de l'objectif, au privilège de l'interdit le point de vue de l'efficacité tactique[...] Le modèle stratégique, plutôt que le modèle du droit.<sup>20</sup>

Ces blocs ne sont pas nécessairement unis et cohérents, mais en mouvement constant. Ils ne s'articulent pas nécessairement de façon cohérente et claire contre leur opposant. Cette nuance est importante puisqu'elle rend compte de l'évolution de la pensée des individus ainsi que des nécessaires divergences d'opinion au sein de ces mouvements.

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p.112

<sup>20</sup> Foucault, *Volonté de savoir*, *op. cit.*, p.134

Enfin, la gestion de cette relation entre pouvoir et résistance est ce qui s'appelle la gouvernementalité. Foucault a émis plusieurs définitions de ce terme. Parfois, il prend des ampleurs étatiques, autrefois des proportions plus humaines. «Et on pourrait ainsi reprendre sous un autre aspect la question de la "gouvernementalité": le gouvernement de soi par soi dans son articulation avec les rapports à autrui [...]»<sup>21</sup>. C'est une vision à la fois individuelle et sociale, voire communautaire, de la gouvernementalité. Dans sa recherche sur la question de la gouvernementalité, Sébastien Malette dira: «En termes clairs, la relation de pouvoir est cette forme d'action dont la visée est de "conduire les conduites". En ce sens, toute relation humaine par laquelle un individu ou un groupe tente de circonscrire et de structurer l'agir d'un autre est considéré comme une relation de pouvoir par Michel Foucault.»<sup>22</sup> Il semble donc approprié d'utiliser cette définition dans le cadre de cette étude.

Avec cette définition en tête, nous pouvons analyser les relations de pouvoir au niveau des interactions individuelles. Il s'agira d'étudier le savoir politique d'un groupe, ici d'une communauté :

Il me semble qu'on pourrait aussi faire une analyse du même type à propos du savoir politique. On essaierait de voir si le comportement politique d'une société, d'un groupe ou d'une classe n'est pas traversé par une pratique discursive déterminée et descriptible. [...] on l'analyserait dans la direction des comportements, des luttes, des conflits, des décisions et des tactiques.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Foucault, *Subjectivité et vérité*, *op. cit.*, p.1033

<sup>22</sup> Sébastien Malette, « La gouvernementalité chez Michel Foucault ». Mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2006, p.95

<sup>23</sup> Foucault, *Archéologie du savoir*, *op. cit.*, p.263

Il semble que l'enquête terrain soit la méthodologie la plus appropriée pour aller trouver ces pratiques discursives. Cette étude recense les témoignages de six membres de la communauté. Ceux et celles-ci ont des rôles différents dans la communauté : trois organisateurs et une organisatrice; une *top player*; et un *mid-level player* <sup>24</sup>. David Yeung est l'un des premiers organisateurs de la communauté; connu dans la communauté comme le *Smash Dad*, il serait le père de ce qu'est la communauté aujourd'hui. Il s'est maintenant retiré de la communauté, mais l'impact qu'il a eu laisse des traces importantes pour les personnes ayant participé à ses tournois : « Tu sais, j'ai commencé un nouveau travail en janvier. Puis une des premières personnes qui m'a parlé au travail même, il m'a dit quelque chose du genre: Toi tu ne me connais pas, mais moi je te connais. Puis j'ai déjà été à tes tournois. »<sup>25</sup> C'est lui qui a formé Caio Vidal Mourão, qui est le présent organisateur communautaire. Ce dernier organise les tournois en compagnie de Miles Wilkie dans leur domicile. La dernière organisatrice interviewée est Mila Lam, une étudiante en échange à Montréal qui a, entre autres, organisé des tournois non mixtes. Kelsy « SGK » Medeiros est souvent considérée comme la meilleure femme jouant à *Smash* au monde, toutes disciplines confondues. Finalement, Carl « Synett » Synett a réussi à se faire un nom au niveau national (voire international) par la réparation de manette. Il est aussi un joueur très engagé dans la communauté de Montréal.

Chacun des participants et chacune des participantes avait le choix de faire l'entrevue en ligne, via la plateforme Discord (plateforme utilisée par David, Kelsy et Mila) ou dans un café près du lieu de compétition au choix du participant (privilegié par Caio, Carl et Miles), un café leur étant offert pour les remercier. Les entrevues étaient semi-directives avec comme consigne de base :

---

<sup>24</sup> Pour les distinctions entre ces types de membres, se référer à deuxième section du second chapitre.

<sup>25</sup> Yeung, *Op. Cit.*

comment perçois-tu les relations de pouvoir au sein de la communauté de *Smash* à Montréal? L'entrevue était donc principalement un discours des participants et participantes sur leurs expériences en tant que membre de la communauté. Les quelques interventions du chercheur étaient de l'ordre de relance ou de questions externes leur permettant de rendre compte d'une expérience plus complète. Ces entrevues duraient en moyenne une heure.

Ce qui suit est donc cette communauté de *Smash*, vue de l'intérieur. Vu par ses organisateurs et organisatrices, mais aussi par ces joueurs et joueuses. Pour voir comment se présente ce modèle communautaire à travers un esprit d'ouverture, surtout dans les relations de pouvoir entre les membres, nous verrons tout d'abord, en survol, la communauté dans son ensemble, ce qui transcende ses membres. Nous verrons comment elle a été conçue et comment elle se développe. Ensuite, nous nous pencherons sur les membres : qui sont-ils et comment gèrent-ils leurs relations sociales ? Dans cette section, nous verrons comment on en vient à être assujettis en tant que *Smasher* ou *Smasheuse*.

# CHAPITRE I

## *LA COMMUNAUTÉ*

Dès les premiers moments du développement de la communauté de *Smash* à Montréal, il y avait un esprit d'ouverture sociale. Toutes les personnes désirant compétitionner étaient admises dans la communauté. Cet esprit d'ouverture s'est transmis jusqu'à aujourd'hui. Toutefois, ce n'est pas entièrement spécifique à cette communauté locale. Le développement de la scène montréalaise s'est fait en parallèle avec celle de la communauté de *Smash* américaine, qui a connu plusieurs rebondissements. On y retrouve tout de même cet esprit d'ouverture.

Ce chapitre explore le développement de la communauté de *Smash*, particulièrement celle de *Melee*, dans son contexte nord-américain. Par la suite, il sera question de celle de Montréal en particulier. Passer par un historique plus large permet de mieux comprendre les influences qu'a eues la grande communauté sur celle qui nous intéresse : « Je dirais qu'il y a quand même assez d'impacts. Côté changement, il n'y aura pas de changements si le global ne [prend] pas une décision... Ils sont entremêlés un peu. »<sup>26</sup> Il sera ensuite question du mode de fonctionnement communautaire actuel avant de finir sur une discussion des implications d'une telle ouverture sur le mode de

---

<sup>26</sup> Synett, *Op. cit.*

fonctionnement communautaire ainsi que de la spécificité de la communauté de *Smash* à Montréal.

## 2.1 *Melee*, d'hier à aujourd'hui

*Super Smash Bros. Melee* est un jeu sorti en 2001. C'est le jeu à avoir vendu le plus sur la *Gamecube* avec 7 millions de copies. N'étant pas nécessairement pensé pour la compétition, *Melee* est devenue, au fil du temps et d'efforts communautaires, l'une des scènes compétitives de jeux vidéo les plus suivis : « We built the community ourselves as individuals and as friends who just want to play Smash together. »<sup>27</sup> Dans cette section, nous en verrons l'évolution de ses débuts segmentés aux tournois attirant plusieurs centaines de participants. Beaucoup de ces informations nous proviennent d'une page wiki de la scène compétitive<sup>28</sup> ainsi que du *Smash Brothers Documentary*<sup>29</sup>, financé en grande partie par la communauté via *Kickstarter*<sup>30</sup>.

---

<sup>27</sup> Entrevue avec Kelsy Medeiros tenue le 28 février 2019. p.1

<sup>28</sup> Smash Wiki (5 octobre 2020), *Super Smash Bros. Melee in competitive play*, récupéré de [https://www.ssbwiki.com/Super\\_Smash\\_Bros.\\_Melee\\_in\\_competitive\\_play](https://www.ssbwiki.com/Super_Smash_Bros._Melee_in_competitive_play)

<sup>29</sup> Youtube, (5 octobre 2020), *The Smash Brothers Documentary* [Vidéo en ligne], récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=jX9hbbA-WP4>

<sup>30</sup> Kickstarter, (5 octobre 2020), *The Smash Brothers Series – Production*, récupéré de <https://www.kickstarter.com/projects/eastpointpictures/the-smash-brothers-series-production?ref=live>

### 2.1.1 L'Ouest contre l'Est

La compétition à un contre un émerge rapidement après la sortie du jeu. Toutefois, la participation reste modeste. Deux scènes se développeront, l'une sur la côte ouest, l'autre sur la côte est des États-Unis, chacune avec des règles différentes, vivant toutes deux isolées l'une de l'autre. Dans le cas de la côte est, il n'y avait pas vraiment de tournois, les compétiteurs se mettaient au défis et se déplaçaient à leurs domiciles pour déterminer qui était le meilleur des deux. La côte ouest fonctionnait plus selon la forme de tournois telle que nous le concevons aujourd'hui. Leur attrait était toutefois restreint, ceux-ci se déroulant dans les domiciles des organisateurs.

Les deux côtes géographiques des États-Unis avaient leurs champions et, éventuellement, ils se demandaient quelle région était la meilleure. Des représentants de la côte ouest sont venus jouer sur la côte est et vice-versa. Avec le temps, ces points de contact sont devenus plus fréquents et la communauté commençait à grandir en popularité, phénomène accéléré par la démocratisation d'un Internet plus rapide. C'est à ce moment que plusieurs tournois majeurs ont commencé à émerger avec une organisation plus professionnelle. À l'apogée de cette période, *Super Smash Bros. Melee* entrait dans le giron de l'organisation *Major League Gaming* (MLG), lui donnant une crédibilité qui prendra du temps avant d'être égalée de nouveau.

### 2.1.2 L'importance de MLG

Il y a plusieurs raisons pour lesquels MLG a eu une aussi grosse importance pour la scène de *Melee*, surtout à l'époque. La première est la grosseur de l'organisation. MLG avait déjà beaucoup de disciplines de jeux vidéo dont ils faisaient la diffusion. Que l'on pense à *Halo*, *Tekken*, *Starcraft* ou même *Call of Duty*, MLG était l'organisation qui a permis aux *eSports* (sports électroniques, donc de jeux vidéo) d'aller de l'avant. Le fait d'y inclure *Melee* dans son alignement de jeux a beaucoup

aidé à faire connaître la scène. En effet, des spectateurs ou spectatrices venaient voir, par exemple, *Halo*, mais découvraient *Smash* en restant à l'écoute.

Cette ligue fonctionnait par circuit. C'est-à-dire que les tournois se déroulaient dans plusieurs villes à travers les États-Unis. Ça a permis aux joueurs et joueuses de se déplacer, mais aussi à faire croître les scènes locales où ces tournois s'arrêtaient. Cela a aussi stimulé des rivalités, puisqu'il y avait une plus grande fréquence de tournois, et donc plus de possibilités d'interaction entre les deux côtes américaines.

*Smash* avait donc finalement une scène pour se mettre de l'avant. Le prestige de MLG ne se limitait pas qu'à l'organisation d'un circuit. C'est aussi l'un des premiers moments de professionnalisation de la diffusion de *eSports*. Il y avait des commentateurs et des interviews avec les joueurs. Même un élément aussi banal que des transitions entre les plans de caméra ont vraiment mis la table pour ce qui allait venir en ce qui concerne la diffusion de tournois aujourd'hui. L'optique était clairement d'émuler les grandes chaînes de diffusions sportives.

Finalement, ces tournois ont amené beaucoup d'argent dans la communauté. Spécifiquement de l'argent dans les pots allant aux gagnants des tournois. Comme il y avait plus de tournois avec des sommes monétaires plus considérables, les joueurs se sentaient plus à l'aise de se déplacer et se dévouaient plus à leur jeu. Ce qui a fait accroître le niveau de compétition, ce qui a augmenté le nombre de spectateurs, et donc de joueurs. Ce cercle vertueux est le plus grand apport de MLG à la communauté de *Smash*.

### 2.1.3 Frictions avec Nintendo, «Brawl destroys families»<sup>31</sup>

*Nintendo* n'a jamais tout à fait approuvé la scène compétitive de *Melee* (ou de *Super Smash Bros. 64*). Pour un jeu comme *Street Fighter*, par exemple, les tournois ainsi que les prix étaient souvent financés par *Capcom*, le développeur du jeu. Les avantages monétaires pour *Capcom* viennent sous la forme de revenus de publicité lors de la diffusion de tournois tout en utilisant les tournois comme publicité pour leur jeu. *Nintendo* ne voit pas les choses de la même façon et a laissé la communauté s'organiser par elle-même, expliquant l'importance qu'une organisation comme MLG parraine la communauté en la finançant.

Ayant de la difficulté à s'entendre avec *Nintendo* pour les droits de diffusion, MLG laissa tomber son circuit, replongeant la scène dans une période plus difficile. Toutefois, la même année, le plus grand tournoi de jeux de combats, le prestigieux *EVO Championship Series*, décida de laisser une place à *Melee* dans son alignement, donnant un second souffle au jeu.

La relation difficile avec la compagnie mère a amené beaucoup des compétiteurs et compétitrices à craindre l'annonce d'une suite à *Melee*, venue sous la forme de *Super Smash Bros. Brawl*. Ces craintes se sont confirmées. *Brawl* a tout d'abord attiré bien des joueurs originaires de la scène de *Melee* qui se sont vite rendu compte que le jeu n'était pas aussi technique et rapide que son prédécesseur. Beaucoup de ces joueurs et joueuses ne sont pas revenues à *Melee* après leur déception. *Brawl* a tout de même eu une représentation dans MLG et dans beaucoup de tournois majeurs, dont *EVO*, qui, dès 2009, décida de laisser tomber *Melee* en faveur de la plus récente

---

<sup>31</sup> Youtube, (5 octobre 2020), *Fighterpedia HD: Is Smash Bros a Fighting Game?* [Vidéo en ligne], récupéré de <https://youtu.be/GM3qwp6g9nk> Le joueur Montréalais Roustane «Kage the Warrior» Benzeguir apparait dans une vidéo et dit cette ligne.

itération de la série. De ce fait, *Melee*, entra dans une période creuse alors qu'aucun tournoi national n'eut lieu pour une période d'un an.

#### 2.1.4 Revival of Melee

La scène compétitive de *Melee* était en train de mourir. En 2009, un tournoi nommé *Revival of Melee* a réuni tous les joueurs de talents américains de l'époque et est le premier tournoi à voir le nombre de participants retrouver l'ère pré-*Brawl*. Ce tournoi a revitalisé l'intérêt de ce jeu (alors vieux de huit ans) autant au niveau des participants et participantes que des spectateurs et spectatrices. Par après, la plupart des grands tournois de *Melee* devaient être organisés par les gens de la communauté, sous peine de la voir s'effriter.

Beaucoup de tournois émergèrent à ce moment et la scène en vint à être dominée par ce que la communauté appela les *5 Smash Gods*<sup>32</sup>. Ils étaient les joueurs qui gagnaient la grande majorité des tournois entre 2008 et 2015. La scène de *Melee* commençait à renaître en s'installant sur des bases communautaires (*grassroots*) plus fortes.

Le moment communautaire le plus fort est probablement quand *EVO* a décidé de laisser une place à un jeu choisi par le public, concours que *Melee* a aisément gagné. L'organisation croyait qu'il y avait eu des programmes qui se chargeaient de voter pour le jeu et on lança un second concours : les supporteurs des différents jeux devaient donner de l'argent à une fondation pour la recherche contre le cancer du sein. La communauté qui amasserait le plus de dons aurait son jeu comme discipline dans le

---

<sup>32</sup> Ces cinq joueurs étaient Juan « Hungrybox » DeBiedma, Adam « Armada » Lindgren, Joseph « Mango » Marquez, Kevin « PPM » Nanne et Jason « Mew2King » Zimmerman.

tournoi. *Melee* gagna assez aisément avec 94 000\$ en dons (en avant de *Skullgirls* dont la communauté avait amassé près de 79 000\$).

Encore aujourd’hui, la culture de la scène compétitive de *Smash* en général, qui découle directement de celle de *Melee*, s’organise grâce aux tournois locaux hebdomadaires (appelé *locals* ou *weeklies* par les joueurs et joueuses et organisateurs et organisatrices). Ceux-ci se déroulant en parallèle et à plus grande fréquence que les grands tournois nationaux.

#### 2.1.5 Smash Brothers Documentary

Si le tournoi *Revival of Melee* eut un grand effet pour prolonger la vie de *Melee*, le documentaire, financé sur la plateforme *Kickstarter*, est selon plusieurs ce qui fait de la communauté de *Melee*, mais aussi de *Smash Bros.* en général, un espace aussi vibrant aujourd’hui. Venant d’un amateur de cette communauté, *Samox*, il y retrace l’historique de la scène compétitive et il est en grande partie la raison pour laquelle nous avons autant d’information sur les premiers balbutiements de la communauté. Avec la venue de ce documentaire, beaucoup de joueurs et joueuses ont décidé de rejoindre la communauté et de pousser le jeu au-delà ce qui était envisageable à l’époque : « Parce que le documentaire, c’est ça qui a eu un des plus gros impacts sur le *new influx* de nouveaux joueurs. »<sup>33</sup> Ce documentaire aura un impact important sur la communauté locale de Montréal aussi : « Le documentaire qui a regroupé beaucoup de nouveaux joueurs, où si c’était après que j’ai organisé mon premier gros tournoi. En tout cas, ça ne s’est pas... c’est pas mal venu tout en même temps. »<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Yeung, *Op. cit.*

<sup>34</sup> *Ibid.*

Aujourd'hui, la scène est toujours en vie. Après *Brawl*, la série a continué avec d'autres scènes compétitives pour chacune des nouvelles itérations. On retrouve donc deux scènes parallèles : celle de *Melee*, qui aura perduré tout ce temps; et celle du dernier jeu, dont les joueurs s'ajustent à travers chaque itération et qui est un peu plus supportée par Nintendo : « Nintendo va soutenir *Ultimate* mais ils peuvent pas vraiment se faire d'argent avec *Melee*. Ils soutiennent pas vraiment, c'est plus *grassroots*, c'est les joueurs qui organisent. »<sup>35</sup> Cette coexistence assure que la communauté de *Melee* ne sera pas prête à disparaître.

## 2.2 Montréal, un historique parallèle

Maintenant que l'on comprend comment à émergé la communauté globale de *Smash*, voyons comment celle de Montréal s'est développée en parallèle. Bien sûr, les changements de la communauté américaine ont affecté les scènes plus locales, mais même à l'intérieur d'un développement communautaire unique, la scène de Montréal y est encore un cas particulier principalement grâce à sa centralisation :

Ça reflète un peu Montréal, mais une des grosses affaires, c'est que le territoire américain et Toronto aussi, c'est très vaste. Fait que mettons Toronto, il y a... là j'approximative, je ne sais pas exactement combien de groupes de Smash qu'il y a, mais je sais qu'il y en avait au moins quatre ou cinq, peut-être même sept ou huit à ce moment-là. C'est tellement gros Toronto... GTA, *Grand Toronto Area*, c'est vraiment grand fait que, tu sais, le monde ne se voyait pas tant que ça.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>36</sup> Yeung, *Op. cit.*

### 2.2.1 Un début familial

Originellement, la scène de *Smash* à Montréal, un peu à l’instar de sa contrepartie américaine, se développa dans les appartements de personnes hôtes. N’ayant pas vraiment d’endroit stable pour compétitionner, le développement de la communauté était, à l’époque, très limité. De plus, la nature du lieu des tournois les rendait peu accessibles à beaucoup de compétiteurs potentiels et compétitrices potentielles. Après tout, plusieurs parents ne laisseraient pas leurs enfants aller dans la maison d’un inconnu pour jouer à des jeux vidéo. Le résultat est la création d’une clique de joueurs devenant meilleurs entre eux. Le départ d’un des organisateurs marquera la fin des tournois de l’époque : « Il [Pikalex] en a fait pas mal lui aussi. Sauf qu’à un moment donné, il fallait qu’il parte en France pour son stage de la Polytechnique. Fais qu’il est parti. Puis, c’est là qu’il n’y avait plus rien. Puis le monde ne s’organisait plus tant que ça. »<sup>37</sup>

C’est alors que David Yeung entra en scène. Ayant des intérêts envers la communauté geek, il décida de concentrer son attention sur la scène de *Smash* à Montréal. Il organisa lui-même un tournoi chez lui qui fut très populaire. Désirant voir la scène grandir, il décida de trouver un local mieux adapté.

