Entre rouages mécaniques et créateurs organiques : signatures et citations de comportements vidéoludiques

par Esteban Giner, Joël Pannelay,
Noémie Roques, Lucie Chariot,
Rémi Cayatte, Nicolas Besombes,
Timothée Caron, Baptiste Sibony,
Christopher Forti, Antoine Aubin

Les jeux vidéo, par leur double nature de comportement et de fiction (Juul, 2006), nous invitent à questionner qui est l'auteur des récits qu'ils proposent. Bien que le fait de mobiliser la notion d'interactivité comme élément distinctif des jeux vidéo par rapport à d'autres médias soit discutable – Galloway préfère par exemple parler d'*active-based medium* (2006, p. 3) – il semble malgré tout que leurs créateurs et les joueurs s'attachent particulièrement à considérer cela comme une spécificité de ce médium. *De facto*, de nombreux éléments et marqueurs présents et directement observables font des jeux vidéo des objets particulièrement intéressants à étudier lorsqu'il s'agit d'observer les relations entre le joueur, l'auteur et leurs créations.

Une première lecture de ce dilemme serait alors de penser les *game designers* comme les véritables créateurs de ces jeux. Ils définissent une structure et attribuent des rôles définis aux joueuses et joueurs. Ces derniers ne sont alors que des rouages d'une mécanique plus ou moins bien huilée. Dans le cadre de cet article, le collectif d'auteurs et autrices signataires prend le parti de considérer l'inverse sans la renier ni la critiquer : les joueurs sont créateurs. La question à laquelle nous allons proposer des éléments de réponse est donc : de quoi sont-ils les autrices et auteurs ?

Dans cet article, nous souhaitons faire un pas de côté pour interroger le joueur ou la joueuse non pas comme un lecteur-modèle (Eco, 1985) mais comme un créateur laissant des traces et des documents. Pour cela, nous posons un cadre de discussion sur le joueur représenté soit en tant que rouage mécanique à l'instar d'un opérateur sur une machine, soit en tant qu'acteur d'une performance. Par la suite, nous explorons trois pratiques du jeu vidéo qui nous amènent à constater, à l'intérieur de diverses communautés, des phénomènes de citations, d'attribution de découvertes ou de combinaisons d'actions, etc. Si les joueurs ne sont pas les auteurs d'un récit, il semble que les pratiques de ces communautés leur attribuent ce statut lorsqu'il s'agit de comportements techniques et ludiques.

1. Situer le joueur entre audience et créateur

Le sens commun désigne généralement l'auteur comme un acteur situé antérieurement au moment de l'exposition d'une œuvre. Il est alors assimilé dans le jeu vidéo au *game designer* qui a pour rôle de créer le jeu, son concept et la façon de jouer. Ainsi il développe le cadre, les règles et les spécificités propres à chaque jeu. Le joueur quant à lui est celui qui s'adonne au jeu. Il est de manière plus traditionnelle assimilé à un lecteur ou un spectateur.

L'idée de paradigme entre les notions de *game designer* et de joueur est en soi contestable puisque par définition un paradigme évoque des termes que l'on peut substituer en un même point du discours. Or cette analogie terminologique semble a priori unilatérale puisque le *game designer* dans son travail de conception du *game design* peut difficilement être qualifié de joueur. *A contrario*, le joueur, en fonction de la posture qu'il adopte et de sa manière de jouer pourrait *a priori* être assimilé dans certaines circonstances à un auteur. Néanmoins cette posture particulière dépend de plusieurs facteurs à savoir, sa pratique du jeu et la nature même du jeu.

Si l'on opte pour une analyse classique d'une œuvre littéraire, on peut affirmer que la « lecture est un décodage précédé d'un encodage qui n'est pas sa copie conforme » (Boisson, 2003, p. 108)[1]. Cela signifie que dès lors que l'œuvre paraît dans une version « complète », l'auteur n'est plus présent pour guider le lecteur. Ce sont les mots et le langage qui parlent, et le texte persiste en dehors de l'auteur. Cette « mort » de l'auteur ne remet pas en cause l'œuvre qu'il a produit. On peut affirmer que le roman « s'enrichit d'une figure polymorphe, celle du lecteur » (*ibid*, p. 109) et que le texte est une « source polysémique qui échappe à son auteur » (*ibid*, p. 109).