### 2.2.2 Trouver son chez-soi

Il trouva ce local au *Otaku Manga Lounge* : « Fait que finalement, après ça, je me suis *booké* une place qui s’appelait *Otaku Manga Lounge*. J’ai parlé au propriétaire. J’ai *checké* s’il voulait poster ça chez eux. Puis ils ont accepté. Puis on avait *hashout* les détails. »<sup>38</sup> C’était un local où les gens se sentiraient plus à l’aise de s’y rendre, du fait

---

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> *Ibid.*

qu'il était un lieu public. Côté équipement, David dénicha un brocanteur pour parrainer les évènements. Il y obtint des téléviseurs gratuitement en échange de publicités dans ses évènements :

[...] la fois qu'il m'a vraiment *sponsor* au début, c'était pour que j'affiche ses cartes et ses affaires à mon premier gros tournoi. Fait que je préparais en prévision de mon gros tournoi, malgré qu'on les utilisait pas mal avant aussi pour les *weeklies*. [...] C'est ça qui m'a permis à *jumpstart* la communauté, mais c'est sûr que j'en ai payé aussi à du monde, tu sais, du particulier, *cash straight up* de mes poches.<sup>39</sup>

Nous reviendrons sur l'effort financier des organisateurs plus bas, mais on voit déjà que cet investissement personnel propulsa la communauté de *Smash* vers l'avant. La réputation de David au sein de celle-ci ne faisait que s'établir sur des bases plus solides :

Puis là, je leur avais annoncé que, tu sais: *Guys*, j'ai trouvé une place, j'ai trouvé un *sponsor* de télé. Je vais avoir plein de télés puis on va pouvoir jouer de manière hebdomadaire, toutes les semaines, régulièrement, à la même heure. Ça a pogné puis on a commencé à jouer au *Lounge*, puis... Tu sais, ça m'a permis de... de me faire un petit peu une notoriété.<sup>40</sup>

Dans l'optique de grandir, David amena la communauté à sortir du *Otaku Lounge* pour aller au *Gamers Vault*, un magasin plus près de la culture de jeu vidéo :

On est passé du *Lounge* au *Gamers Vault*, on a fait pas mal d'affaires. Une coupe de tournois, des *monthlies*, des gros *regional*. Je pense que le premier gros tournoi que j'ai réellement fait à *larger scale*, il y avait

---

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

presque 300 joueurs puis on a fait un tournoi pour tous les jeux qui étaient sortis dans ce temps-là.<sup>41</sup>

Dans ce plus grand magasin, il pouvait y installer ses téléviseurs (sans avoir à les déplacer à chaque événement) et accueillir plus de personnes. C'est à cet endroit que la communauté commençait réellement à se former. Tout semblait se concrétiser. David travailla aussi très fort pour réunir les pages *Facebook* des différentes disciplines de *Smash* (64, *Melee*, *Brawl* et *Project M*), les modifiant suivant le même gabarit.

Il y avait donc fait un travail de coordination des disciplines de *Smash*, les réunissant dans un établissement commun. Toutefois, David commençait à avoir moins de temps pour s'occuper de la communauté. Caio entre en scène au bon moment pour l'aider à organiser des tournois. Sans nécessairement remplacer David, il commence à prendre de plus en plus de responsabilité :

Puis, il a pris les reines assez rapidement aussi quand on a *switché* au *Loft*. [...] Tu sais, des fois, il a un peu plus de la misère à faire passer ses idées. Fait que je sais que lui avec l'organisation mettons *LAN ÉTS* ou *Dreamhack*, surtout *LAN ÉTS* on a eu des petites embûches avec un des organisateurs à un moment donné. Fait qu'il se prenait un peu plus la tête avec. Mais moi je revenais, comme deuxième [...] organisateur puis, tu sais, j'étais un peu plus diplomate avec les organisateurs de *LAN ÉTS*. Tu sais, lui il pouvait prendre les devants où est-ce que moi je ne pouvais plus parce que je manquais de gaz pour organiser. Mais si jamais il y avait des problèmes, moi, je revenais puis j'essayais d'arranger les problèmes ensemble [...] avec les autres organisateurs.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> *Ibid.*

<sup>42</sup> *Ibid.* *LAN ÉTS* et *Dremhack* sont deux tournois de *Smash* majeurs ayant lieu à Montréal

Caio continue d'organiser les *weeklies* au *Gamers Vault* pendant quelque temps, mais décide que la communauté a besoin de plus d'autonomie.

### 2.2.3 *Smashloft* : maître chez soi

Alors que Caio organise un évènement plus grand avec le matériel de la communauté, il se retrouve mal pris. Il ne peut ni laisser les télévisions et les consoles au lieu du tournoi ni les ramener au *Gamers Vault* car le magasin est fermé. Le voilà forcé, donc, à les ramener chez lui. Pour éviter ce genre de maux de tête, Miles et lui décident unilatéralement de déménager le lieu des tournois hebdomadaires à leur appartement : « I don't know, I feel like we kind of strong-armed it. But, like, it worked out, right? »<sup>43</sup> Cet appartement était à pièces ouvertes et très grand. On lui donna le nom de *Smashloft*. À ce moment, David s'efface de la communauté : « Je suis quand même content qu'après ça, Caio a repris le *lead*. Tu sais, lui, il avait une place fixe et c'est chez lui, fait que... Il fait un petit peu plus d'argent là-dessus. Puis, je pense que... ça a bien tourné son affaire. »<sup>44</sup> Ce dernier point est important, puisque les frais d'inscriptions revenaient toujours dans les poches du magasin. Désormais, ces fonds reviendront à la communauté : « And then, like, we realized, like: hey! There's this many people, and this much money... we can, like, move it to a place specifically for this. And then, like, also offer prize support, right? »<sup>45</sup>

À partir de ce moment, tous les tournois hebdomadaires de *Smash* se dérouleront au *Smashloft*. Cette décision était évidemment risquée. Avoir eu accès à un magasin mieux adapté, ils n'auraient probablement pas changé d'endroit : « Honestly,

---

<sup>43</sup> Entrevue avec Miles Wilkie tenue le 28 mars 2019

<sup>44</sup> Yeung, *Op. cit.*

<sup>45</sup> Wilkie, *Op. cit.*

I feel like if we had a good gaming store that was like... that would've catered a little bit more to the people who are going there, we would still be running out of stores, right? »<sup>46</sup> Après tout, nous revenons dans l'appartement de quelqu'un, ce qui vient avec son lot de problèmes. La communauté n'est toutefois plus la même. Le côté *grassroots*, pilier identitaire de la scène de *Smash*, se transforme, mais persiste : « I still think what we do is really grassroots. But it's, like, a different kind of grassroots, right? »<sup>47</sup> Cette dynamique est différente parce qu'elle est mieux organisée, mais conserve tout de même son côté communautaire indépendant. Ayant grandi à la fois en nombre et en maturité, elle était plus à même de recevoir des participants et participantes de partout. Des efforts sont même mis en œuvre pour rendre le *Loft* plus accessible aux personnes en situation de handicap.

Si la transition s'effectue relativement bien, on ne peut en dire de même de la transition vers un nouveau jeu. En 2014, avec la sortie de *Smash 4*, Caio et Miles se voient dans l'obligation d'acheter beaucoup de nouvelles consoles pour tenir des tournois de la nouvelle itération : « So one thing that we did, and I regret doing it, is when we upgraded from, I think 4 consoles to 16 consoles. Because we took a huge personal loan from a friend. »<sup>48</sup> C'est, selon eux, le plus gros risque financier qu'ils ont entrepris. Ils voulaient tout de même offrir une expérience complète à leurs membres :

But, like, all the communities, I feel, that we've built up are, like, reliant on the organizers right now. [...] Like, I don't think the Smash 4 players, or the Ultimate players [...] know what it's like to have to bring your own equipment to an event, right? It's just [...] like a luxury that, like... I don't

---

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> *Ibid.*

know if they realize it? I don't think they do. But it's like, it's still cool that [...] they don't have to, right?<sup>49</sup>

Ils payeront leurs dettes de peine et de misère et ce pari s'avérera peu rentable : « I think if we were any other business that wasn't so community focused I would be, like, losing my mind. But I put in, like, 3 years of work and a bunch of money to make... to break even and then maybe a thousand bucks, right? It was inefficient, right? »<sup>50</sup>

Avec la sortie de *Smash Ultimate*, ils ne referont pas la même erreur. La transition s'effectue encore mieux grâce à l'augmentation de la popularité des tournois : « But, like, you know, whatever we're... 4 months into the game, 5 months into the game [Ultimate]? We're, like, already debt free. We're, like, running, like, completely efficiently. And, like, I'm ready to, like, take another risk. »<sup>51</sup> En date de cette recherche, le *Smashloft* est en santé financière, offrant des tournois de différentes disciplines de *Smash* (64, *Melee*, *PM* et *Ultimate*), mais aussi d'autres jeux de combats (*Rivals of Aether*, *Guilty Gear*, *Dragonball Fighters Z* et autres). Cette centralisation est au cœur du projet de Caio et Miles : « Caio and I were, like, after Gamer Zone. We're the ones who, like, moved it from there into a more centralized place. That was our goal of, like, centralizing it. »<sup>52</sup> L'organisation d'événements, et tout ce qui vient avec, est désormais aussi assuré par une équipe d'organisateur avec Caio à sa tête :

Tu sais, il a d'autres mondes derrière lui, tu sais, Miles qui habite avec lui, Baz, qui s'occupe du *stream*. Fait que, tu sais, tout ce monde-là ensemble font du très beau travail d'équipe, où est-ce que moi, j'étais

---

<sup>49</sup> *Ibid.*

<sup>50</sup> *Ibid.*

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> *Ibid.*

tout seul. Fais que c'était très difficile pour moi de tout faire ça. Fait que je suis très content que quelqu'un a pris les reins avec d'autres mondes, ensemble, en équipe.<sup>53</sup>

## 2.3 Montréal aujourd'hui

Maintenant que l'historique est complété, il convient de voir ce qu'il en est de la communauté aujourd'hui. *Smash* Montréal semble se stabiliser autour du pilier qu'est le *Smashloft*. Cette section a pour objectif d'étudier la situation actuelle de la communauté sous diverses facettes : les projets, la relation à l'argent, l'organisation de tournois ainsi que la prise de décisions.

### 2.3.1 Frictions communautaires et projets

Comme il a été mentionné, l'équipe du *Smashloft* tente de prendre en charge d'autres types de jeux de combats. Toutefois, des points de tension ont émergé avec d'autres groupes communautaires. Principalement avec la communauté de *Street Fighter*. Miles a essayé de les contacter et d'organiser des événements, mais s'est buté à certains meneurs communautaires :

The Montreal FGC, like, the Street Fighter community. No one organizes weeklies, right? They're not, like, as autonomous... They're way more picky. They're, like, insanely picky, right? And, like, you know, they're pretty hostile to other groups that are trying to organize Street Fighter events, right? Because that's, like, a very top player dominated thing. [...] So Street Fighter 5 just gets released. We're, like: [...] We could try running Street Figther events, right? And so we just, like, do it, right? We got up. We buy, like, one setup and a game and, [...] This thing is, like, so much more expensive than the Nintendo consoles, right? [...] So we only got one setup. Because that's the equivalent of, like, two Nintendo setups, right? We were, like, let's try one. We'll try running it. And we do. We have, like, a good turnout. And then, like, a couple weeks go by, and

---

<sup>53</sup> Yeung, *Op. cit.*

people are coming and they're like, enjoying it, they're liking it. And then, like, things kind of just started going down, right? We're, like, wondering why... why is this? Is this just, like, new games or whatever? So we started, like, looking more into it and, like... Just, like, the dumbest shit, man. Like, people started telling us about, like, how the top players are, like, always trash talking, like, the place that we have. And, like, just trash talk how we organize. How we've never been, like, part of the Street Fighter community and shit like this.<sup>54</sup>

On remarque une grande différence entre la communauté de *Smash* et celle de *Street Fighter* à Montréal. L'importance des meilleurs joueurs est plus marquée dans la seconde communauté qui regroupe moins de membres et organise moins d'évènements :

So, like, the Facebook group is runned by the same people who are, like, the top players who organize stuff. Except that they don't really organize anything, right? And, like, when we tried posting in these groups to share our events and stuff, they started, like, deleting them, right? And it's just, like, they're just so hostile to other people and even though they don't run any events, they're just, like, scared of... I guess, competition?<sup>55</sup>

Cette hostilité provient probablement d'une crainte de centralisation trop grande des jeux de combats à Montréal. Le *Smashloft* agit comme centre communautaire pour beaucoup de jeux après tout. Toutefois, l'intention n'est pas de monopoliser une scène en particulier : « We're not, like, trying to, like, take over anything, right? Because I think that's what the Street Fighter guys thought, right? »<sup>56</sup> Les organisateurs

---

<sup>54</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

<sup>56</sup> *Ibid.*

remarquent un manque dans une communauté et tentent d'y pallier tout en amenant une saveur locale.

Miles et Caio ont aussi des projets pour agrandir la communauté. Ils sont constamment à la recherche de nouveaux membres et croient pouvoir grossir prochainement. L'idée d'un bistro communautaire où les tournois pourraient y être déplacés est présentement en l'air : « In the future, we want to expand Smash to being more than... you know, Loft, right? [...] Fingers crossed for like, having a Smash restaurant/snack bar in the future.»<sup>57</sup>

### 2.3.2 La relation à l'argent

Comme nous l'avons vu, *Smash* a toujours eu une relation difficile avec l'argent. Il y a une grosse différence à ce niveau entre les communautés de Montréal et de Toronto. Ce rapport à l'argent pose un défi dans les relations de pouvoir. Évidemment : « [...] if you have money you have power. »<sup>58</sup> Ce genre de relation malsaine à l'argent peut vite tourner au pire :

And it happens very often, like, as I said of, like, top players, right? This [Toronto] player that, like, had the sexual misdemeanor episode it was, like, someone very rich, someone that has attended a lot of tournaments. He was also sponsored by the main organizer in Toronto. So it was in his interest to, like, keep letting the guy fly and pretend nothing happened, right? And it sucks because, like, I know a lot of people that have, like, personally quit because, like, it sent a big message. Because, like, this girl was also part of the community, right? It sends a big message and, like, people don't want to participate in communities where, like, the

---

<sup>57</sup> *Ibid.*

<sup>58</sup> Entrevue avec Caio Vidal Mourão tenue le 14 mars 2019

main organizers, like, people that are, like, supposed to be the guardians of the community are just thinking about, like, short-term gains.<sup>59</sup>

Il devient d'autant plus difficile d'ignorer ces gens qui ont de l'argent puisque la communauté a de la difficulté à trouver du matériel de compétition. Montréal a toutefois pu tirer son épingle du jeu sans réel parrain. Des tournois organisés en magasins jusqu'à l'organisation de tournois d'envergure internationale, la scène locale a beaucoup grandi par elle-même.

Cette maturité ne s'est pas acquise instantanément à l'aide d'entrée massive d'argent. Elle s'est gagnée à travers la participation active de la communauté. On y voit une autre distinction avec la communauté de Toronto, jugée ici moins autonome :

Toronto is, like, big because there's also stuff like Red Bull helping out, right? It's like, they get subsidies and luxuries that, like, we don't, right? There's just, like, way more people, right? And just, like, it's kind of cool that we built something in Montreal that's, like, pretty much from nothing but the people who come to the events, right?<sup>60</sup>

Il y a un prix d'entrée pour tous les tournois hebdomadaires. Les dix dollars ainsi amassés vont en partie pour le pot des gagnants, mais aussi pour la salle. Ce dix dollars n'est pas choisi arbitrairement : « There's also, like, a lot of, like, value relations in Smash, which is very funny. [...] they don't care about how much they spend it, they care about, like, how much value they get out of certain things. »<sup>61</sup> Ce rapport entre

---

<sup>59</sup> *Ibid.* Nous reviendrons sur le comportement du joueur en question

<sup>60</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>61</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

succès et argent investi se traduit souvent par des tournois qui échouent autant d'un point de vue monétaire qu'organisationnel :

Because, like, it needs to have, like, this perceived sense of value. Well, like, that specific tournament [...] to me it was, like, by far, like, one of the worst tournaments I've ever organized and it's, like, never gonna be regarded as that. Because the owners had suits and it looked bougie and they served a bunch of free shit. Did they run on the negative? Yes, it was a massive failure; it was a massive nightmare.<sup>62</sup>

Pour ce qui est des frais d'entrée des *weeklies*, les organisateurs peuvent utiliser cet argent pour payer le loyer, mais aussi apporter des améliorations au local de compétition, ce qui était un élément majeur dans le transfert des *weeklies* des magasins au *Smashloft* : « It's just, like, the money is there, in the community, but it was just, like, kind of not going to where it should have been, right? So I think that's what we did, really uniquely here, is that we just kind of, like, centralized it, right? »<sup>63</sup>

Cette relation à l'argent amène un plus grand sentiment communautaire. Toronto est un exemple de tournois qui sont plus organisés d'un point de vue entrepreneurial : « I think that the Toronto community is managed extremely poorly. I think the organizers are treating it more like a business and less like a community. »<sup>64</sup> Ce détachement amène des priorités différentes qui peuvent parfois aller à l'encontre des obligations communautaires :

And when you do things as a business... I feel like you lose a little bit of, like, the sense of the community. I think, like, you can, of course, have

---

<sup>62</sup> *Ibid.*

<sup>63</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>64</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

business concepts and, like, make things run. I just feel, like, a lot of the times there's, like, a lack of communication of, like, what's better for the community.<sup>65</sup>

Avec la perte de ce sentiment communautaire viennent d'autres problèmes :

But yeah, I think, like, the community part is, like, especially badly managed. I think, like, there's a inherent problem of gamerisms and, like, toxicity that, like, hasn't been addressed. And... and it all goes back to, like, these, you know, these power relations that you just said. It's just, like, top players they're untouchable; TOs they just let it fly... sometimes because they're under, sometimes because it's on their best interest to, like, let these things fly.<sup>66</sup>

À Montréal, il se développe une relation de co-dépendance : le compétiteur ou la compétitrice désire un endroit pour performer et espérer remporter de l'argent; l'organisateur désire payer son loyer et éventuellement vivre de l'organisation d'évènements<sup>67</sup>. Cet aspect pousse les organisateurs à attirer plus de joueurs qui vont augmenter le niveau de compétition pour ceux et celles déjà présents et présentes. Caio y voit d'ailleurs la base d'une communauté : « As opposed to, like, you know... and that makes a community healthier because bigger number means not only you see all these people, and it was, like : Oh wow! I want to attend this, right? But because of, like, money relations, this gets ignored and that's bad for community building. »<sup>68</sup> Il est donc très important d'avoir un équilibre sain entre apport d'argent et construction communautaire. Ces exemples montrent qu'un financement social plutôt qu'un apport

---

<sup>65</sup> *Ibid.*

<sup>66</sup> *Ibid.*

<sup>67</sup> Nous reviendrons sur les relations de co-dépendances entre membres plus bas.

<sup>68</sup> *Ibid.*

massif venant des quelques membres les plus riches mène à une communauté impliquant plus ses membres dans la prise de décision.

### 2.3.3 L'organisation d'évènements

Cette codépendance entre les joueurs et joueuses et les organisateurs assure que les organisateurs répondent directement à la communauté. S'il y avait un organisme parrain finançant les organisateurs, ceux-ci devraient poser des gestes pour assurer la survie de ce partenariat. C'est une des raisons pour lesquelles le choix de règles de compétition ainsi que la gestion de la vie communautaire se déroulent plus en dialogue entre les deux parties plutôt que par l'imposition d'une façon de penser. Ce dialogue crée un sentiment d'intimité : « So what I mean by intimate is what I was talking about before when, you know, you have a smaller community and a community that kind of builds tournaments by themselves instead of working with, you know, large companies or whatever to make these really really big events. »<sup>69</sup>

Il y a toutefois des évènements organisés à l'extérieur des tournois hebdomadaires. À Montréal, on y répertorie *DreamHack Montreal* ainsi que *Lan ETS*, qui sont les plus gros tournois de *eSports* à Montréal<sup>70</sup>. L'organisation de ces évènements est toutefois plus difficile, peut-être dû à la nature de la communauté : « I guess the only thing that bothers me about us is we're unable to make a very very big big tournament that works out very, very, what like successfully.[...] And I find that Montreal is definitely behind when it comes to equipment; or commentators; or

---

<sup>69</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>70</sup> Il est à noter que ces évènements contiennent des disciplines autres que les diverses itérations de *Smash*.

scheduling. »<sup>71</sup> Ce manque de matériel n'a pas empêché l'organisation des tournois importants, même aux premiers moments de la communauté :

Je pense que Mew2King [un des cinq *Smash Gods*] était venu aussi pour mon premier tournoi. Fais qu'il y avait quelques personnes, c'était vraiment intéressant de tout apprendre sur le tas. Je pense que j'étais quand même pas mal prêt pour organiser mon premier tournoi, tandis que tu vois, il y a des tournois qui peuvent faire un flop total. Mais j'avais vraiment comme pensé à tout. Fais que ça c'est quand même relativement pas mal bien... pas pire bien passé.<sup>72</sup>

Aujourd'hui, par contre, pour aider à l'organisation de tels événements, la portion *Smash* de ceux-ci est souvent coorganisée par les organisateurs de l'évènement, qui ont l'argent, et les organisateurs de la communauté, ce qui nous ramène aux complexes relations entre argent et communauté.

Finalement, il y a aussi de la compétition dans l'organisation de tournois hebdomadaires. Nouveau à la scène de *Super Smash Bros. Ultimate*, un second local, le *Montreal Gaming Center*, ont ouvert leurs portes pour de tels événements. Organisé par l'un des meilleurs joueurs d'*Ultimate* à Montréal, Nizar « Z » Awada, ces *weeklies* deviennent de plus en plus populaires. Organisés les vendredis, ils n'entrent pas en compétition directe avec ceux du *Smashloft* organisé les jeudis. Ils entrent toutefois en compétition avec d'autres tournois locaux, comme ceux d'Ottawa, ce qui amène des frictions : « You want this diplomatic thing of, like, not scheduling so, like, not share

---

<sup>71</sup> *Ibid.*

<sup>72</sup> Yeung, *Op. cit.*

attendance to make sure that, like : Hey, this top player is available this weekend! »<sup>73</sup>  
 Cette compétition est plutôt bien vue par les organisateurs au *Smashloft*. Après tout, plus il y a d'évènements, plus il y a de gens dans la communauté, plus il y a de potentielle de croissance. Les fidèles des deux évènements hebdomadaires ont tendance à se regrouper à un moment ou à un autre de toute façon. Z joue même très souvent dans les *weeklies* organisés au *Smashloft*.

#### 2.3.4 La prise de décision

Anarchie (« La communauté de *Smash* en général, depuis 2004, elle est l'expérimentation la plus proche de l'anarchisme. »<sup>74</sup>), dictature (« I'm also, like, a bit of an authoritarian, you know? But... I don't, like, doing things for the spectacle. »<sup>75</sup>), méritocratie (« Quand on connaît un peu Napoléon, c'est méritoire. »<sup>76</sup>), démocratie (« I think that's a good thing about Montreal and why Montreal is special, is because... Well first off, Miles and Caio, they're like... they're awesome! They're, like, very super progressive and... like... Caio wants to think he runs a dictatorship, but he really runs democracy. »<sup>77</sup>)... tous des termes utilisés pour décrire le processus décisionnel de cette communauté. Il y a du vrai dans chacune de ces propositions. Par contre, il y a un certain équilibre dans les pouvoirs qui risque de fragiliser cette structure : « I think if another community chose this format of power, it wouldn't work unless they were like us. Very open-minded and forward-thinking. It could just dissolve into people arguing

---

<sup>73</sup> Vidal Mourão, *Op. Cit.*

<sup>74</sup> *Ibid.*

<sup>75</sup> *Ibid.*

<sup>76</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>77</sup> Entrevue avec Mila Lam tenue le 19 septembre 2019

and nothing getting done, and it's, like, Congress, I guess... [...] it's precarious but it works. »<sup>78</sup> Caio et Nizar sont ceux qui ont le dernier mot pour choisir les règles de compétition dans leurs tournois respectifs. Le choix de ces règles n'est toutefois pas banal. Certaines arènes doivent être interdites pour garder l'intégrité de la compétition et les membres de la communauté internationale de *Smash* ne s'entendent pas tout à fait à savoir lesquelles garder. Même à Montréal, les deux scènes hebdomadaires n'ont pas les mêmes arènes en rotation.

La page *Facebook* ainsi que le serveur *Discord* de la communauté sont toutefois modérés par un conseil d'organiseurs et d'organisatrices ainsi que de personnes les aidant. Leur rôle est principalement de modérer les discussions, ce qui donne lieu à des conversations difficiles : « Oh, that is a problem that I think Montreal has: if there's a sensitive topic then, sometimes instead of discussing it there will be jokes made, or whatever... [...] It's sometimes hard to talk about serious things, is what I'm saying. »<sup>79</sup> Il semble toutefois y avoir un respect de l'autorité de Caio sur le fait de supprimer un commentaire ou bannir un membre :

I have admin powers and could put the rules [netiquette] in, but [...] that would be a breach of my power. Even though I technically have the power, because [...] it's Caio's rule, Caio does that stuff. I suppose in that way, it also could break down, because if you give somebody the power and they actually use it, even though they're not technically quote-unquote supposed to, that would also make a mess. Although, I suppose, if that happened you could just remove them from power. [...] I guess, it's kind of weird actually. I never really thought about how we

---

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup> *Ibid.*

technically have the power to do things but we know we don't, actually, because it's Caio's place and we don't want to step over Caio.<sup>80</sup>

Ce panel a aussi un impact sur les règles de compétition. Ils ont leur propre serveur *Discord* pour discuter de différents sujets concernant la modération de la communauté, mais aussi pour aider à l'organisation directe d'évènements.

Finalement, il y a une rétroaction entre les membres et les organisateurs. En effet, l'organisateur ne peut pas prendre une décision allant trop à l'encontre des intérêts de ses membres :

And there isn't really an input from someone else, right? It's because of, like, how centralized the top is. [...] Like, I feel like every decisions that Caio or I made, it would affect, like, all of the community below us, right? [...] That's not saying, like, Caio and I are, like, better than the other people, right? We just, like, have a position where we make decisions, and then, like, I feel... most of the time our decisions, [...] are beneficial to everyone below us, and, like, that's the goal, right?<sup>81</sup>

L'une des raisons est que les organisateurs sont financièrement directement dépendant des membres de la communauté. Ces membres offrent parfois des pistes de solutions aux organisateurs qui les prennent sérieusement en considération, permettant une co-construction des règles de la communauté :

[...] we've had a suggestion, it's a couple of months now, to, like, split the bracket in two and, like, that didn't come from either of us, right? That wasn't a suggestion that ever came across Caio or my, like, ideas, right? But it was a good idea, and we implemented it, and we tried it and it worked out well, right? So, like, even though, like, we make a ton of the top-down decisions, we're, like, always listening to feedback from

---

<sup>80</sup> *Ibid.*

<sup>81</sup> Wilkie, *Op. Cit.*

people, like... from people who're like, I guess below us [...] on a decision making process.<sup>82</sup>

Cette rétroaction assure un certain équilibre des pouvoirs. Comme les membres « plus bas dans l'échelle de décision » sentent qu'ils ont leur mot à dire, le sentiment communautaire s'en retrouve renforcé. Ils ont aussi intérêt à faire croître cette communauté et donc à prendre les bonnes décisions :

So, like, all the decisions that I make, they need to make sure that, like, we keep what we have; we keep growing what we have and we, like, reach out to most amount possible. Because, like, it's all I have, right? If I lose the Smash community, I have, like, no legitimacy in, like, anything else, right?<sup>83</sup>

Les organisateurs, contrairement à d'autres communautés locales, ne peuvent se rabattre sur autre chose. Ils dépendent financièrement plus de *Smash* qu'ailleurs dû au fait que le lieu de compétition se retrouve dans leur appartement : « Yeah, like, it think most the weeklies in North America are run through [universities]. »<sup>84</sup> C'est ce que Miles a suggéré lorsqu'il disait perdre toute légitimité ailleurs. Il ne peut se rabattre sur autre chose, advenant que le *Smashloft* dût être déserté par ses membres.

#### 2.4 Discussion sur l'exceptionnalisme de *Smash*

Résumons. La communauté de *Smash* s'est principalement développée à travers sa version sur *Gamecube*. Ce développement a créé beaucoup d'engouement principalement au début. Tout a commencé avec deux communautés, presque distinctes,

---

<sup>82</sup> *Ibid.*

<sup>83</sup> *Ibid.*

<sup>84</sup> *Ibid.*

représentant les côtes est et ouest américaines, pour devenir l'une des disciplines de *eSports* ainsi que l'une des FGC les plus importantes à travers MLG et EVO respectivement. S'en est suivi une perte d'intérêt pour le jeu avec la sortie de *Brawl* avant de renaître, possiblement pour de bon, après la sortie du documentaire financé par la communauté.

N'ayant aucun support du développeur, c'est la communauté qui a fait vivre la scène compétitive aussi longtemps :

Ben premièrement [...] la première grosse différence avec Smash que d'autres communautés... c'est difficile, je ne peux pas vraiment comparer pour les autres *fighting games* parce que je sais qu'ils ont une dynamique quand même similaire. Sauf qu'ils ont peut-être eu plus de support [...] de ceux qui organisent les tournois, etc. Tu sais, Smash, c'est vraiment complètement *grassroots*. Fais qu'on n'a jamais eu aucun support de Nintendo.<sup>85</sup>

Que l'on pense aux petits tournois des différentes côtes géographiques américaines ou à l'organisation de grands tournois (comme *Revival of Melee*); que l'on considère les dons amassés par la communauté pour revenir à EVO ou le financement et la réalisation d'un documentaire comme *Smash Brother Documentary*; cette communauté a su prendre en charge une scène vibrante de compétition sans avoir d'organes dictant quoi faire et quoi ne pas faire<sup>86</sup>. L'on est en droit de se demander, alors, comment nous pouvons en arriver avec des règles relativement similaires pour les compétitions. Après tout, les arènes légales, le nombre de vies, la durée du combat

---

<sup>85</sup> Yeung, *Op. Cit.*

<sup>86</sup> Pas que des tentatives n'ont pas eu lieu. Toutefois, quand des panels se sont formés pour dicter des règles de compétitions, celles-ci se sont souvent fait ignorer par des grands tournois, ce qui les rendait obsolètes. Par ailleurs, les décisions prises par un tel panel peuvent être ignorées par des organisateurs locaux.

ainsi que le choix de mettre des *items* ou non sont arbitraires et n'ont pas toujours fait consensus<sup>87</sup>. C'est principalement à travers la praxis que ces règles se sont figées. Dans les moments plus expérimentaux, certains tournois décidaient de bannir certains tableaux. Les joueurs et joueuses ainsi que les spectateurs et spectatrices ont pu laisser entendre leur mécontentement ou leur satisfaction pour ces règles, ce qui a aidé à cimenter un ensemble de règles.

Le rôle des spectateurs est aussi très important dans la dynamique des pouvoirs de la scène internationale. En effet, si la discipline n'est pas intéressante à regarder, les gens ne la suivront pas. Cette scène vit principalement des revenus publicitaires liés à la diffusion. Donc, moins il y a de spectateurs, moins il y a d'entrées d'argent. Les organisateurs se voient donc obligés de jongler avec les attentes des joueurs (bons comme mauvais), des *sponsors*, mais aussi des spectateurs. Comme les *sponsors* sont moins présents dans cette communauté, le rôle des spectateurs est d'autant plus grand. C'est une autre des dimensions uniques de la communauté : « C'est pas la communauté qui a le plus de *sponsors* ou d'argent, sauf que le jeu est bon, ça ne dérange pas vraiment. »<sup>88</sup> En effet, souvent les autres *eSports* sont directement commandités par les développeurs, comme *Overwatch*, ou *League of Legends*. Bien sûr, la source de revenu principal du circuit de ces jeux vient des spectateurs, mais ces tournois font aussi office de publicité. Par ailleurs, les sports plus traditionnels ont souvent des organisations qui décident de tout ce qui entoure leur scène (que l'on pense à la *NBA* pour le basketball, ou la *NHL* pour le hockey, par exemple). L'opinion du spectateur ou de la spectatrice

---

<sup>87</sup> Sur les *items*, on peut penser aux premiers moments de la scène alors que l'est jouait sans eux et l'ouest avec.

<sup>88</sup> Synett, *Op. Cit.*

dans la communauté de *Smash* est donc davantage prise en compte que dans les autres formes de compétition.

Comparons Montréal à tout cela. La scène locale s'est développée sensiblement de la même façon, mais sans vraiment connaître de période creuse :

Montréal, tu sais, j'ai toujours des exemples de qu'est-ce que j'essayais de prôner dans les *weeklies*, que le monde s'intègre puis qu'on joue pour le *fun*. Et mon but, aussi, c'est que le *player base* augmente. Fait que tous les nouveaux qui apparaissaient aux *weeklies*, je voulais toujours, tu sais, qu'ils ne soient pas gênés de demander des *tips*, parce que tout le monde, surtout à Montréal, veut que le monde s'améliore, parce que Montréal, c'est une bonne communauté; les joueurs sont bons.<sup>89</sup>

Ce sentiment d'ouverture, particulièrement envers les nouveaux joueurs, fait partie de la clé pour la progression observée à Montréal. C'est ce qui amène certains membres à percevoir la communauté comme une grande famille : « So the smash community, especially here in Montreal, is like one big family. »<sup>90</sup> David distingue d'ailleurs les communautés de Montréal et de New York sur ce point :

Et pour ce que je disais tantôt que Montréal c'est une communauté quand même différente, d'après, en tout cas, l'idéologie que moi j'essayais d'instaurer. [...] je compare Montréal et New York. New York... ben, de un, les joueurs de Melee... mais peut-être pas de Smash en général, mais surtout de Melee, ils sont quand même *cocky*. Ils savent qu'ils sont bons. Et si t'as du monde nouveau qui arrive et qui dit: ah, on va tout vous planter. Ça va mal tourner, mais... il va y avoir de la friction, c'est sûr.<sup>91</sup>

---

<sup>89</sup> Yeung, *Op. cit.*

<sup>90</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>91</sup> Yeung, *Op. cit.*

On voit une progression plus constante vers la communauté d'aujourd'hui. Débutant dans les appartements de joueurs (reflétant la côte est des États-Unis), l'on s'est dirigé vers des tournois à relativement grande échelle (pour l'époque) dans des maisons un peu plus grandes. La nécessité de trouver un lieu plus neutre les a poussés vers des magasins publics avant de reprendre complètement contrôle de la scène au *Smashloft*. Ironiquement, ce dernier lieu revient quelque peu aux appartements de joueurs. Aujourd'hui, la communauté de Montréal inspire d'autres leaders communautaires : « That's, like, one community [Quebec City] that, like, they got a lot from Montreal. »<sup>92</sup>

Pourquoi les premiers lieux sont-ils plus hostiles à de nouveaux participants que le *Smashloft*? Tout est dans le nom, l'image de marque, si l'on veut. Il y a encore de la difficulté pour des personnes mineures de s'y déplacer et de participer, toutefois, les raisons sont différentes. Ces raisons ont à voir avec la difficulté pour ces potentiels compétiteurs et potentielles compétitrices de sortir dans un lieu public plutôt que, tel qu'auparavant, d'aller chez des inconnus. Par ailleurs, on voit des parents accompagnés des enfants dans les lieux de compétition, facilitant l'acceptabilité. D'autre part, le loft a permis à Montréal d'acquérir une certaine autonomie tout en conservant son côté *grassroots* : « It's still, like, sourced from the community. It's more grassroots to what, like, we had maybe 4 years ago? It's just like, a lot of, like, work; a lot of centralizing and a lot of time. It's like, really built up. I think Montreal would be, like, the most autonomous group, for sure, right? »<sup>93</sup> Ce côté autonome est très important pour les organisateurs :

---

<sup>92</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>93</sup> Wilkie, *Op. cit.*

My goal personally, is to make sure that, like, there's a good amount of people that are showing up. And that the community doesn't lose it's autonomy. That's, like, my number one rule. That's, like, right now, we have... even though I think we're a lot smaller than other Smash communities in the world, or like in Canada, I feel like we are way more centralized than other places, right?<sup>94</sup>

Mais aussi pour les joueurs et joueuses :

It's very, like, independent. We always have to kind of find things ourselves and take care of ourselves and us as a community, where elsewhere you know it's always these, like, huge arenas or these really big halls and hotels and all that. So you feel definitely a sense of at home when you're with Montreal so that's something that you can never forget.<sup>95</sup>

Kelsy performe à l'international. Son opinion sur la scène montréalaise est d'autant plus intéressante puisqu'elle peut la comparer avec d'autres expériences de tournois aux États-Unis et dans le reste du Canada. Cette indépendance, ou autonomie ne serait pas possible sans la décision de créer un lieu spécifique pour cette communauté.

Il est à noter, par ailleurs, que beaucoup des constats faits pour la communauté globale de *Smash* sont valables pour la communauté locale de Montréal : le va-et-vient entre les joueurs et les organisateurs pour le développement des règles; l'importance des membres dans la survie communautaire; et le manque de financement par la compagnie mère. La grosse différence réside dans le rôle des spectateurs. D'une part, ceux et celles-ci ne sont pas assez nombreux et nombreuses pour que les organisateurs montréalais les impliquent dans le processus de décision. D'autre part, la plupart des

---

<sup>94</sup> Miles p.4

<sup>95</sup> Medeiros, *Op. cit.*

spectateurs et spectatrices de la scène locale sont des joueurs et joueuses de la communauté qui n'ont pas pu se présenter en personne à l'évènement. La source de revenu principale vient donc essentiellement du coût de l'inscription, ce qui permet une discussion plus bilatérale que ce que l'on remarque sur la scène globale.

Bien sûr, la scène globale influence le local. Les règles mises en places à ce niveau, lorsqu'elles font leurs preuves, sont plus souvent adoptées au niveau local qu'autrement. C'est pourquoi il n'y a pas beaucoup de disparité entre les règles des tournois internationaux de *Melee* et celles montréalaises. Toutefois, lorsqu'un jeu est jeune, comme *Ultimate*, il n'y a pas vraiment de consensus au niveau global, poussant le local à innover dans ce secteur de la compétition. Sans être entièrement différente, on remarque quelques particularités à Montréal dans ce qui est maintenant appelé le *Caio's Ruleset* (les règles de Caio, l'organisateur de Montréal), principalement dans la liste des arènes légales.

Tant au niveau global qu'au niveau local, on retrouve une tendance au consensus pour déterminer les règles de compétition. Les relations de pouvoir s'y retrouvent brouillées. En effet, les organisateurs, dans les deux cas, ont le dernier mot sur la manière dont ils veulent gérer leurs tournois. Ils se retrouvent toutefois liés par les membres actifs de la communauté en question. Un organisateur international doit tenir en compte les spectateurs et spectatrices pour déterminer ses règles (elles doivent pousser à un spectacle intéressant à regarder), mais pas l'organisateur local. Les deux doivent prendre en compte les joueurs et joueuses pour deux raisons qui ont la même implication, la perte de revenu. Pour le local, la relation est évidente, l'inscription des joueurs et joueuses est la source directe de revenu. Pour le niveau global, la relation est moins directe. Si les meilleurs joueurs et les meilleures joueuses n'approuvent pas des règles et décident de ne pas participer au tournoi, l'engouement des spectateurs et spectatrices pour celui-ci sera réduit, amenant moins de revenus en lien avec la diffusion. Cette relation de pouvoir, tant au niveau local que global, prend donc en

compte tous les acteurs potentiels de la communauté, la rendant ainsi plus ouverte et transparente.

## CHAPITRE II

### LE MEMBRE

Il n'y a pas de communauté sans membres. La définition même de la communauté passe par ceux et celles la constituant. C'est ici que l'on y retrouve les différentes dynamiques de pouvoir qui œuvrent au sein de la vie communautaire. On y verra comment ces relations sont gérées par la communauté même pour créer cet esprit d'ouverture. Après tout : « Especially like in Montreal, everybody is just so kind to each other; everyone's so welcoming. »<sup>96</sup>

L'objectif de ce chapitre est donc de brosser un portrait des divers types membres, mais aussi de voir comment les interactions entre ceux et celles-ci s'opèrent pour donner cette impression d'ouverture. Plusieurs angles seront couverts pour montrer la complexité de l'identité *Smasheur* ou *Smasheuse*. On y verra le concept de méritocratie qui semble prédominant dans l'autodéfinition des membres; les différentes catégories de membres, sujet quelque peu introduit plus haut; la difficile intégration des femmes au sein de cette communauté; l'importance (ou le manque d'importance) de la relation d'âge entre les participants; les potentielles différences et points de

---

<sup>96</sup> *Ibid.*

contact entre les disciplines de *Smash*; les efforts des organisateurs pour rendre leur local accessible aux personnes en situation de handicap; on finira avec un cas problématique de la communauté de Montréal.

Il est à noter que cette partie du mémoire s'intéresse presque exclusivement à la communauté de Montréal. Les parallèles entre les membres de la communauté de Montréal et ceux de la communauté globale sont moins pertinents dans le cadre de cette analyse. Il y aura quelques exceptions toutefois. Il sera parfois question de membres de la communauté globale, mais seulement dans le but de voir comment ils et elles influencent le local.

### 3.1 Méritocratie

Le terme est souvent utilisé pour vérifier qui peut être membre de la communauté de *Smash* en général, mais aussi de sa section locale de Montréal. La communauté de Montréal est ouverte à tous et à toutes. N'importe qui, peu importe l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, la couleur de la peau ou même le talent, peut venir participer aux tournois hebdomadaires et se dire membre de la communauté.

Toutefois, pour réellement être accepté, pour que la voix d'un membre soit écoutée par le reste de la communauté, il y a quelque chose à prouver : « Si tu veux ta place, il faut que tu la mérites. »<sup>97</sup> Il ne s'agit pas nécessairement de participer souvent aux tournois, il suffit de montrer une progression dans son niveau de jeu. Beaucoup de membres potentiels iront à un *weeklie* et se feront battre et ne reviendront plus jamais.

---

<sup>97</sup> Synett, *Op. Cit.*

D'autres reviendront et abandonneront au bout de quelques semaines. « Fais que c'est un peu autorégulateur comme communauté. Tu sais, tu ne te places pas si tu ne fais plus tes preuves. T'as moins de chance de rester nécessairement. »<sup>98</sup> Et comme la personne a moins de chance de rester, beaucoup des membres plus clairement établis ne seront pas nécessairement portés à interagir avec ces personnes. Une personne désirant faire partie de la communauté doit au moins donner l'impression de pratiquer et prendre le jeu au sérieux. Après tout, les autres membres le font, il n'est que juste d'avoir la même détermination.

Le seuil à atteindre n'est pas très élevé non plus. S'il ne faut pas nécessairement atteindre le top dix des joueurs et joueuses, il est tout de même difficile de quantifier la position. Faut-il être meilleur que la moitié des joueurs? Du quart? Il n'y a pas vraiment de réponse autre qu'il faut se prouver. Ceci laisse donc place à interprétation. La communauté n'est pas fermée aux personnes qu'elle ne connaît pas. Les bons joueurs et les bonnes joueuses sont la plupart du temps accueilli.e.s à bras ouvert :

Tu sais, c'est vraiment de se prouver. Fait que, dès que t'es un bon joueur, si ton... ton résultat... en fait, c'est ton résultat, dans les tournois et dans les *weeklies* et en jouant contre le monde en *friendlies*. Tu sais, c'est un peu ça qui compte. Fait que dès que tu as un bon résultat, ou que tu performs comme il faut, tu sais, ça, à la base, ça te donne un peu plus de pouvoir dans cette communauté-là. Deuxième affaire, surtout pour les organisateurs, si tu organises comme il faut; si le monde apprécie tes événements, tes tournois, automatiquement, tu sais, ça te donne, comme, de la notoriété.<sup>99</sup>

Comme l'explique David, la performance dans le jeu n'est toutefois pas la seule façon d'intégrer, de se prouver à la communauté. Plusieurs cas viennent en tête, mais

---

<sup>98</sup> Yeung, *Op. Cit.*

<sup>99</sup> *Ibid.*

celui d'organiseurs de tournois est le plus évident. Ce ne sont pas nécessairement les meilleurs joueurs ou joueuses, mais ils s'impliquent d'une façon différente, voire indispensable. Leur qualité de membre n'est jamais remise en question.

Même à l'extérieur des cercles d'organisation, on peut aussi trouver des façons alternatives de montrer sa détermination à vouloir être membre. Un cas assez particulier à Montréal est celui de Carl « Synett » Synett :

Je pense que vraiment le but dans la communauté c'est de te faire connaître un petit peu partout. Moi, je suis connu pour mon *Bowser* et parce que je répare des manettes. C'est un peu hors de l'ordinaire. Même si je ne suis pas le meilleur joueur, j'ai quand même une réputation dans la communauté, c'est *l'fun!*<sup>100</sup>

Il a principalement fait son nom en réparant des manettes de jeu. Il va sans dire qu'il n'est pas un mauvais joueur qui n'aurait pas sa place autrement, mais le fait d'apporter ce talent a aidé à cimenter sa place au sein de la communauté. Aujourd'hui, il est même reconnu au niveau national pour cette raison, réparant des manettes d'autres personnes canadiennes. Il a un kiosque à lui pendant les événements et aime redonner au moins une partie des profits à la communauté de Montréal sans laquelle, selon lui, rien de ce qu'il fait ne serait possible.

On voit comment le terme méritocratie est utilisé ici. Il ne se limite pas à être un des meilleurs. Les membres semblent apprécier ce qui met de la vie dans la communauté. Synett évalue que c'est vraiment la réparation de manette qui l'a amené où il est dans la communauté :

Je leur répare, ça, c'est *l'fun*. D'après moi, c'est vraiment ce côté-là où j'ai réussi à faire ma place dans la communauté, c'est redonner à la

---

<sup>100</sup> Synett, *Op. Cit.*

communauté. C'est pas juste prendre de l'information et prendre l'argent et s'en aller. Il faut vraiment... c'est une organisation... Quand on connaît un peu Napoléon, c'est méritoire.<sup>101</sup>

Le terme est donc justifié puisque le mérite se gagne de plusieurs façons. Il est même possible d'avancer qu'un joueur comme Carl Synett a plus sa place au sein de la communauté qu'un excellent joueur ne contribuant d'aucune mesure à la vie communautaire, ou qui y nuirait.

Un autre exemple est celui de Brett « Baz » Zimmerman, qui s'occupe de la diffusion. Il était un bon joueur de *Project M*, mais c'est surtout lorsqu'il a commencé à diffuser qu'il s'est fait un nom dans la communauté. Aujourd'hui, il est incontournable pour parler du déroulement, mais surtout de la diffusion des tournois hebdomadaires.

Caio nous met toutefois en garde sur l'utilisation du terme. Selon lui, on devrait parler de *skillocracy* : « Because it's not meritocracy. Is just, like, the... the structure is, it's a skillocracy, right? You only have a voice if you, like, if you're good. » La distinction qu'il opère est qu'une personne peut devenir bonne sans fournir autant d'efforts : « I don't think meritocracy is the right term. [...] Meritocracy is, like, a weird way of saying, because, like, the utopian meritocracy is just, like: you put a lot of hard work and then you get rewarded for this hard work. And it's not always like that, right? »<sup>102</sup> Cette distinction ne vient toutefois pas contredire la définition avancée plus haut, elle vient la nuancer. D'ailleurs, même Caio reconnaîtra que :

[...] but I get what the person' trying to say. And what this person's trying to say is that, like, structurally... So, like, when we talk about [...]

---

<sup>101</sup> *Ibid.*

<sup>102</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

influence structures, the top players have, like, a lot of voice because they're good. And sometimes more voice than they should. Especially when it comes to, like, social issues within the Smash community.<sup>103</sup>

Dans la section suivante, nous verrons justement comment les différents types de membres exercent leur influence.

### 3.2 Les différents types de membres

On retrouve au sein de la communauté plusieurs types de membres jouant des rôles différents. Distinguons quatre catégories de membres, soit les joueurs et joueuses étant dans le *Power Ranking* (PR), les autres joueurs et joueuses, les organisateurs et organisatrices (ou TOs) et finalement, les spectateurs et spectatrices. Comme vu plus haut, avec le principe de méritocratie, ceux qui ont le moins d'influence sont ceux qui performant moins bien. Ce que Caio appelle ici les 0-2, ce sont les participants qui entrent dans le tournoi et perdent leurs deux joutes :

Au fond, ce sont les 0-2, les participants, les *viewers* sont des gens qui ont de l'opinion de l'influence, des amis, mais... La plupart des gens, on les écoute pas. À part les TOs. Les TOs dans l'échelle de qui importe dans la communauté sont au milieu. Et malheureusement, ça me brise le coeur de dire que les gens qui ont plus d'influences, ou les vrais *influencers* de la communauté, par exemple Kels qui a des gros médias. Et même si elle était pas bonne, elle aurait beaucoup d'influence, mais elle est aussi un *top player*. Aussi, les *tops players* dans la même classe. Et... Les *sponsors* ont aussi beaucoup d'influence parce qu'ils ont du *cash*. Et... la communauté de *Smash* basiquement, elle est vraiment mal nourrie par rapport au côté financier. Alors les gens qui ont du *cash*, ils ont beaucoup d'influence, ça se voit vraiment.<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> *Ibid.*

<sup>104</sup> *Ibid.*

Les promoteurs n'ont pas de sous-section puisque Montréal opère sans ce type de membre. Toutefois, si une telle personne devait émerger, selon les dires de Caio, elle aurait beaucoup de pouvoir. On peut déjà le voir se manifester lors de l'organisation de gros tournois. Ces derniers sont, la plupart du temps organisés par des promoteurs, mais cette entrée d'argent dans la communauté est ponctuelle, les excluant du titre de membre.

Par ailleurs, les membres peuvent assumer plus qu'un rôle. Un joueur peut tout aussi bien aider à l'organisation d'évènements. Il peut aussi commenter les parties pour la chaîne *Twitch* du *Smashloft* : « C'est comme ça que je l'explique. C'est une ambiance où les gens veulent s'engager d'y participer plutôt que juste un tournoi. Et je pense que c'est ça la différence. Et j'essaie de mentionné le plus que je peux que... Like, in this environment, you know, you don't need to be just a player. »<sup>105</sup> Le cumul des rôles assure aussi plus de pouvoir à la personne en question. Un *top player* qui devient organisateur (comme c'est le cas avec *Z*) aura plus d'influence que les membres se retrouvant dans l'une ou l'autre de ces catégories.

Les personnes interviewées s'entendent pour dire qu'il y a une certaine hiérarchie entre les différents types de membres, le choix de qui se retrouve en haut de la pyramide semble toutefois ambigu :

Dans la communauté de Melee en gros, ceux-là qui ont vraiment... c'est comme une sorte de hiérarchie. T'as les organisateurs qui sont au *top* et les *top players*. Même des fois les *top players* sont au-dessus des organisateurs c'est un peu bizarre. En tout cas, c'est comme ça que ça marche. Eux autres, leurs opinions compte plus. Après ça t'as les *mid-*

---

<sup>105</sup> *Ibid.*

*level players*, pis les mauvais joueurs. Les mauvais joueurs ont de la difficulté à rentrer c'est vraiment... il faut que tu fasses ta place. [...] Quand tu réussis à faire ta place, ça vaut la peine.<sup>106</sup>

Comme étudié plus haut, Caio croit que les meilleurs joueurs et les meilleures joueuses ont plus d'influence que les TOs. Il vient toutefois complexifier son analyse :

Moi, par exemple, j'ai de l'influence sur la communauté parce que je suis un des organisateurs. Mais là, déjà je ne suis pas le seul. Il y a aussi des directions différentes d'influence. Par exemple, toi t'as fait l'entrevue avec Kelsy. Elle est une joueuse qui a beaucoup d'influence sur la communauté en général. Et parce qu'elle est la seule femme, elle gagne beaucoup d'attention aussi. Et le fait qu'elle est super, super forte dans le jeu, il y a une différence de l'influence aussi. Il y a les autres organisateurs sur l'île aussi. Par exemple Nizar, qui a de l'influence aussi. Et parce qu'il est un organisateur et un joueur, il y a une influence différente aussi. T'as différents bords d'influence par rapport à certains sujets.<sup>107</sup>

L'objectif de cette section sera donc de démystifier ce que Caio entend par « directions différentes d'influence ».

### 3.2.1 Le PR

Le *Power Ranking* est un groupe sélect de *Smasheurs* et *Smasheuses* étant les meilleurs et meilleures dans leur discipline. Souvent composé de 10 personnes, ils et elles sont choisi.e.s par un panel composé d'autres compétiteurs et compétitrices, parfois faisant eux et elles-mêmes partie du PR. Ces personnes, aussi appelées *top players* sont les gagnants de tournois, ceux et celles empochant des sommes d'argent. Ils et elles sont souvent au sommet de la scène compétitive et s'y rendre devient un

---

<sup>106</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>107</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

enjeu de prestige au sein de la communauté. Dans le cadre de cette analyse, nous incluons tous les joueurs et joueuses se retrouvant régulièrement dans le top dix des tournois hebdomadaires :

Mais on essaie de plus en plus d'informer les *tops players* que: oui, ils ont de l'influence, ils sont des noms très, très reconnus dans la communauté, même si t'es *first* ou 15e. Et qu'ils devraient faire attention à leur attitude. Et que oui, ils ont une voix plus forte que les autres. [...] Les gens te respectent, t'es dans une position de privilège là.<sup>108</sup>

Leur opinion est donc prise en compte dans presque toutes les sphères de la communauté. Les autres joueurs et joueuses les ont souvent en haute estime permettant aux joueurs du PR d'exercer une influence auprès de ceux et celles-ci. Ils et elles ont tendance à attirer les autres participants: « La plupart des gens viennent à cause des joueurs [présent]. »<sup>109</sup> Les TOs ont donc intérêt à en avoir le plus possible par tournois pour augmenter le nombre de participants et participantes.

Il est à noter que ces joueurs et joueuses n'ont aucune responsabilité envers le reste de la communauté. S'ils et elles le veulent, ces personnes pourraient très bien empocher l'argent et repartir sans vraiment contribuer à l'esprit communautaire. Hungrybox, souvent considéré comme le meilleur joueur de *Melee* au moment de l'écriture, a cette réputation à l'international : « Il gagne tournoi par tournoi, sauf que quand les gens arrivent: Je peux-tu pratique contre toi? il dit: Non, c'est mon métier. Ça sort un petit peu des gonds de la communauté. »<sup>110</sup> Ce genre de comportement n'est pas bien vu par la communauté : « Ça a pas sa place, on n'est pas là pour gagner à tout

---

<sup>108</sup> *Ibid.*

<sup>109</sup> *Ibid.*

<sup>110</sup> Synett, *Op. cit.*

coup, c'est plus un loisir, on est là pour apprendre. C'est une communauté serrée. »<sup>111</sup>  
Surtout que ces personnes ont la plupart du temps dû gravir les échelons de la communauté. Ils sont donc souvent sympathiques à ce que les joueurs et joueuses plus faibles s'améliorent. On les voit toutefois rarement interagir avec les « 0-2 » :

Ben c'est dur un peu, parce que le but pour les joueurs déjà établis, c'est de s'améliorer. Ils vont avoir tendance à jouer contre les meilleurs... contre des joueurs de leur niveau ou un petit peu plus haut. Pour apprendre à jouer, s'il y a quelqu'un de nouveau qui ne sait pas comment jouer, c'est rare que quelqu'un va aller le voir et lui dire: veux-tu jouer? [...] Pour les nouveaux joueurs, des fois c'est dur de rentrer parce que les joueurs ne veulent pas jouer avec toi parce qu'ils sont entrain de faire d'autre chose. C'est difficile de jouer avec d'autres personnes. D'après moi, s'il y a vraiment quelque chose à améliorer dans la communauté, c'est vraiment ça.<sup>112</sup>

Notons toutefois que c'est un joueur de *Melee* qui l'affirme. On pourrait y noter une différence avec la communauté plus jeune d'*Ultimate* : « But, I don't think it's, like, that common... People will still like play games and hang out with other people. Especially more [...] in the Smash4 and Ultimate community. »<sup>113</sup> De plus, cette idée que les personnes formeraient une sorte de clique de talent est peut-être plus une question de perception que la réalité :

And I feel, like, Smash has some cliques, but it's not... it's not in the same degree, right? Like, you can go to the Melee weekly, there's like, groups of friends who always play with each other, right? And they play friendlies with each other. But, like, they'll play friendlies with other people too, right? Or, like, even when they're not playing bracket they'll, like, talk to other people. And like, genuinely... even players who are,

---

<sup>111</sup> *Ibid.*

<sup>112</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>113</sup> Wilkie, *Op. cit.*

like, really really good and it's, like, only play with the other top players, will still, like, give advice to other people.<sup>114</sup>

Il est effectivement commun pour ces personnes de jouer avec des personnes moins fortes pour leur donner des conseils. Il peut toutefois être intimidant de les approcher en premier lieu.

Ces joueurs et joueuses sont aussi ceux et celles qui iront performer à l'extérieur, dans les tournois internationaux. On les retrouve parfois sur des plateformes en ligne, comme c'est le cas avec Kelsy « Supergirlskels » Medeiros. Le fait de diffuser du contenu en ligne (par exemple en diffusion *Twitch*) leur permet de tirer profit de leur talent pour aller chercher de l'argent supplémentaire. Par contre, une responsabilité supplémentaire vient avec cette célébrité :

I think you need to definitely, if you're gonna be a Smash player, you need to watch how you act. You need to watch how you think. You need to watch how you say things on social media. You need to watch how like you need to take care of yourself, how you're looking.<sup>115</sup>

Cette pression de bien paraître est d'ailleurs beaucoup plus intense pour les femmes qui auront à négocier avec les commentaires en ligne :

So in the beginning when I first got top 8 and I made like 2,000 followers in a night and people were saying like: "Oh shoot!" like: "It's a girl playing" like: "She's awesome!" But, like, I had that pressure to act a certain way; or to be a certain way; or look a certain way. Because you

---

<sup>114</sup> *Ibid.*

<sup>115</sup> Medeiros, *Op. cit.*

want to fit in; [...] you want to impress; you want to definitely, like, be at the top of your game.<sup>116</sup>

Il est à noter que c'est une minorité du PR montréalais qui en vient à devenir assez connue pour que ces enjeux évoluent dans ce sens. Kelsy a toutefois une mise en garde importante pour ceux et celles qui s'y rendront : « Or you know people are watching what you're saying on social media and it's definitely important to brand yourself and to just, you know, have that good representation for your community. You want to show what Montreal's about and not make us look bad, you know. »<sup>117</sup> L'idée de faire honneur à la communauté locale demeure donc importante même dans un contexte international.

### 3.2.2 Les autres compétiteurs et compétitrices

Ces personnes constituent la majorité de la communauté. Ce sont des joueurs et joueuses qui n'ont pas nécessairement l'intention de gagner. Ils vont souvent reconnaître qu'il y a une trop grosse différence de talent. La question se pose : pourquoi vont-ils dans un tournoi hebdomadaire coûtant 10\$ par semaine pour aller perdre? La réponse est souvent plus évidente qu'on peut le penser : par plaisir!

Like... You're not that good, They're weak, right? And it's just, like, they're in it for a different reason. They're there because, like, they're... They're with their friend and they want to play games, and drink and just, like, have a good time, right? And then it's just like, even though they're never going to win doesn't mean that they can't enjoy themselves, right? And then there's some people of only come to win, right? Like... Well

---

<sup>116</sup> *Ibid.*

<sup>117</sup> *Ibid.*

not only come to win, but they're like, good enough to win. And, like, winning is an important part of why they're there, right?<sup>118</sup>

C'est une façon de sortir un soir de semaine : « C'est une activité chaque semaine. »<sup>119</sup> Ces membres aiment bien se mesurer aux autres joueurs et joueuses et voient la communauté comme une façon de s'améliorer. Ils ont ainsi la possibilité d'échanger avec des personnes meilleures qu'eux et elles au jeu : « Il y avait quelqu'un qui s'appelait *Ministry* qui s'est carrément assis avec moi et m'a donné des trucs. Il m'a montré à jouer. Ça, c'était *l'fun*, ça m'a fait du bien. Là, j'ai décidé: ouais, c'est ma communauté, c'est mon jeu. »<sup>120</sup> C'est à ce moment que se crée le lien d'appartenance à la communauté. On remarque par ailleurs un très haut niveau d'engagement communautaire de la part de ces joueurs et joueuses : « Et je trouve que c'est intéressant que les joueurs qui sont le plus engagés sont le *mid-high level players*; sont des joueurs qui sont presque *rank* mais pas vraiment. »<sup>121</sup> Cet engagement se manifeste de plusieurs façons. Que ce soit dans l'aide aux nouveaux joueurs, l'aide à la diffusion (en commentant les parties) ou encore comme dans l'exemple suivant :

Like, we were in an argument and, like, I was, like, actually very proud of this moment. Of, like, a player saying, like : Hey, I actually agree with him. And, like, he started, like, helping me and talking. And, like, by me stepping in and him stepping in, like, other people also, like, they started helping. They started, like, saying other words, and, like, they started, like, making the situation better because, like, sometimes... sometimes that communication is, like, not about, like, saying, like, passing a

---

<sup>118</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>119</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>120</sup> *Ibid.*

<sup>121</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

message but, like, translating the message to someone else's head, right?<sup>122</sup>

Le fait qu'un des pairs intervienne dans une telle situation a pour effet de rajouter une pression sociale qui aide les organisateurs et organisatrices à diriger les comportements communautaires et à éviter que les membres ne tombent dans des propos offensants pour d'autres membres.

Il est mentionné plus haut qu'il y a une relation de co-dépendance entre ces deux catégories de membres. La raison est qu'il faut que ces personnes participent pour faire augmenter le pot des gagnants. Faisant partie de la plus grande proportion des participants et participantes, s'ils et elles décidaient de ne plus venir, la récompense finale diminuerait elle aussi. Cette co-dépendance s'établit aussi avec les TOs. En effet, ceux-ci ont avantage à avoir des tournois populaires et donc d'écouter ces joueurs :

Because if you only make the game for good players and the bad players quit. And, like, in Smash, like, bad players, like, the players that don't win any match in a bracket are 25% of the bracket, statistically. Like, it's 25% of the bracket and if you don't want to listen to someone because, well, if you're not good then your opinions worth nothing then you're losing 25% of your attendance every tournament, right? So at least as an organizer, like, you would need to listen to both people. However, in social medias, that's not how it works; and social relations, that's not how it works.<sup>123</sup>

« Un des côtés négatifs c'est que les nouveaux joueurs ne savent pas vraiment à quoi s'attendre. »<sup>124</sup> Il est rare de voir un nouveau joueur ou une nouvelle joueuse

---

<sup>122</sup> *Ibid.*

<sup>123</sup> *Ibid.*

<sup>124</sup> Synett, *Op. cit.*

arrivée dans la communauté et se rendre loin dans les premiers mois de compétition : « [C]'est toujours, toujours, toujours un grand écrasement d'égo quand les gens réalisent qu'il y a beaucoup à s'améliorer! »<sup>125</sup> Ces membres sont donc la plupart du temps dans cette catégorie. Il devient difficile par contre de se démarquer dans une communauté qui est établie depuis des années. Certains ne s'y prennent pas de la bonne façon : « Mais comme je disais, des fois il y a des joueurs qui viennent, c'est leur première fois et ils décident de... je ne sais pas pourquoi, ils décident de commencer à me *bully*. »<sup>126</sup> Pour ces cas, la communauté est devenue assez mature pour s'en occuper d'elle-même : « Le truc à faire c'est vraiment [...] prendre la personne puis dire: C'est pas correct ce que tu fais. »<sup>127</sup> L'exemple de *Tower* est aussi révélateur de cette difficile intégration :

Mais Tower, c'est ça, il est arrivé dans la communauté: J'vous bats tous, vous êtes tous pourris. [...] Le monde était pas mal susceptible sur les réseaux sociaux. Fais que je leur parlais en privé pour leur dire de se calmer. Tu sais, Tower, il ne le sait pas, il n'a pas encore joint la communauté, calmez-vous. Puis, tu sais, j'envoyais des messages à lui aussi. [...] Mais c'était très ardu de garder la positivité quand un *newcomer* qui arrive comme ça; qui débarque; qui challenge tout le monde; qui challenge les fondations de ta communauté positive, tu sais. [...] J'envoyais des messages à tout le monde: calmez-vous! Puis, tu sais, vous verrez en temps et lieu, vous jouerez contre puis on verra comment ça se passe. Puis, je ne me rappelle pas exactement comment ça s'est passé avec les *moneymatches* ou quoi que ce soit, mais Tower s'est fait remettre à sa place, il a compris comment ça fonctionnait, il s'est calmé, il s'est amélioré.<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>126</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>127</sup> *Ibid.*

<sup>128</sup> Yeung, *Op. cit.*

L'objectif de ces personnes est de faire leur nom le plus rapidement possible dans la communauté, peu importe comment les gens le prendront. L'exemple que donne Synett est ce qui arrive quand ces tentatives sont malhabiles. Par contre, pour la plupart : « [I]ls ne veulent pas nécessairement brasser de la marde en soit, ils veulent juste, tu sais, causer une réaction puis, pas nécessairement non plus vouloir de l'attention, mais ils veulent rentrer dans la communauté avec un gros impact. »<sup>129</sup> Le fait que la communauté soit aussi disparate n'aide pas dans la communication des codes sociaux :

Oui, je dirais que les gens ne savent pas à quoi s'attendre quand ils rentrent dans la communauté. C'est un petit peu du monde d'un peu partout de tous les milieux carrément. [...] C'est vraiment tout le monde qui vient se mélanger et on fait une grosse communauté. [...] Souvent ces [personnes toxiques] restent pas longtemps. Ils viennent une fois, ils sont toxiques... ils se le font dire: C'est pas correct ici. Et soit qu'ils s'adaptent ou qu'ils passent à d'autres choses.<sup>130</sup>

Comme on le voit, c'est la communauté entière qui gère ce genre de problème plutôt que les organisateurs et organisatrices, même si ces derniers peuvent avoir un rôle important à jouer : « Chaque nouveau, oublie ça, je parlais à tout le monde là-dedans. Pour que justement, ils essaient de se paier avec quelqu'un ou qui s'intègre. »<sup>131</sup> Malheureusement, ceux et celles-ci ne sont pas au courant de l'expérience d'un nouveau joueur :

Oh yeah! Also, when I first joined, I noticed it was a huge disparity between the people in the [T.O.] discord and people who are new. [...] So, they were trying to figure out how they could get new players to come. Like, not just girls, but players in general. And they're talking about, like, the new player experience. [...] Their viewpoints are very skewed,

---

<sup>129</sup> *Ibid.*

<sup>130</sup> *Ibid.*

<sup>131</sup> *Ibid.*

because they've been in the community for so long and they were all top players, except for Brett. But he's the streamer, so he still been there a while. And, like, their suggestions didn't match up with what I thought a new player experience actually was.<sup>132</sup>

On remarque aussi une différence entre *Melee* et *Ultimate* quant à l'intégration des nouveaux et nouvelles. Comme la communauté est plus récente, les nouveaux membres l'intègrent en même temps, souvent aidés par les vétérans du jeu précédent :

I see a bunch of new people new faces I've never seen before coming into our weekly or a monthly and it's a great feeling because they're all new so they all get to be new together. So I see them making friends very very quickly. Or if we don't know them, I always see one of our local players and veterans that are always you know introducing each other and talking about how these tournaments work and welcoming.<sup>133</sup>

Lorsqu'*Ultimate* sera établie, on remarquera peut-être un changement dans l'intégration des nouveaux et nouvelles, qui ne le seront plus en même temps. En attendant, l'on s'en remet à eux et elles pour créer des liens ensemble. On remarque par ailleurs que personne n'est laissé pour compte habituellement :

Every time I am out for tournaments in Montreal there's never one guy alone in the corner. It's always everybody's talking with their crowd or their gang or their friends. So everyone's very very wholesome and, you know, humble and just wants to talk to everybody and really explore their characters and just get better.<sup>134</sup>

---

<sup>132</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>133</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>134</sup> Medeiros, *Op. cit.*

Il serait pertinent que les organisateurs et organisatrices se donnent un plan d'intégration pour retenir ces potentiels nouveaux membres. Caio fait d'ailleurs déjà des efforts dans ce sens :

Ben je veux dire que c'est plus accueillant aux nouveaux joueurs s'ils sentent qu'ils font partie de la scène déjà. Et moi, mon défi personnel pour faire ça, c'est juste de me souvenir de leurs noms. [...] Et c'est une petite affaire que je fais qui vaut beaucoup pour les *attendees* pas régulier. Ceux qui ne viennent pas souvent... Ça vaut beaucoup.<sup>135</sup>

### 3.2.3 Les TOs

Cette catégorie inclut non seulement les organisateurs d'un point de vue direct, mais aussi tous ceux et celles qui aident de près ou de loin à l'organisation des tournois. On pense évidemment à David, souvent nommé le père de *Smash* à Montréal : « Il [David Yeung] est connu comme le *Smash dad* parce que son attitude était vraiment comme un père. »<sup>136</sup> ou Caio, qui a repris le flambeau :

« Je ne voulais pas que ça soit juste un hobby, je voulais que ce soit une sensation, une expérience. Et euh... C'est ça que j'ai essayé de faire. Après 4 ans, David était toujours correct. Je pense que ça vision vraiment, même avec quelques expérimentations que j'ai faites, ça vision était très en avant de son temps. »<sup>137</sup>

Mais on pense aussi à Miles qui aide Caio à faire rouler les tournois, à Brett Zimmerman qui assure la diffusion et le côté technique du tournoi. Il y a aussi d'autres organisateurs de tournois à Montréal, que ce soit dans les universités ou au MGC. J'y

---

<sup>135</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>136</sup> *Ibid.*

<sup>137</sup> *Ibid.*

regroupe finalement ceux qui ont aidé à développer la scène en organisant des évènements comme Mila Lam qui avait une perspective différente de celles des organisateurs en place :

Because it was also a perspective that we didn't see before, like, we didn't know about. Now it's just, like, really changed our dynamic of, like, how we're organizing stuff. We ran, like, women exclusive events, right? We also started running, like, started to be more conscious of, like, social issues that were there.<sup>138</sup>

Organiser et maintenir des tournois ne sont pas des tâches faciles. Souvent pris pour acquis dans la communauté, les organisateurs et organisatrices font un immense travail qui les occupe souvent à temps plein, parfois bénévolement : « Puis... non c'est ça, c'était... toute une job de... je dirais leader communautaire. C'est ça que je le *pin* un peu. Mais en même temps, tu sais, c'était tout du bénévolat. Moi, j'ai fait 0 dollar là-dedans. Puis ça a toujours été communauté, communauté *first*. »<sup>139</sup> Surtout dans les balbutiements des communautés de *Smash* (communautés qui sont, rappelons-le, mal nourries financièrement), les TOs devaient investir temps et argent dans l'organisation d'évènements :

Je sais qu'il y avait beaucoup de monde qui organisait... Sûrement que c'était des organisateurs aussi, comme moi, qui ont mis beaucoup d'argent de leurs poches pour faire des évènements comme ça. [...] Je sais que surtout, c'était des évènements comme ça, beaucoup de monde a investi beaucoup de temps et argent personnels pour faire ça. Peut-être qu'ils faisaient de l'argent là-dessus aussi. [...] Mais les premiers tournois, on entend des histoires du *West Coast*, surtout dans le documentaire, ils l'expliquent. C'est quelqu'un qui organisait ça chez lui, puis il y avait des télés, c'était un tournoi, puis c'était gros, tu sais, il y a du monde qui dormait là, puis il y avait des souliers partout dans la maison. Je pense que même le *Big House* à Boston, ça a commencé dans une grosse maison à quelqu'un, peut-être aux parents à quelqu'un puis ils ont fait des

---

<sup>138</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>139</sup> Yeung, *Op. cit.*

tournois là. Je pense que, en général, le vrai apport des organisateurs, c'était vraiment, totalement, sur eux.<sup>140</sup>

Par ailleurs, il devient difficile de s'investir dans l'organisation de tournois hebdomadaires tout en maintenant un boulot conventionnel. Miles a dû laisser tomber un emploi de cuisinier parce que ça lui demandait trop de temps : « I was getting close to getting a breakdown, so I had to step away... »<sup>141</sup> Il ne faut pas nécessairement être un bon joueur pour participer à l'organisation. Souvent, les TOs ne sont pas les meilleurs sur la scène compétitive : « I was never like, a super great competitive player. »<sup>142</sup> Toute aide est la bienvenue dans l'organisation de ces tournois : « Especially, I think from an organizing point of view, we're not a clique at all, right? If there's someone who wanted to, like, come in and help us, like, I'd just let them, really. »<sup>143</sup> D'ailleurs, Caio laisse beaucoup de ressources d'organisation ouvertes pour d'autres potentiels TOs :

[J]'essaie d'intégrer les gens au procès de faire les tournois, de comment ça fonctionne. J'essaie de bien expliquer. J'essaie aussi de faire une ambiance moins prédatrice au sens de... j'essaie d'aider les autres TOs. Je laisse les ressources d'organisations ouvertes. Et je pense que c'est pour ça que la dynamique fonctionne. On n'a pas besoin de groupes différents. On n'a pas besoin de clique différente. On est vraiment une grande communauté et je suis la personne qui organise la plupart des tournois et les grands tournois aussi. [...] Je ne suis pas dans cette position

---

<sup>140</sup> *Ibid.*

<sup>141</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>142</sup> *Ibid.*

<sup>143</sup> *Ibid.*

parce que j'ai le monopole, c'est parce que les gens me donnent le pouvoir.<sup>144</sup>

Le duo que forment Caio et Miles n'est pas le seul groupe d'organisation d'évènements à Montréal. Un des meilleurs joueurs de la région, Nizar « Z » Awada a commencé à organiser des tournois d'*Ultimate*. Malgré une apparente compétition, Miles voit d'un bon œil son arrivée sur la scène d'organisation :

So it's, like, it's overall good to have more people organizing events. Even though it might look like I have competition, it's like, we really work well together, right? Like, having more places that are devoted to running big tournaments, it's just like, better for the overall growth, and like, a larger overall group. Growth is beneficial to everyone who is organizing, right?<sup>145</sup>

Toutefois, une personne peut arriver avec beaucoup d'argent à injecter dans la communauté pour l'organisation d'un tournoi. Cette personne devient instantanément écoutée :

Most of the money that is in Smash are just Smash initiatives themselves. So anyone that puts, like, a quantity of money that is, like, in the adult world is, like, derisory but, within the circle Smash is, like, quite high, people just, like: Oh wow that's interesting! Like, this person has spare money; I... you know, he must be doing something right!<sup>146</sup>

Cela a pour effet de miner la crédibilité des organisateurs déjà présents lors de l'organisation de tournois à grande échelle puisque souvent, ces personnes ne font pas affaire avec les TOs comme établi par la communauté. C'est ce genre de situation qui

---

<sup>144</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>145</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>146</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

mène à l'embauche d'un TO de Toronto pour organiser un tournoi d'envergure à Montréal.

Les organisateurs et organisatrices ont beaucoup de pouvoir. C'est à eux et elles que l'on s'en remet pour qu'il y ait des tournois, après tout :

Because I feel like everything is kind of hinging on the [...] top of the pyramid. Like, the two organizers that are doing it. And if that dynamic goes away it'll be really really hard for... people who, even though they have the resources, [...] to build their own community. I don't know if [...] they would, right? I feel like the leadership right now is like... at least the TO leadership is so integral to making sure people still come to events, right?<sup>147</sup>

Ils peuvent décider des règles et du moment des tournois. Ils et elles ont aussi un pouvoir de modération des plateformes web :

They have power to, like, change the tournament rules; they have power to kick out people from their own tournaments; or, like, [...] and because they're TOs, they get put into this discord, and this discord has power to, say, power over the Facebook groups, and they're the people who confer with each other on real changes and on problematic people or problematic posts or whatever.<sup>148</sup>

Il y a toutefois un principe de redevabilité entre les TO et les joueurs. En effet, si un TO prend trop de décisions impopulaires, les membres cesseront de se présenter à ses événements. Les joueurs et joueuses sont repèrent rapidement ce genre de TOs :

[...] il y avait un TO à Toronto qui *scam* les gens, qui essayait de se faire de l'argent partout... il y a pas personne qui le suit. Son opinion n'a pas de valeur[...] Caio, le TO à Montréal, c'est vraiment des bonnes personnes

---

<sup>147</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>148</sup> Lam, *Op. cit.*

qui ont une bonne... pas une bonne estime, les gens ont une bonne estime de cette personne-là. Alors ce qu'il dit... c'est ça, on l'écoute.<sup>149</sup>

Même s'il a le pouvoir de faire à sa tête, un TO qui n'est pas à l'écoute de la communauté perdra son pouvoir. Cette rétroaction des joueurs et joueuses aide à conserver un certain équilibre du pouvoir : « Montreal's like really unique as well. Because like I said we were built up from people in the community, right? Caio and I are, like, empowered as tournament organizers because the people who come to our events comes to our events, right? »<sup>150</sup> Leur pouvoir provient, après tout, des membres qui participent à leurs événements. Cette rétroaction peut aussi être positive. La plupart du temps, les TOs prennent les suggestions des participants et participantes :

One of our TOs here's named Z. He is a great player in the Smash community, but he's also an amazing host as well. He makes great tournaments, but because we've known him since he'd began, like, began as a player, we're always giving him advice; always telling him up straight: Hey, like, this wasn't so good today. Or this is... You know what I mean? [...] We always watch each other's backs.<sup>151</sup>

La relation de proximité dans la communauté permet ce genre d'échange que l'on ne retrouve pas nécessairement dans d'autres sphères plus structurées de la société. On assiste vraiment à une co-construction de la communauté entre ses leaders, les TOs, et ses membres : « I think, like, people gave me the power because they see a community, and they see a community that they [...] want to be a part of. »<sup>152</sup> Ou encore : « Like, I

---

<sup>149</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>150</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>151</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>152</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

think that's why people give me power, because I just don't try to... Like, I'm not making tournaments, I'm making experiences.»<sup>153</sup> Ce pouvoir laissé par les membres s'accompagne de responsabilités. La responsabilité principale des organisateurs et organisatrices est de rendre l'environnement compétitif le plus accueillant possible pour les membres :

We were just, like, sort of like, wanting more people and not really the dynamics of the people. And then, Mila was, like: Yeah, you have a lot of people, like, coming to these events, but, like... I mean, women, right? And there are like. minorities, right? Like, how many are [...] parts of different groups that we weren't looking at. [...] She was important for, like, opening our eyes and making sure that our areas were, like, welcoming, right?<sup>154</sup>

Rendre la communauté accueillante pour tous et toutes est la priorité depuis ses balbutiements :

J'y relis pas mal mon expérience honnêtement, parce que, je pense que je suis un leader positif dans tout ça, parce que [...] je visais à favoriser les liens entre les joueurs. Puis je voulais que ce soit vraiment comme... Je vais utiliser le terme *homie*, mais, tu sais, c'est plus comme familial dans le fond.<sup>155</sup>

Les TOs doivent donc jongler avec pouvoir, responsabilité et redevance envers les membres. Cette tâche est très délicate puisqu'ils ont beaucoup à perdre. Certains TOs vivent de l'organisation de tournois :

I feel like all of our legitimacy; all of our, like, power comes from the people who comes to the events. And it's, like, important that even though we're more centralized than other places; more organized than other places... I can't just, like, make decisions on a whim because, like,

---

<sup>153</sup> *Ibid.*

<sup>154</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>155</sup> Yeung, *Op. cit.*

if I make a decisions that's wrong, I could lose everything I've got, right? [...] It works in Montreal differently because the risk/reward ratio's like way different than other places, right? Like, if the university in Toronto decided to stop running a weekly, it would still be a university, right? [...] I mean everything that we have [...] is built off of Smash, right?<sup>156</sup>

S'ils veulent conserver cette légitimité, ils ont intérêt à être à l'écoute des membres. Comme le dit Miles, ils ne peuvent se rabattre sur autre chose pour poursuivre leurs activités s'ils perdaient la communauté.

Les TOs agissent finalement comme les arbitres lors des tournois. Ils et elles s'assurent que le tournoi se déroule bien en dirigeant les joueurs et joueuses sur les stations de jeu appropriées et en maintenant le *bracket* à jour. Ce sont aussi les personnes-ressources lorsque les conflits entre les membres émergent. Parfois, à cause de certaines interactions entre membres, les tensions montent : « Quand l'autre joueur a réussi à battre l'autre personne, il a comme *pop-off* un peu et a comme [dit]: *fuck ton zip-zap* [...] Et c'était vraiment rude, il a crié fort. Alors Caio était comme: *Wait*, calme-toi, il faut pas faire ça. C'est un nouveau joueur fais y pas cette impression-là. »<sup>157</sup> D'autre part, les TOs se retrouvent à devoir jouer le rôle de médiateur, comme le montre l'exemple d'une manette qui a été prise lors d'un gros tournoi. Lorsque le voleur, un jeune joueur, fût retrouvé, Synett s'en est remis au TO :

Après ça, le TO il lui a dit: Ça, dans notre communauté, ça se fait pas. La manette, ça appartient à un joueur. Tu ne peux pas prendre quelque chose qui ne t'appartient pas et partir avec. Et puis... C'est un petit peu une pression sociale, comme si : c'est pas correct ce que tu fais. Je ne l'ai

---

<sup>156</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>157</sup> Synett, *Op. cit.*

pas frappé, je ne lui ai pas arraché la manette des mains. C'est vraiment... on essaie de régler ça à l'amiable.<sup>158</sup>

Ce rôle peut aussi paraître protecteur pour certains membres. Les nouveaux apprennent rapidement qu'ils peuvent s'en remettre aux TOs s'ils ont des problèmes. Ce rôle devient d'autant plus important pour les femmes entrant dans la communauté :

And because I'm a girl, I wanted to make connections with the people who could protect me if I ever, like, had problems with anyone. So I made friends with Caio and Miles pretty quickly. I mean there were the TOs so I, like, needed to be friends with them because they were the people that you'd go to if you ever had a problem.<sup>159</sup>

Caio est d'ailleurs très conscient de ce besoin d'intervenir :

Like, I do a lot of, like, reminding people, like : hey! This language is not okay, you know? I... And, like, sometimes that the remarks are, like, done in a very light and, like, passive-aggressive mood sometimes with, like, always a, like, in humor. But, like, [...] I don't let, like, microaggressions, like, fly for free ever.<sup>160</sup>

Comme vu plus haut, les joueurs et joueuses vont aussi parfois intervenir dans ces situations. Il revient la plupart du temps aux organisateurs et organisatrices de mettre en application les règles de conduite.

---

<sup>158</sup> *Ibid.*

<sup>159</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>160</sup> Vidal Mourão, *Op. Cit.*

### 3.2.4 Les spectateurs-trices

Comme mentionné plus haut, ces personnes ne constituent pas un groupe très important. On les voit principalement lors de la diffusion des tournois et ne dépassent que rarement le cap de 50 personnes (avec quelques exceptions). Ces membres sont souvent des joueurs ou joueuses n'ayant pu se présenter en personne une semaine donnée, mais désirant tout de même suivre la scène. On y retrouve aussi des gens venant d'ailleurs que Montréal, curieux de voir le déroulement de la scène pour diverses raisons. Au début d'*Ultimate*, on a vu un grand nombre de personnes regarder le déroulement des premiers tournois. Ces personnes étaient principalement intéressées par le nouveau jeu (c'était dans la semaine de sortie du jeu, donc l'un des premiers tournois au monde pour celui-ci), mais aussi pour voir comment allait performer Elliot Bastien « Ally » Carroza-Oyarce, alors l'un des meilleurs joueurs au monde du jeu précédent. La situation s'est par la suite rétablie.

Ces membres ont une influence très limitée par rapport au déroulement de la communauté. Ils offrent une certaine contribution monétaire par le fait de s'inscrire à la chaîne *Twitch*, mais leur nombre trop petit fait qu'ils n'ont pas l'influence qu'ils auraient sur les tournois nationaux. Cette influence n'est pas que sur les décisions prises, mais aussi sur les autres membres. Kelsy explique la différence de contrôle sur différentes communautés en ligne :

I have my own discord and it's managed by my most loyal of Tamers, is what I call them. And they're ran by them and myself and if there's any form of toxicity, they're right away kicked out. Like, I'm not dealing with that. I like to create like a very safe environment where everyone could feel at home and everyone can just make friends and play. So we don't really have that in my community it's really great and then on Twitch too, same thing as well. I'm the one who kind of manages my Twitch. [...] So we actually don't have that when it comes to my community in particular.

But it's always when you're at really really big events and you have no control, of course.<sup>161</sup>

Il est donc important de noter qu'ils ont un impact bien réel sur les participants et participantes de par leurs commentaires ou parfois leur simple présence. Nous y reviendrons en plus amples détails dans la section sur les femmes plus bas.

Finalement, certains de ces spectateurs trouvent une audience sur des plateformes comme *Twitter* ou *Reddit*. Leurs commentaires sur ces plateformes rejoignent parfois beaucoup de personnes d'ici et d'ailleurs et peuvent même aller jusqu'à influencer les décisions des TOs. Ces plateformes laissent place à des discussions plus musclées entre les membres que l'on ne retrouve pas dans les communautés locales, ou en personne : « Quand ça arrive vraiment sur internet, *Twitter*, là, ça devient un petit peu toxique. Comme il n'y a pas d'inhibition à cause de l'internet. »<sup>162</sup> Cette toxicité peut venir à l'encontre des valeurs communautaires. Synett fait une distinction entre les membres et ces personnes anonymes en ligne :

Ça, c'est quelque chose en développement un peu, et on essaie de vraiment donner un genre de *safe space*, donné de la place aux joueurs, ben les filles ou les transgenres aussi. Là, ça devient un peu bizarre parce que sur internet... la communauté attire pas juste les joueurs, il y a beaucoup d'admirateurs, des gens qui vont regarder qui vont apprécier. De ce côté-là, c'est surtout *Reddit*. C'est des gens qui ne jouent pas au jeu sauf qu'ils envoient toujours des jokes sexistes dans les *chats* quand ça joue. On essaie de changer ça tranquillement. Ça va être dur, mais on laisse savoir que ce n'est pas admis dans la communauté.<sup>163</sup>

---

<sup>161</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>162</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>163</sup> Synett, *Op. cit.*

Les TOs peuvent avoir un certain contrôle sur ces commentaires en modérant les propos tenus sur leurs plateformes en ligne : « I figured out in the long run that we... the people in that discord, do have power. I mean we're, like, the admins of all of the Facebook groups or whatever, and we do have power over, like, deleting posts or not. »<sup>164</sup> Par contre, ils ne peuvent modérer les plateformes plus globales, même s'il est question de leur communauté locale.

### 3.3 *Smash* Montréal et les femmes<sup>165</sup>

Avant de commencer cette section, il est important de noter qu'il y a des limites à cette recherche. Certains paramètres peuvent avoir eu une influence sur l'information reçue lors des entrevues. Le fait que celles-ci aient été conduites par un homme, ou que la communauté soit composée d'une écrasante majorité d'hommes (ce qui engendre des dynamiques menant les femmes à être plus récalcitrantes à traiter de certains sujets) a probablement teinté les résultats obtenus. Ces résultats ouvrent toutefois la voie à une discussion plus précise sur ces enjeux.

Les femmes jouent aux jeux vidéo. Cette affirmation est beaucoup moins surprenante aujourd'hui qu'elle ne l'était auparavant. Nous avons des statistiques prouvant que 65% des Américains et Américaines jouent à des jeux vidéo<sup>166</sup> dont 46%

---

<sup>164</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>165</sup> J'aimerais particulièrement remercier Claudia Lamontagne, Sarah Thibeault et Sophie-Anne Morency pour leurs commentaires sur cette section.

<sup>166</sup> Entertainment Software Association, (2019), *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* [Étude de Marché], récupéré de [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf), p.6

sont des femmes<sup>167</sup>. Le jeu vidéo est par nature égalisateur de chance. Les règles sont les mêmes pour tous et toutes et l'arbitre, c'est-à-dire le code, ne peut identifier le genre de la personne qui joue. Il n'y a donc pas de place au favoritisme d'un genre par rapport à un autre. Or, un tour rapide au *Smashloft* montrera une grande disparité dans le genre des personnes présentes. On a affaire à une écrasante majorité d'hommes. Si le jeu vidéo comme *boys club* a tranquillement tendance à s'effacer, comment se fait-il que l'on retrouve toujours les mêmes dynamiques de genre dans les milieux compétitifs? La question se pose davantage concernant une communauté qui se veut très ouverte à tous et toutes. Dans la communauté globale de *Smash*, on note clairement une différence de participation en fonction du genre :

C'est pas super évident pour les filles. C'est super dur pour les filles. Et puis [...] c'est la que ça vient dur parce qu'on dirait que les filles ont pas la même chance que... comme moi, de venir dans la communauté pour faire sa place. C'est beaucoup plus dur pour eux, il y a du harcèlement sans arrêt, sans arrêt, c'est fou.<sup>168</sup>

Les enjeux touchant la communauté de Montréal sont toutefois différents que ceux ayant trait à la communauté plus large. Nous verrons comment même si plus d'efforts sont mis en place pour rendre la communauté locale plus accueillante aux femmes, il reste encore bien des étapes à franchir.

Premièrement, il est important de mentionner qu'il y a des femmes dans la communauté. Montréal est d'ailleurs perçue par celles étant parvenues à se tailler une place dans la communauté comme étant très accueillante pour les femmes. La région a d'ailleurs vu émerger celle qui est considérée comme la meilleure joueuse de *Smash*,

---

<sup>167</sup> *Ibid*, p.5

<sup>168</sup> Synett, *Op. cit.*

toutes disciplines de la série confondues, au monde, Kelsy *Supergirlkels* Medeiros. D'autres femmes de la communauté ont aussi performé à l'international, nous verrons plus loin le cas de Chelsy. Il y a ici une partie de la solution :

D'après moi, ça prend une personne qui est capable de rentrer dans la communauté pour dire: Ah... Ça fait comme un effet un petit peu... involontaire sur les gens qui regardent, ils sont comme: ah, il y a une fille qui est bonne. Ça veut dire que d'autres filles qui peuvent être aussi bonnes ! Même si c'est un petit peu sexiste comme pensée, c'est pas mal ça qui se passe. C'est triste un peu sauf que... ça va changer!<sup>169</sup>

En effet, en rayonnant en tant que rôle modèle, ces femmes pourraient paver la voie pour que d'autres non seulement s'intéressent à la discipline, mais aussi se sentent davantage les bienvenues dans la communauté. Il va sans dire qu'il peut y avoir une énorme pression sur les épaules de ces participantes, tel que vu plus haut :

So in the beginning when I first got top 8 and I made like 2,000 followers in a night and people were saying like: "Oh shoot!" like: "It's a girl playing" like: "She's awesome!" But, like, I had that pressure to act a certain way; or to be a certain way; or look a certain way. Because you want to fit in; [...] you want to impress; you want to definitely, like, be at the top of your game.<sup>170</sup>

Toutefois, le pourcentage de femmes aux *weeklies* demeure très bas : « Et là, tu participes de la communauté de *Smash*, et pas mal dans toutes les communautés de *gaming* en général. Tu as toujours la présence de femmes [qui n'] existe pas vraiment, c'est littéralement statistiquement 3% de la communauté. »<sup>171</sup>. On est donc loin du pourcentage de femmes jouant à des jeux vidéo mentionné plus haut (46%). Les

---

<sup>169</sup> *Ibid.*

<sup>170</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>171</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

organisateurs de Montréal visent un rapport plus près de 20% : « I'd be happy if 20% of the community was women, right? but it's, like, it's nowhere near that number, right? At least, on a competitive scene, right? [...] We're talking more, like, 3-4% maybe. »<sup>172</sup>, un objectif qui a le mérite d'être spécifique et réaliste. Il est aussi à noter qu'il y a un intérêt à Montréal chez les femmes pour jouer à *Smash*. Comme le mentionne Miles :

That's nowhere near a proportional representation of people who are playing games, right? There a lot of women who play Smash Bros., right? A lot of people who want to just play games, right? And it's just, like, you don't see them on a competitive level, probably because there's, like, a male dominated area, right?<sup>173</sup>

On voit effectivement un écart très important entre le nombre de femmes présentes sur la page Facebook de l'organisation et le nombre qui se présente aux événements, indiquant une représentation tenace d'une communauté intimidante pour les femmes.

« My first moments... it was definitely a scary moment. »<sup>174</sup> Il y a beaucoup de barrières à l'entrée pour les femmes. Ces barrières commencent avant même d'entrer en contact avec les autres membres de la communauté :

It was actually very very hard for me to get into this community. When I wanted to join the community I was about 16 years old. That's when I saw my first advertisement for tournaments in Montreal or tournaments in, you know, around the world. And I was a 16 year old girl, so you can imagine my parents were not so fond of me going to hang out with huge big guys at tournaments.<sup>175</sup>

---

<sup>172</sup> Wilkie, *Op. Cit.*

<sup>173</sup> *Ibid.*

<sup>174</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>175</sup> *Ibid.*

Il est difficile d'argumenter contre cette protection parentale. Les membres de cette communauté sont relativement jeunes, ce qui a tendance à engendrer un manque de maturité concernant les dynamiques de genre selon les organisateurs : « Parce que la tranche d'âge de la communauté, c'est vraiment entre 16 et 27 ans. Et les plus jeunes pensent que les femmes sont... *It's almost something like predatory.* »<sup>176</sup>. Dans un milieu dominé par la présence d'hommes, la présence d'une femme devient un événement inusité. L'attention de plusieurs personnes sur place se détourne : « So everyone would just kind of stare at me like: Woah! Is that a girl? Like, is that a girl playing Smash Brothers? So it was a bit overwhelming in the beginning. »<sup>177</sup> Bien qu'elle peut très bien s'avérer l'être, cette réaction ne se veut pas nécessairement hasardeuse par nature. Il y a un mélange entre la mentalité prédatrice mentionnée plus haut et une saine curiosité : « There are still some sexist guys in Montreal, but all of the core people are not sexist and they have [...] a good moral compass. Which makes me feel comfortable in the community. »<sup>178</sup> Les femmes doivent toutefois faire des efforts disproportionnés pour atteindre ce confort. Mila illustre deux problèmes auxquels les femmes doivent faire face :

Like, I knew why they weren't coming and why they weren't, like, asking people to play with them when they did come. Because I had the same problems when I first joined. I was super scared to ask any guy to, like, play with them. Because one: I didn't want to, like, accidentally pick a

---

<sup>176</sup> Vidal Mourão, *Op. Cit.*

<sup>177</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>178</sup> Lam, *Op. cit.*

sexist guy and then just feel bad. Two: I wasn't a good player, so I didn't want to, like... be a bad player and make them bored or whatever.<sup>179</sup>

Concernant le second point, chaque membre potentiel de la communauté, homme ou femme, devra franchir cette étape. Or, le fait de rentrer dans ce *boys club* rend la tâche définitivement plus difficile pour les femmes. Le premier point est toutefois un frein beaucoup plus important, surtout qu'il arrive trop fréquemment :

There was this one guy [...] who was kind of weird, and Caio noticed he was kind of weird to me. Like, he asked me to play in kind of a weird way. In a way that was, like, creepy. And I obliged because, like, awkward to say no, and at the end of the tournament he, like, gave me a weird hug and wouldn't let go after I was trying to leave.<sup>180</sup>

Les hommes de la communauté ont le devoir de projeter une meilleure image d'eux-mêmes pour changer la perception les entourant.

On remarque aussi que la communauté virtuelle de *Smash* pose problème. Même si l'assistance virtuelle n'est pas présente et n'est pas nécessairement membre de la communauté locale, elle a un impact très important sur la perception que se font les femmes de leur milieu. La simple présence d'une personne considérée problématique peut conduire certaines femmes à ne pas se présenter devant la caméra :

Being a girl in the Smash community sucks even here. I mean, here's, like, one of the best places to be a girl and do Smash. Don't get me wrong! [...] DJ Nintendo was in our stream [...] two weeks ago or something like that? Like, watching [...] after Dreamhack and I... he's known to be a creep and I didn't want to go near the cameras at the Loft because he was in chat and I'm, like: He's not even here, why am I being affected by him

---

<sup>179</sup> *Ibid.*

<sup>180</sup> *Ibid.*

when he's not even anywhere near here? This sucks! Montreal is supposed to be safe and it is, but, like, not... I mean even he can affect me here.<sup>181</sup>

Ce n'est pas seulement le fait de certaines personnes problématiques non plus. Plus haut, nous avons vu l'effet que peuvent avoir des regards insistants sur la perception qu'ont les femmes de leur place dans la communauté. Avec l'anonymat, cette dynamique devient plus sournoise :

I mean one of them was what I said about always being stared at and you don't know why they're staring at you. But it's just because you're a girl and it's very rare. I guess another thing is definitely dealing with pressure from online in terms of body looks. So if I'm on stage competing, I know that the Twitch chat will call me out.<sup>182</sup>

Les femmes qui se retrouveront dans le *stream* devront donc aussi composer avec de nombreux commentaires sur leurs corps. Même si elles ne voient pas les commentaires en temps réel, le simple fait de savoir qu'ils circulent est une distraction pouvant nuire à l'esprit compétitif :

[I]t's always about the looks when a girl is up on the stage. So it definitely, in the beginning, was very heartbreaking because you start being very self-conscious about your body image. But you learn how to just be strong and just kind of ignore that after a while.<sup>183</sup>

Cette dynamique d'audience virtuelle rend très difficile l'intégration de femmes dans le milieu de *Smash*. Même si on ne peut pas mettre la faute directement sur la scène

---

<sup>181</sup> *Ibid.*

<sup>182</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>183</sup> *Ibid.*

montréalaise en particulier, il n'en reste pas moins que si la communauté désire être plus ouverte envers les femmes, il faudra un plus grand respect des femmes comme compétitrices, particulièrement sur les plateformes en ligne.

Parce que c'est ce qu'elles veulent. Ces femmes veulent être reconnues pour leur qualité de compétitrice. Malheureusement, bien souvent, elles sont discréditées avant même d'avoir touché à une manette : « But like, everyone kind of writes off the women who are there as, like, the persons girlfriend or whatever. And it's, like, super shady, right? [T]hat's not their identity, right? They're, like, there for the same reasons as everyone else, right? »<sup>184</sup> Elles veulent être jugées pour leurs performances, non pour leur genre : « I hate being defined for my gender. I like to just play. I want to be someone who's just known as a player who can play the game really really good. »<sup>185</sup> Kelsy remarque que Montréal est différente, dû à la grosseur de la communauté :

Montreal is like the, probably one of the only places that make me feel like it doesn't matter what gender I am. They treat me as a player. [...] There's no pressure to strive because I'm that one girl or whatever. [...] So I know everybody's really great because it's such a smaller community. It's more, like I said, intimate. It's more, it's more friendly and definitely more welcoming.<sup>186</sup>

Les liens sociaux aident donc beaucoup dans la perception qu'auront les autres membres. Peu importe leur niveau, on remarque par le biais d'un sondage que ces femmes ont un désir de s'améliorer compétitivement, mentalité allant à l'encontre d'une vision plus *casual* du jeu qui leur est parfois associée dans ce milieu : « Like, I

---

<sup>184</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>185</sup> Medeiros, *Op. cit.*

<sup>186</sup> *Ibid.* Il est à noter que c'est Kelsy qui a cette opinion. Ayant déjà fait ses preuves et étant considérée parmi les meilleurs de la scène, son opinion veut différer grandement d'une néophyte.

did a survey about... asking what the girls wanted from the Ladies Day and most of them said they wanted to improve competitively, but we're too scared to, like, come to the weeklies, or, like, ask people to play with them. »<sup>187</sup>

*Smash* Montréal a justement eu la chance d'avoir une organisatrice qui a remarqué ce problème. Mila Lam est entrée sur la scène montréalaise alors qu'elle était en échange étudiant :

So, I was added to, like... the SSB Montreal has a discord full of the TOs and, like, TO helpers. I got added to that fairly quickly after joining the community because I'd been, like, TO assisting. And also partially because I was a girl and could have, like, input as to what girls experience or whatever.<sup>188</sup>

Elle a commencé à aider les organisateurs du *Smashloft* et a éventuellement pris l'initiative d'organiser des tournois non mixtes pour favoriser l'intégration des femmes dans le milieu. Les trois tournois nommés *Ladies Day* qui ont été organisés se sont révélés très populaires : « Way more women were playing Smash... at one point, I think, like, last summer. Because there's... There was someone who's like, really really important who, like, kind of hopped on to the community leadership, like helping us organize stuff. »<sup>189</sup> Cette popularité s'est donc traduite en une plus grande participation aux tournois hebdomadaires. Par contre, il reste, à son avis, quelques modifications à y apporter pour les rendre plus utiles :

I mean, we learned from the first few Ladies Days, I think it could have been geared more towards learning rather than fun. [...] Like, they

---

<sup>187</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>188</sup> *Ibid.*

<sup>189</sup> Wilkie, *Op. cit.*

wanted to get better and be competitive. I mean that's probably because I didn't feel that way, but... yeah! So basically, going forward, I'd want to make them more geared towards learning and improving. And also, this should be regular so that they always feel like they have a space to go to and improve.<sup>190</sup>

Ce qui revient au point précédent que ces femmes veulent s'améliorer et sont là pour compétitionner. L'une des tactiques mises en place était d'autoriser les compétitrices à amener un homme avec eux dans le but de permettre aux femmes présentes de se familiariser avec des joueurs plus favorables à leur participation au sein de la communauté (en quelque sorte des piliers communautaires) :

They just need somebody to push them to ask people. And they need to know that there are people who are trustworthy to ask. Which is why, for the second and third Ladies Day, we had a plus-one thing going on where every girl could invite one guy to come. My intention was that, one: there would be more players, and two: the girls would figure out people who were quote-unquote safe to ask to play friendlies with at tournaments and who are, like, nice to talk to or whatever.<sup>191</sup>

L'organisation de tournois non mixtes est d'ailleurs en ligne directe avec ce que les *Smash Sisters*, une organisation de compétitrices américaine prônant un environnement plus favorable pour les femmes dans les milieux de *Smash*, préconisent<sup>192</sup>. Ce genre d'initiative n'est pas toujours le bienvenu sur certaines sphères du web : « T'as aussi un groupe de filles qui essaie de se serrer les coudes. En même temps, les gens de *Reddit* sont comme: ouais, c'est un groupe de fille. C'est vraiment difficile d'essayer de

---

<sup>190</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>191</sup> *Ibid.*

<sup>192</sup> Mashable, [5 octobre 2020], *Smash Sisters: Why all-female gaming tournaments are good for everyone*, récupéré de <https://mashable.com/2016/04/29/super-smash-sisters/>

les rentrées dans la communauté sans qu'il y ait vraiment de *backlash*. »<sup>193</sup> Par ailleurs, la mention de *Smasheur* « *quote-unquote safe* » implique, comme nous l'avons vu plus haut, la présence de joueurs problématiques, ce qui rend la communauté labyrinthique pour les femmes.

Si ces tournois ont connu un grand succès, il y a tout de même eu des embûches communautaires. Un *invader* s'est introduit dans un des tournois non mixtes à Montréal. On remarque donc une certaine résistance à ce genre d'initiative. Il reste beaucoup de travail à faire dans ce sens, surtout qu'avec le départ de Mila, l'avenir de ces tournois reste incertain :

Honestly, I feel like it's an obligation to me. I don't necessarily want to, I don't think that I'm the one that should be running it because I don't like Melee or Smash U that much. And the person who should be running it should be enthusiastic about the games and spread that enthusiasm to the other girls who also want to improve.<sup>194</sup>

Les femmes déjà présentes dans la communauté, celles qui, selon Mila, devraient prendre la relève, ne semblent pas vouloir prendre le fardeau et poursuivre la tradition.

« C'est un joueur à Toronto qui était abusif avec sa blonde. »<sup>195</sup> Le comité organisateur de la scène montréalaise a aussi pris la décision de bannir un joueur problématique dans ses comportements avec les femmes, et ce, même s'il ne se présentait pas aux tournois de Montréal. Cette décision était surtout importante puisqu'elle créait un précédent. Généralement, il y a peu de raisons qui poussent les

---

<sup>193</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>194</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>195</sup> Synett, *Op. cit.*

organisateurs et organisatrices à bannir une personne de la communauté. Il est donc révélateur de la volonté de créer un espace sécuritaire pour les femmes qu'une des personnes bannies le soit pour un cas de violence conjugale. Il s'agit d'un joueur de Toronto qui a été abusif avec sa copine, aussi membre de la communauté torontoise. Ce joueur a reçu une protection de la part du TO de Toronto redémontrant l'importance que joue les TO dans le sentiment d'inclusion qu'ont les femmes et comment Montréal se démarque sur ces enjeux :

I would not be in Melee if [...] Caio or Miles were like [the Toronto T.O.]. Part of the reason I didn't want to come back the community, actually, was because of all the drama from Toronto, about a bunch of sexist guys, like... There was a girl who got abused by one of the top players and they... they didn't ban him for a while. They were, like, defending him. Because he was everyone's friend. Like, the TOs friend or whatever. And I'm sure the TO didn't actually care that much about the girl, if it was true.<sup>196</sup>

C'est d'ailleurs Mila qui a beaucoup insisté pour que cet enjeu soit mis de l'avant. « I was, like, trying to support the girl because I felt obligated to support the girl. Because I was a girl in power, kind of, in a community closer. »<sup>197</sup> Plusieurs publications Facebook sur cette affaire sont d'ailleurs toujours disponibles en ligne. La plupart du temps, l'auteure était Mila. À la lecture des commentaires, on remarque que cette décision n'a pas été bien reçue initialement par tous les membres : « Au début, je l'ai mal pris. Et beaucoup de la communauté l'a mal pris. C'était comme, de quoi on se

---

<sup>196</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>197</sup> *Ibid.*

mêle? C'était un peu la mentalité qu'il y avait dans le temps. Sauf que ça a un petit peu changé. »<sup>198</sup>

Le portrait ainsi tracé est très ambivalent quant à la place qu'occupent les femmes dans la communauté de *Smash* ainsi que les défis auxquels elles font face. Par contre, si l'on regarde l'évolution de cette situation, on peut y voir de réels progrès vers une plus grande volonté d'ouverture : « But that's also a nice thing about Montreal Melee or, like, Caio and Miles and Brett and all of them. They really do want to expand the tournaments and, like, make them more inclusive to girls. »<sup>199</sup>. Malheureusement, cette ouverture ne s'est toujours pas traduite par une augmentation marquée de la présence de compétitrices. Malgré tous les avancements, il y a encore bien du travail à faire pour faire changer les mentalités. Certains sont des problèmes structurels, par ailleurs reconnus par les organisateurs :

Je vais dire, par exemple, une que c'est spécifiquement au Loft. On a une seule salle de bain, et ça c'est déjà très agressif aux femmes. Et structurellement, on peut pas changer ça. Parce qu'il y a pas d'espace pour deux salles de bains. Mais ça déjà, c'est un problème pour les femmes justement. Et ça retire l'incentif justement d'y participer et d'autres choses aussi.<sup>200</sup>

Alors que d'autres relèvent plutôt d'une question de mentalité. L'histoire du bannissement du joueur de Toronto donne une raison de croire qu'un changement s'opère sur la place qu'occupe la communauté dans la vie de ses membres : « Tout le monde est bienvenue, on se mêle pas trop de leur vie personnelle. Sauf que la mentalité

---

<sup>198</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>199</sup> Lam, *Op. cit.*

<sup>200</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

a un petit peu changé surtout qu'il y a de plus en plus de filles qui rejoignent la communauté. C'est le *fun*, mais c'est un peu dur pour elles. »<sup>201</sup> Ceci laisse croire que les membres ne pourront plus continuer de vivre leur vie communautaire et privée en vase clos, surtout si un ou une membre en est impliqué.

Pour clore cette section, il est pertinent d'analyser une certaine légende communautaire<sup>202</sup>. Il s'agit d'une femme de la communauté de Montréal qui s'est déplacée pour aller jouer un tournoi international. Elle est reconnue sur la scène locale pour être assez forte au jeu, mais n'avait pas vraiment d'expérience dans un tournoi a plus grande échelle. Ceux et celles qui la connaissaient s'attendaient tout de même à ce qu'elle performe plutôt bien. Pour sortir de poules, elle affrontait un joueur qu'elle a battu. Devant la défaite, il se serait exclamé : « *I lost to somebodys girlfriend!* » :

Quand elle avait battu un gars, il avait envoyé un propos sexiste. C'est: je me suis fait battre par "*someones girlfriend*". C'est comme si: Ah! elle avait pas vraiment gagné. C'est vraiment une mentalité toxique qui a un peu... Vraiment, ça a pas sa place. Tout le monde a, devrait avoir le droit de venir jouer à [Smash] compétitif sans se faire "*harass*".<sup>203</sup>

Ce commentaire faisait allusion au fait qu'elle n'était pas vraiment une compétitrice, mais juste là pour accompagner un autre joueur : « Ça dit que pour la plupart des

---

<sup>201</sup> Synett, *Op. cit.*

<sup>202</sup> Le terme légende est ici utilisé pour décrire une histoire qui a frappé l'imaginaire de la communauté de Montréal. Trois des six sources interviewées ont fait part de cette histoire. Incidemment, ce sont trois hommes qui en ont parlé, phénomène explicable par le fait que cet évènement pré date l'arrivée de Kelsy et de Mila dans la communauté.

<sup>203</sup> *Ibid.*

joueurs, les femmes sont vues comme un trophée, un accessoire... comme quelqu'un qui ne veut pas être là. Comme quelqu'un qui n'est pas un compétiteur. »<sup>204</sup>

But, like, everyone in Montreal knows Chelsea because she's great, right? And she comes to, like, all the weeklies, right? And she's like... Other people don't know her, right? And they're, like, upset about losing to some persons girlfriend. Even though that's, like, clearly not the case with what's happening.<sup>205</sup>

Cette histoire est bien incrustée dans la scène de *Melee* et les personnes interviewées s'entendent pour dire que la communauté de Montréal a depuis longtemps dépassé ce genre de commentaires.

### 3.4 La relation d'âge<sup>206</sup>

Les jeux vidéo en général, et *Smash* en particulier, sont souvent perçus comme étant destinés aux enfants. Toutefois, la réalité est que la moyenne d'âge des personnes jouant à des jeux est de plus de 30 ans<sup>207</sup>, ce qui fait que l'on retrouve des personnes de tout âge dans le milieu. La communauté de *Smash* à Montréal n'est pas différente. Si la plupart des membres sont dans la vingtaine, il n'est pas rare de voir des personnes mineures venant participer aux tournois hebdomadaires. La relation entre les personnes

---

<sup>204</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>205</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>206</sup> Je suis au courant qu'il y a eu un mouvement de dénonciation d'actes de pédophilie au sein de la communauté de *Smash*. Bien qu'il soit intéressant d'en traiter, ce qui sera fait en conclusion, il est à noter que Montréal n'a pas été touché par ce mouvement. De plus, mes entrevues étaient toutes terminées à ce moment. Je ne peux que rapporter ce qui m'a été dit, ce qui trace un portrait très différent de ce qui a été rapporté sur *Twitter*.

<sup>207</sup> Entertainment Software Association, *op cit.*, p.4

plus âgées (fin vingtaine début trentaine) et celles plus jeunes (adolescents) n'apparaît pas problématique. Bien souvent, ce ne sera pas l'âge qui rendra ces interactions difficiles : « Je pense que l'âge est pas un problème, c'est plutôt la maturité qui est un problème. »<sup>208</sup>

Si l'on pouvait s'attendre à ce que les personnes plus vieilles prennent un rôle de leader communautaire face aux plus jeunes, ce n'est pas nécessairement le cas. La facette méritocratique a le dessus sur la relation d'âge des participants et participantes. Un jeune joueur peut donc tout à fait jouer un rôle de meneur :

Parce que le joueur le plus vieux dans la communauté et un des meilleurs joueurs, c'est *Kage*. *Kage* il a 30 quelques ans. Mais il vient d'arrêter de jouer parce qu'il se faisait battre par *Legend*, Collin, qui a 19-20 ans. Collin est maintenant le meilleur. Il a participé dans la communauté beaucoup fait que les gens le respectent de la même façon qu'ils respectent *Kage*. Et Collin aussi est quelqu'un qui essaie de faire son rôle d'exemple comme *top player*. Justement à cause des épisodes de Toronto. [...] il a vu le dégât que ça peut causer si... si tu ne te mêles pas de cette affaire-là.<sup>209</sup>

Il va sans dire que si une personne est plus vieille, il y a de bonnes chances qu'elle ait une plus grande expérience du jeu, ce qui va la rendre meilleure et donc plus à même d'exercer un rôle de leadership.

Il n'en demeure pas moins que si un jeune se démarque, son intégration se fera sans embûches. Les membres communiquent entre eux créant des réseaux d'échanges

---

<sup>208</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>209</sup> *Ibid*

bidirectionnels entre ces membres ayant une différence d'âge parfois d'une dizaine d'années :

Ça serait une relation de vrai ami. Genre de gens qui participent du même hobby et tout ça. Et ça change beaucoup le social aussi, parce que les plus vieux qui ont aussi participé plus longtemps dans la communauté, ils font un rôle de... pas de parentage, mais d'exemple justement aux autres.<sup>210</sup>

Il va sans dire que le *Smashloft* est très accueillant envers les enfants, laissant les parents superviser les premiers tournois de leurs enfants parfois ayant moins d'une douzaine d'années. À ce moment, les échanges entre compétiteurs sont très respectueux malgré une différence d'âge et, la plupart du temps, de talent. Il y a même des exemples d'adultes qui initient des plus jeunes à la compétition : « On a un enseignant de CÉGEP dans le fond. C'est vraiment bizarre parce qu'il vient tout ensemble. Mais, c'est intéressant de voir que dans la communauté, ils ont le même rôle, justement. »<sup>211</sup> L'idée est que tous et toutes sont les bienvenues. Les plus jeunes qui intègrent la communauté aujourd'hui deviendront potentiellement les piliers communautaires de demain.

### 3.5 Deux jeux, deux communautés?

La série *Super Smash Bros.* a connu plusieurs itérations, de ses débuts au Nintendo 64 jusqu'à sa version la plus récente sur la *Switch*. La communauté se sépare

---

<sup>210</sup> *Ibid.*

<sup>211</sup> *Ibid.*

donc plus ou moins en deux<sup>212</sup>. Il y a celle de *Melee* et celle du jeu le plus récent, que ce soit *Brawl*, *Sm4sh* ou *Ultimate*.

Les membres de ces communautés ont tendance à se séparer les uns des autres. Chez certains membres de la communauté globale, une sorte de haine s'est développée de part et d'autre de cette fracture. On la remarque depuis que *Brawl* est sorti :

Il y a jamais eu question de *overlap*, mais on ne s'était pas... les deux communautés de *Brawl* et de *Melee* n'avaient jamais vraiment été trop proche. Surtout, d'un, à ce moment-là, c'était dans le temps, avant 2010, je [...] pense que Kage a déjà dit quelque chose du genre, ça, c'est dans une vidéo de *Fighting Game Community*, il avait annoncé que *Brawl destroys families*.<sup>213</sup>

Pour résumer très rapidement les arguments, on reproche aux nouveaux jeux d'être moins techniques et donc moins intéressants que *Melee* alors qu'on les taxe d'élitisme de l'autre côté. Ces débats ont eu tendance à s'estomper avec le temps, chacune des communautés respectant l'autre sans tenter de faire des rapprochements.

Toutefois, les deux jeux sont présentés sensiblement aux mêmes événements. À la fois à l'international où lorsque l'on voit *Melee*, on voit habituellement *Ultimate*<sup>214</sup>. On voit aussi de plus en plus de joueurs professionnels de *Melee* tenter une carrière

---

<sup>212</sup> Il y a aussi des tournois de *Smash 64* ayant lieu une fois par mois et de *PM* une fois par semaine. Ces tournois sont toutefois largement moins populaires. Il va sans dire qu'il y a tout de même une valeur à les étudier comme entités distinctes, mais l'optique ici est de rassembler toutes les communautés de *Smash*.

<sup>213</sup> Yeung, *Op. cit.*

<sup>214</sup> Avec quelques exceptions. Quelques tournois vont laisser tomber l'un des jeux pour faire place à un autre qui n'est pas nécessairement un jeu de la série. Le cas de *EVO* est le plus récent tournoi à avoir pris *Ultimate* sans *Melee*.

dans la plus récente itération<sup>215</sup>. Par ailleurs, même si les jeux plus récents sont souvent plus populaires que *Melee*, souvent, on remarque qu'il y a une fuite des nouveaux joueurs vers le jeu plus vieux avec une communauté plus établie. Certains croient d'ailleurs que c'est ce qui garde *Melee* en vie. Voilà pourquoi nous pouvons parler d'une seule communauté de *Smash*.

À Montréal, les deux communautés sont quelque peu en vase clos. Les membres de *Melee* ne vont pas nécessairement aux compétitions de *Ultimate* et vice-versa. Le développement communautaire est toutefois fortement lié puisque les mêmes organisateurs et organisatrices s'occupent des événements pour les deux jeux. D'ailleurs, la décision de consolider et renommer les pages *Facebook* a aidé à s'orienter dans cette direction : « Et ça, ça a permis de ne pas consolider, mais commencer à faire croître la communauté dans la même direction. »<sup>216</sup> Il est donc difficile de s'imaginer une des sous-communautés vivre sans l'autre, du moins, pas avec la qualité de production telle que l'on voit présentement. Les deux événements sont les plus populaires (et donc rentables) du *Smashloft*. Cela rend le milieu de vie de cette communauté dépendant des membres des deux jeux. On peut donc à tout le moins parler d'une même communauté d'intérêts : « There's some overlap, right? The thing that, like, unites is wanting to come to a place, and then, like, compete, because competing is fun. »<sup>217</sup> Ensuite, il y a le fait que les fondations de la dernière itération du jeu (chaque fois qu'un nouvel opus sort) sont bien souvent bâties sur celles de *Melee*. Caio résume bien cette distinction en renvoyant au concept de maturité communautaire :

---

<sup>215</sup> Voir les cas de *Leffen*, *Hungrybox*, *Mew2King* (qui a performé dans toutes les itérations du jeu) et *Armada* pour ne nommer que ceux-là.

<sup>216</sup> *Ibid.*

<sup>217</sup> Wilkie, *Op. cit.*

« Je pense que les communautés, elles ont leurs étapes de maturités justement. Elles ont des âges différents. À cause de ça, il y a des problèmes différents aussi. »<sup>218</sup> Ce qu'il veut dire par maturité n'est pas l'âge, ou la maturité des joueurs et joueuses individuellement :

Je dis plus jeune en temps d'interaction entre les joueurs. Même si les gens participent depuis *Smash 4*, le fait que, par exemple, la moitié d'un *weekly* sont de nouveaux joueurs. [...] À *Melee*, par exemple, tous les joueurs jouent depuis... ils ont au moins un an d'expérience. Ils sont quand même obligés d'interagir avec les nouveaux joueurs parce que c'est la seule nouvelle personne qui est là. Mais pour *Ultimate*, c'est juste un groupe qui est très, très nouveau... On doit encore développer le [...] Je ne veux pas dire enseigner les vieux joueurs à interagir, mais on doit les inciter à interagir justement.<sup>219</sup>

Voilà qui fait écho à la thèse, voulant qu'une communauté se construise par les interactions entre ses membres. On voit toutefois que Caio perçoit une différence de degré, plutôt que de nature, entre les deux communautés. Cette différence provient aussi de l'expérience qu'il a lui-même, en tant que TO, vis-à-vis les compétiteurs et compétitrices :

Je pense que depuis qu'on a commencé à changer certaines affaires, la communauté de *Melee* est beaucoup plus sociale, beaucoup plus ouverte que celle de *Ultimate*. C'est parce que celle de *Ultimate*, elle est juste jeune. Beaucoup de nouveaux joueurs qui sont pas... je ne veux pas dire qu'ils ont pas d'éducation, mais [...] on n'a pas encore fait l'endoctrinement des nouveaux joueurs. C'est pas encore enregistré à leur *DNA* de comment agir dans une communauté comme ça.<sup>220</sup>

---

<sup>218</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>219</sup> *Ibid.*

<sup>220</sup> *Ibid.*

Cela laisse entendre que les modifications apportées à *Melee* pourraient très bien apporter les mêmes changements à *Ultimate*. Pourtant, on remarque un point de discordance entre les deux organisateurs. Miles voit la communauté d'*Ultimate* d'un œil beaucoup plus favorable :

Now, the reason why I think there's more of them in Smash 4 or Ultimate than they are in Melee, at least, like, proportionally, is because, like, it's a newer game, right? Like, when Melee was, like, out, eleven years ago there was a connotation of this where, like, people were like, way more sexist then, right? So, like, if you were a woman in the community where you were, like, trying to, like, play games, people were just like, dicks to you, right?<sup>221</sup>

Il est encore plus intéressant qu'il fasse cette analyse puisqu'il voit la nouveauté du jeu comme jouant en faveur d'une meilleure ouverture. Ce point de discordance ressort également lorsqu'il est question des interactions entre les membres d'une même sous-communauté. Caio, pour rester avec son idée de maturité, perçoit celle de *Melee* comme étant moins agressive verbalement : « Spécifiquement *Melee*, j'ai pas eu d'interventions par rapport aux *gamer issues*, comparés à *Ultimate*. *Ultimate*, c'est quasiment une fois à chaque deux semaines. La dernière fois que j'ai fait ça à *Melee*, c'est il y a de cela 2-3 ans. »<sup>222</sup> Miles a toutefois un tout autre discours, mettant l'accent sur le côté amical des interactions de la communauté d'*Ultimate* :

Because like, all of the newer players, like, the Ultimate players and the... And I guess when people were playing Smash 4... It's just like, actually, genuinely nice, right? They're just, like, so nice to each other and, like, there's comradery and, like, rivalry. But it's just, like, super respectful and nice.<sup>223</sup>

---

<sup>221</sup> Wilkie, *Op. cit.*

<sup>222</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>223</sup> Wilkie, *Op. cit.*

Alors qu'il semble y avoir des tensions du côté de *Melee* :

But, like, the *Melee* ones, like, we've had different issues, like... Like, there's a couple players that, like, I mean... specially like Lunar Dusk, right? [...] He had to deal with, like, some growing pains getting, like, really really good. And people were, [...] I think first jokingly mean to him about, like: ah, he's just some wobbler kid, right? And then, like, they kind of got genuinely mean. And then, like, we've, like, had to talk to people, like: hey! You can't be genuinely mean to these people.<sup>224</sup>

À travers tout cela, il devient difficile de se faire une idée à savoir laquelle est plus amicale ou la plus accueillante. Ces différences sont probablement perçues plutôt que réellement vécues.

Les membres des communautés ont souvent l'impression qu'il s'agit de deux entités distinctes : « Eux autres [*Ultimate*] se sont développés de leur côté. C'est vraiment deux communautés distinctes. »<sup>225</sup> L'une des grandes raisons pour lesquelles cette perception persiste est qu'il n'y a que très peu de mélange entre les deux jeux :

Yeah, they're the same, but I don't see anyone from the Smash4/*Ultimate* community hanging out with anyone from, like, the *Melee* community, right? It's just, like... They just don't, right? [...] I think they're different respective communities within themselves who just happen to meet at the same place, for the same reason, right? but they're... they're different.<sup>226</sup>

Comment peuvent-ils être une seule et même communauté s'ils ne se tiennent pas ensemble?

---

<sup>224</sup> *Ibid.*

<sup>225</sup> Synett, *Op. Cit.*

<sup>226</sup> Wilkie, *Op. cit.*

Dans cette optique, il est important de créer ce rapprochement entre les membres des deux jeux. Non seulement ont-ils beaucoup à apprendre de l'autre, mais ils ont aussi des buts communs et des ressources partagées. De plus, les deux jeux sont confrontés aux mêmes défis de survie face à une compagnie mère qui ne veut pas financer le développement compétitif de leur jeu. Un rapprochement a d'ailleurs déjà été tenté :

Mais par contre, Project M, ça a été un franc succès auprès des joueurs et des communautés. Fait que là, moi, de mon côté, j'ai... ça, c'est dans le temps où [...] on a *switché* de venue à *Gamer's Vault*. Là, à la place de faire juste les mercredis pour Melee, on a décidé de faire les mardis pour Project M. C'est là qu'on a commencé à briser le gap entre Melee et Brawl.<sup>227</sup>

Toutefois, ce dernier s'est fait dans le cadre d'un jeu. On ne peut forcer les participants et participantes à développer une affinité pour un jeu ou un autre. N'empêche que cet exemple montre que le lien est possible. Créer un tournoi où les participants doivent performer dans les deux jeux pour gagner serait une idée pour recréer ce pont entre les deux sous-communautés, si le désir y est.

### 3.6 Les personnes en situation de handicap

Le *Smashloft* n'est pas un lieu accessible. Situé dans le sous-sol d'un bloc-appartements, il y a des marches à descendre (et à remonter). L'appartement, une fois à l'intérieur, est aussi très petit et rassemble très souvent assez de personnes pour que les compétiteurs et compétitrices se marchent sur les pieds.

---

<sup>227</sup> Yeung, *Op. cit.*

Le fait que ce soit un loft rend toutefois les pièces plus ouvertes, facilitant les déplacements. Les organisateurs, Caio et Miles, sont aussi très réceptifs aux membres en situation de handicap, n'hésitant pas à changer la disposition des meubles du loft pour le rendre plus accueillant envers ces personnes :

À cause de son handicap, il s'adapte... il s'est adapté très bien avec un style plus patient, plus réactif. C'est très intéressant de le voir dans le fond. Et aussi, de sa place dans la communauté. Par exemple, tout notre plan de salle est pensé à lui. Parce qu'il a la mobilité réduite.<sup>228</sup>

Selon la situation actuelle, il serait faux de dire que ces tournois sont ouverts aux personnes en situation de handicap. Par contre, avec les efforts mis de l'avant par les organisateurs, on peut penser qu'il y a une certaine ouverture. Il est toutefois évident que pour faire de réels progrès sur ce plan, il faudra changer d'endroit. Il est à noter que la communauté offre un endroit où ces personnes peuvent s'épanouir ainsi qu'une opportunité de socialisation intéressante :

Il y a aussi un commentaire que Luffy a fait dans un weekly... C'était qu'on a donné une *social life* à Ralph parce que... quelqu'un avec ses limitations [...] il a moins d'opportunités d'être social, genre. C'est quelqu'un qui, par exemple, pourrait pas être confortable dans un club. Ou sinon, à faire d'autres activités sociales. Mais, il est super bien inclus dans le milieu de la communauté de *Smash*.<sup>229</sup>

Et ce n'est pas seulement la communauté montréalaise. L'un des meilleurs joueurs au monde Jason « Mew2King » Zimmerman est Asperger, a un trouble du déficit de l'attention avec hyperactivité ainsi qu'un trouble obsessionnel compulsif. C'est un cas intéressant où la communauté a vraiment aidé le développement social d'une personne

---

<sup>228</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

<sup>229</sup> Vidal Mourão, *Op. cit.*

vivant avec ces troubles, malgré quelques personnes de mauvaise foi faisant circuler des rumeurs peu élogieuses à son égard<sup>230</sup>. Au final, la communauté reste très ouverte aux personnes ayant des difficultés physiques ou mentales. Il faut toutefois rappeler qu'il s'agit d'un jeu très difficile pour les mains, ce qui écarte naturellement des personnes ayant des handicaps manuels.

### 3.7 Cas particulier

Le portrait ainsi dressé de la communauté de *Smash* à Montréal semble très positif à première vue. Un tel portrait ne serait toutefois pas complet sans parler d'un cas particulier au sein de la communauté à la fois montréalaise et globale de *Smash*. Le joueur en question ne sera pas nommé. Le but ici est plutôt de montrer que des cas plus litigieux peuvent émerger. Ne pas mettre en lumière cet enjeu nuirait à l'analyse communautaire qui vient d'être esquissée.

C'est le cas d'un joueur montréalais qui a atteint une certaine renommée au niveau international grâce à ses performances dans des tournois majeurs. Ce joueur a causé une grande controverse à l'échelle internationale dans les milieux de *Smash* en sortant avec un mineur aux États-Unis. Le jeune membre en question avait 16 ans au moment du début de la relation, ce qui rend la chose illégale dans le pays où l'infraction a été commise. Par ailleurs, le jeune américain aurait aussi tenté d'utiliser cette relation dans le but de truquer l'issue de certaines parties, en faisant perdre le joueur montréalais. La relation a été révélée par une tierce partie sur la plateforme *Twitter*. Tout cela a mené au bannissement et à la retraite du joueur fautif.

---

<sup>230</sup> Mew2King, (2020, 10 août, 1h20), dans *Wikipedia, l'encyclopédie libre* (entrée en anglais), récupéré le 5 octobre 2020 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Jason\\_Zimmerman#Personal\\_life](https://en.wikipedia.org/wiki/Jason_Zimmerman#Personal_life)

Au-delà de la question de la légalité de ce geste, il y a aussi des questions communautaires qui ont émergé. Dans un milieu où il y a beaucoup de jeunes qui veulent venir performer dans ces tournois, la présence du joueur fautif est-elle nuisible à leur inclusion? Ces jeunes se sentiront-ils à l'aise de venir participer aux tournois? Ces questions se sont posées dans une sorte de tribune populaire des membres de la communauté globale de *Smash*. Le joueur s'est fait bannir principalement parce qu'il a truqué le résultat de certaines parties, ce qui remettait en cause l'intégrité de la compétition.

Le *Smashloft* a décidé de bannir le joueur de ses tournois. Il n'a donc pas participé à un *weeklie* du *Smashloft* depuis la controverse. Après près de six mois d'hiatus, toutefois, il s'est réinscrit à un autre *weeklie* montréalais au *MGC*. Il reste à voir s'il participera à d'autres tournois.

Cette tangente illustre bien l'autorégulation présente au sein de cette communauté. Le joueur en question est à cheval entre avoir sa place dans la communauté et non. On remarque qu'il y a eu des représailles de type *top-down* dans le choix du bannissement par plusieurs *T.O.* internationaux. Il semble aussi y avoir eu un tribunal populaire alors que les membres de la communauté large de *Smash* étaient en désaccord sur la question de le laisser continuer à compétitionner ou non. D'une part, la légalité de ses gestes fait controverse. En effet, au Canada, l'âge du consentement est de seize ans. Toutefois, aux États-Unis, cet âge est placé à dix-huit ans, rendant l'acte illégal là où il s'est produit. D'autre part, une grande partie de la communauté veut le voir performer dans des tournois majeurs. Il y a toutefois eu beaucoup de réticence suite à l'annonce de son retour à un tournoi à Montréal. Un usager de *Twitter* a d'ailleurs écrit : « I swear to god a top player could murder someone and they'd still be allowed to play the game just because they're good at it ». Poursuivant avec : « this is fucking ridiculous ». D'autres craignent que son retour fera

mal à la scène : « Please don't do this, you're going to hurt the scene »<sup>231</sup>. Chose certaine, il n'est plus possible de poser ce genre de geste en toute impunité :

L'avis de la majorité de la communauté est que ces gens-là n'ont pas affaire dans la communauté parce que jouer dans la communauté c'est pas un droit. C'est pas parce que je joue à *Melee* que n'importe quoi que je vais faire... Si je frappe quelqu'un, c'est sûr que j'aurai pu le droit d'y aller. C'est intéressant, on commence à se faire une petite justice de ce côté-là.<sup>232</sup>

Ce cas est intéressant dans la mesure où il précise la définition du membre. Jusqu'alors, on parlait plutôt d'inclusivité, mais il y a bel et bien des cas d'ostracisme. Ce joueur montréalais n'est pas le seul qui soit passé au travers de ce processus dans la communauté globale.

---

<sup>231</sup> Dexerto.com, [5 octobre 2020], *Smash community furious as disgraced pro Ally returns to competition*, récupéré de <https://www.dexerto.com/smash/smash-community-furious-disgraced-pro-ally-returns-competition-1318084>

<sup>232</sup> Synett, *Op. cit.*

## CONCLUSION

La thèse défendue, que depuis ses tout débuts, la communauté de *Smash* à Montréal offre un nouveau modèle, plus ouvert, de gestion des relations de pouvoirs entre ses membres, se trouve ici nuancée. Nous avons vu le long chemin qu'a dû parcourir la communauté avant d'en arriver à une ouverture complète. L'autonomie de la communauté a été utilisée pour promouvoir une plus grande ouverture envers des membres de toutes les franges de la société pour faire croître son bassin de *Smasheurs* et *Smasheuses*. Par ailleurs, il est remarquable que la gestion des relations de pouvoir se produise de façon dynamique, c'est-à-dire entre ses membres -eux et elles-mêmes- plutôt que d'avoir une autorité en place pour gouverner la communauté.

Cet accent mis sur l'inclusivité ne veut pas dire que le niveau de jeu était plus faible qu'ailleurs. Beaucoup de joueurs montréalais et joueuses montréalaises se sont démarqués et démarquées à l'international. Pour ne nommer que ceux-là, on peut penser à Ally, qui était considéré comme l'un des meilleurs joueurs de *Brawl* et *Smash 4* au monde et était en bonne position pour continuer de bien performer à *Ultimate*. Il a d'ailleurs remporté la première place à plusieurs tournois internationaux. Il y a aussi le cas de SuperGirlsKels qui est considérée comme la meilleure joueuse de *Smash* au monde. Celle qui a commencé sa carrière avec *Brawl* a surtout excellé dans les jeux subséquents. Aujourd'hui, elle produit beaucoup de contenu sur la plateforme *Twitch* en plus d'être commentatrice à certains événements d'envergure internationale. L'excellence développée à Montréal ne s'arrête pas aux derniers opus de la série non plus. Kage the Warrior est reconnu encore aujourd'hui comme le meilleur Ganondorf

au monde : « On a le meilleur *Ganon* à Montréal! »<sup>233</sup> Il n'est toutefois pas considéré comme le meilleur à Montréal. Ce titre revient à un certain Damian Tyson qui réussit parfois à entrer dans le top 10 de certains tournois majeurs. On ne peut donc pas dire que cette inclusivité se fait au prix de la performance. Montréal, en tant que région de compétition, réussit à se démarquer même sur la scène internationale. Il va sans dire que certaines rivalités se développent au sein de la communauté, mais celles-ci demeurent la plupart du temps amicales. Ces rivalités ont toutefois tendance à augmenter la qualité du niveau de jeu.

Montréal n'est peut-être pas unique au sein de la communauté large de *Smash*. Étant une discipline de sport virtuel assez *grassroots*, il est fort probable que d'autres communautés locales se soient démarquées par leur inclusivité et leur talent. Par contre, si l'on tourne le regard vers la communauté de New York, on y voit déjà une différence :

I went to a tournament in New York once, an Ultimate tournament. And the only experience I had was one guy befriended me and started, like, trying to get my number and all that stuff even though I was really not interested. So he was basically trying to, like, talk to me and try to keep playing with me throughout the entire tournament. And I was just trying to, like, have fun, I guess? [...] But yeah, even the TOs, they didn't really, like, get to know me all that much. I interacted with them, like, once at the beginning, and they were kind of like, whatever... It felt a little isolating and I realized, like: why am I here?<sup>234</sup>

Celle de Toronto a aussi eu ses déboires, tels que traités plus haut. Montréal se démarque de ces deux communautés de par son approche de sa définition de membre, n'hésitant pas à bannir certains potentiels compétiteurs de la scène locale, et ce, peu

---

<sup>233</sup> *Ibid.*

<sup>234</sup> Lam, *Op. cit.*

importe le niveau du joueur ou de la joueuse. Prférant ainsi promouvoir une culture d'inclusivité, la communauté de Montréal se trouve à être un milieu plus propice à la création de liens dépassant l'intérêt que les membres ont pour *Smash* :

There's a lot of, like, comradery outside of specifically the place where we are, right? And I think that's, like, a huge contributing factor for that, right? Like, a lot of the people who come [...] for Melee are, like, university students, right? And they know, like, 6 or 7 other people who go to, like, the university. So they share a common interest, right? So I think, like, if I had to really give you a reason why I feel there's, like, more comradery there, it's because they have friendships outside of the place where they are, right?<sup>235</sup>

Cette étude est toutefois limitée si l'objectif consistait à comparer. Un portrait des autres communautés locales permettrait d'avoir une meilleure idée de la manière dont Montréal se démarque réellement.

Le discours médiatique entourant les jeux vidéo a beaucoup changé dans les dernières années. Souvent pointés du doigt pour la violence sociale aux États-Unis, que ce soit par le président : « We must stop the glorification of violence in our society. This includes the gruesome and grisly video games that are now commonplace. It is too easy today for troubled youth to surround themselves with a culture that celebrates violence. »<sup>236</sup>, par la population en général « Now, new research and two different studies from Villanova University professors show that people are likely to erroneously blame violent video games for school shootings when the perpetrator was White than

---

<sup>235</sup> Wilkie, *Op. Cit.*

<sup>236</sup> CNN, [5 octobre 2020], *Fact check: Are violent video games connected to mass shootings?*, récupéré de <https://www.cnn.com/2019/08/05/politics/violent-video-game-shooting-fact-check/index.html>

when the shooter was Black. »<sup>237</sup>, mais surtout par les médias<sup>238</sup>. Or, les études empiriques semblent indiquer un lien plus faible entre devenir violent et jouer à des jeux violents qu’être exposé à la violence via la télévision<sup>239</sup>. Au même titre que de jouer à un jeu de hockey ne fait pas d’un joueur un hockeyeur professionnel, les jeux violents ne rendent pas nécessairement les joueurs des meurtriers. L’objectif de cette recherche était de produire un contre-discours face à celui, écrasant, montrant les joueurs et joueuses comme étant plus facilement violents, lâches, stupides et gros<sup>240</sup>. Il a été montré que les jeux peuvent être rassembleurs, promouvoir un changement de culture au niveau des identités et être innovateurs dans l’organisation communautaire. Ceux-ci peuvent être un lieu de socialisation pour certaines personnes ayant de la difficulté à créer des liens sociaux. Beaucoup de recherches, aujourd’hui, tentent de trouver des liens plus positifs à associer aux jeux vidéo, notamment au niveau du cerveau<sup>241</sup>. Cette recherche s’inspire des mêmes visées en faisant tomber le mythe du joueur asocial.

Je dois toutefois terminer cette recherche sur une note moins positive. Avant qu’une vague de dénonciation d’actes d’agressions sexuels ne déferle sur le Québec,

---

<sup>237</sup> Villanova University Media Room, [5 octobre 2020], *New Research Shows More People Blame Video Games on School Shootings by White Perpetrators*, récupéré de <https://www1.villanova.edu/villanova/media/features/schoolshootingsvideogames.html>

<sup>238</sup> Polygon, [5 octobre 2020], *A brief history of blaming video games for mass murder*, récupéré de <https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>

<sup>239</sup> John L. Sherry, « The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis », *Human Communication Research*, vol. 27, no 3 (juillet 2001), p. 427

<sup>240</sup> The Scotsman, [5 octobre 2020], *Computer games “make for fat, stupid, lazy kids”*, récupéré de <https://www.scotsman.com/news/world/computer-games-make-fat-stupid-lazy-kids-2456209>

<sup>241</sup> Sur ce, voir l’article de Daphne Bavelier: *Action video games as exemplary learning tools* : [https://www.frontiersin.org/10.3389/conf.fnins.2010.03.00042/event\\_abstract](https://www.frontiersin.org/10.3389/conf.fnins.2010.03.00042/event_abstract)

les FGCs ont aussi connu un mouvement similaire, à la fin du mois de juin en 2020. En début juillet, c'est la communauté de *Smash* qui a été visée. Beaucoup de noms ont été cités publiquement<sup>242</sup>. On y retrouve les noms de ce qui était deux des meilleurs joueurs au monde de *Smash 4*, Gonzalo « Zero » Barrios (encore aujourd'hui, considéré comme le meilleur de cette discipline avant de devenir un influenceur sur YouTube) et Nairobi « Nairo » Quezada (qui a poursuivi sa carrière dans *Ultimate* et était une figure de proue de la scène compétitive); on y voit aussi le nom de D'Ron « D1 » Maingrette, qui était l'un des meilleurs commentateurs de la scène; l'ancien organisateur de *Evo* (qui a été si important lors du second souffle à la communauté de *Melee*), Joey Cuellar, a aussi été mentionné. Ce mouvement ne s'est pas non plus limité à dénoncer des hommes; Cinnamon « Cinnpie » Dunson qui était une commentatrice et John « SleepyK » Lee, une femme transgenre qui militait pour rendre la communauté plus accessible aux personnes non-binaires... Cette courte liste ne rend pas justice à celle plus complète comptant plus d'une centaine de noms. Elle ne rend pas non plus justice à toutes les victimes (dont le nombre est tristement trop grand pour compter), parfois des mineurs et des mineures, qui ont eu le courage de raconter leurs histoires.

Cette vague est tombée alors que j'écrivais les deux chapitres de cette présente recherche, mes entrevues étaient alors complétées. Cela a-t-il amené une remise en question de la validité de mes entrevues et de ma recherche? Aurais-je les mêmes réponses aujourd'hui si mes entrevues étaient à refaire? Si non, quelle est la pertinence de cette recherche alors? Est-il justifiable de broser un portrait aussi positif d'une communauté ayant gardé le silence aussi longtemps sur autant d'agresseurs et d'agresseuses? J'ai décidé de continuer à faire confiance à ces entrevues. Montréal n'a pas été touchée par cette nouvelle vague de dénonciations (le seul cas montréalais date

---

<sup>242</sup> Pour un rapport assez complet de ces allégations, voir cette page reddit: [https://www.reddit.com/r/smashbros/comments/hjfv0y/summary\\_of\\_sexual\\_and\\_nonsexual\\_allegations/](https://www.reddit.com/r/smashbros/comments/hjfv0y/summary_of_sexual_and_nonsexual_allegations/)

d'avant ce mouvement de dénonciation et a été traité à la fin du second chapitre). Des deux femmes passées en entrevues, Kelsy a été surprise par la quantité d'allégations<sup>243</sup> et Mila est elle-même sortie avec son expérience de son passage à Montréal qu'elle traduit en des termes plutôt positifs<sup>244</sup>. Par ailleurs, avec le retrait de ces prédateurs et prédatrices de la communauté, il nous est permis d'espérer que la communauté rebondira. Les rôles modèles changeront, certes, mais la communauté persévérera. Tel est ma position sur le sujet. Je comprends tout-à-fait la position voulant rejeter cette communauté aux oubliettes. En revanche, choisir cette option signale que *Smash* n'aura été que le fait de ce genre d'actions, ce qui est inadmissible. La communauté de *Melee* aime qualifier certaines périodes de son histoire comme l'âge d'or (avec son admission à *MLG*), le Moyen Âge (*Dark Ages* alors que rien n'allait pour la communauté) et finalement l'âge de platine (avec la renaissance de la communauté par le documentaire). Peut-être verra-t-on une nouvelle ère pour la scène compétitive de *Smash*, l'une où tous et toutes se sentiront en sécurité et où des personnes potentiellement talentueuses ne seront pas chassées de la communauté par des actes d'agressions. Espérons que ces dénonciations auront pour effet de pousser la communauté vers de nouveaux sommets.

---

<sup>243</sup> @SuperGirlKels, (2 juillet 2020), I just woke up to a damn war wtf Guys... thi js our community..... i cant even bare the things im reading i feel sick... Role models ive looked up to people ive considered FRIENDS This is why u see me hang with my brother and my mom only at tourneys i cant speak i cant move (sic), récupéré de <https://twitter.com/SuperGirlKels/status/1278708081472548865>

<sup>244</sup> @\_Millarz, (5 juillet 2020), My experiences as a girl in SSBMontreal's melee community: [Twitlonger], récupéré de [https://www.twitlonger.com/show/n\\_1sradl5](https://www.twitlonger.com/show/n_1sradl5)

## BIBLIOGRAPHIE

CNN. [5 octobre 2020]. *Fact check: Are violent video games connected to mass shootings?*. Récupéré de <https://www.cnn.com/2019/08/05/politics/violent-video-game-shooting-fact-check/index.html>

Dexerto.com. [5 octobre 2020]. *Smash community furious as disgraced pro Ally returns to competition*. Récupéré de <https://www.dexerto.com/smash/smash-community-furious-disgraced-pro-ally-returns-competition-1318084>

Entertainment Software Association, (2019). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry [Étude de Marché]*. Récupéré de [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf)

Foucault, Michel. *L'archéologie du savoir*. Coll. « Tel ». Domont : Gallimard, 2016, p.162

\_\_\_\_\_. « Subjectivité et vérité ». Chap. in *Dits et écrits II. 1976-1988*. Coll. « Quarto ». Malesherbes : Gallimard. 2001. pp.1032-1037

\_\_\_\_\_. *Surveiller et punir*. Coll. « Tel ». Lonrai : Gallimard. 2016. 360p.

\_\_\_\_\_. *Histoire de la sexualité I : La volonté de Savoir*. Coll. « Tel ». Domont : Gallimard. 2015. 211p.

Kickstarter. (5 octobre 2020). *The Smash Brothers Series – Production*. Récupéré de <https://www.kickstarter.com/projects/eastpointpictures/the-smash-brothers-series-production?ref=live>

Malette, Sébastien. « La gouvernementalité chez Michel Foucault ». Mémoire de maîtrise. Québec. Université Laval. 2006. 115p.

Mew2King. (2020, 10 août, 1h20). Dans *Wikipedia, l'encyclopédie libre* (entrée en anglais). Récupéré le 5 octobre 2020 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Jason\\_Zimmerman#Personal\\_life](https://en.wikipedia.org/wiki/Jason_Zimmerman#Personal_life)

Polygon. [5 octobre 2020]. *A brief history of blaming video games for mass murder*. Récupéré de <https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>

Putnam, Robert D. *Bowling Alone*. Coll. « Simon & Schuster Paperbacks ». New York : Simon & Schuster, Inc. 2000. 541p.

Sherry, John L. « The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis ». *Human Communication Research*. vol. 27. no 3 (juillet 2001). pp.409-431

Smash Wiki. (5 octobre 2020). *Super Smash Bros. Melee in competitive play*. Récupéré de [https://www.ssbwiki.com/Super\\_Smash\\_Bros.\\_Melee\\_in\\_competitive\\_play](https://www.ssbwiki.com/Super_Smash_Bros._Melee_in_competitive_play)

The Scotsman. [5 octobre 2020]. *Computer games “make for fat, stupid, lazy kids”*. Récupéré de <https://www.scotsman.com/news/world/computer-games-make-fat-stupid-lazy-kids-2456209>

Tocqueville, Alexis de. *De la démocratie en Amérique II*. Coll. « folio/histoire ». Sarthe : Galimard. 1999. 471p.

Villanova University Media Room. [5 octobre 2020]. *New Research Shows More People Blame Video Games on School Shootings by White Perpetrators*. Récupéré de <https://www1.villanova.edu/villanova/media/features/schoolshootingsvideogames.html>

Youtube. (5 octobre 2020). *The Smash Brothers Documentary* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=jX9hbbA-WP4>

\_\_\_\_\_. (5 octobre 2020). *Fighterpedia HD: Is Smash Bros a Fighting Game?* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://youtu.be/GM3qwp6g9nk>