Cette problématique liée à la réception du texte par le lecteur ou phénoménologie de la lecture est apparue à la fin des années 1960 (Heidenreich, 1989). Cette théorie favorise l'idée selon laquelle le sens du texte est le produit de l'interaction entre l'œuvre et le lecteur, ce dernier ajoutant sa propre expérience au contenu initial de l'œuvre (*ibid*). Par analogie donc, si l'on considère le jeu comme l'œuvre et le joueur comme le lecteur, celui qui pratique le jeu vidéo n'est pas un simple récepteur mais ajoute du sens au matériau de base. Cette vision est d'ailleurs confortée par les pratiques actuelles de certains joueurs via les plateformes de *streaming* (de diffusion en direct) comme YouTube Gaming ou Twitch.tv, mais également par la culture en expansion du *speedrun* ou du *superplay*.

Par delà l'opposition entre la narratologie et la ludologie (Frasca, 2003), il est important de souligner la complexité du média jeu vidéo. Les ludologues :

> « reconnaissent l'existence possible d'éléments narratifs dans les jeux vidéo » mais « ils contestent la légitimité de la narratologie, en soulignant les insuffisances d'une approche exclusivement centrée sur les aspects narratifs, aveugle aux spécificités de ces loisirs numériques. » (Rueff, 2008)

Néanmoins il reste possible de supposer que chaque jeu a une narrativité variable, et de distinguer de ce fait les jeux à contenu narratif faible, les jeux à « récit complet » et les jeux dits évolutifs (Marti, 2014). Marti énonce que les premiers sont majoritairement centrés sur les compétences endo-narratives du joueur et mobilisent un cadre qui permet au joueur d'identifier ses actions. De ce fait l'action de jouer se rapproche d'une performance sportive. Les seconds permettent au joueur de progresser vers le dénouement d'une intrigue, avec un choix de *game design* optant pour le récit ouvert (avec choix ou fins multiples) ou fermé. Les derniers intègrent les jeux de type massivement multijoueurs et bac à sable avec un scénario qui n'est pas ou peu déterminé, le joueur intervenant à sa guise dans l'intrigue (Marti, 2014).

Les jeux à récit complet s'ancrent plus naturellement dans les analyses traditionnelles du rôle du joueur (lecteur) dans la construction du sens de l'œuvre. Quand aux jeux à contenu narratif faible, ils sont majoritairement propices au développement de pratiques sportives du jeu vidéo. On peut alors parler de jeux d'émergence. Therrien et Julien

(2015), citant Juul, définissent ceux-ci comme des jeux « où une infinité d'actualisations peuvent émerger à partir de quelques règles simples ». Le cas des jeux évolutifs est un peu plus particulier puisqu'ils rejettent par nature la vision classique de la position du lecteur, le principe étant « de faire du joueur un auteur », vu qu'il s'agit de mettre le « joueur dans une position d'auteur, qui va écrire l'histoire en modifiant variables et paramètres d'un monde donné auquel il n'appartient pas » (Marti, 2014).

Ainsi la finalité est de créer une histoire et non de la jouer. Il en va de même pour les éditeurs de niveau, qui incitent le joueur à prendre la place du *game designer*. De ce fait, la diversité du média, la grande variété de procédés narratologiques et leurs divers degrés nécessitent une approche différente, la narrativité étant à la fois déterminée et évolutive en fonction de l'interaction du joueur avec le jeu. Ainsi, « le jeu vidéo raconte en instaurant un dialogue quasi-simultané entre les auteurs d'une expérience-cadre, et les joueurs, "auteurs" d'une ou plusieurs procédures de jeu » (Cayatte, 2018).

Cependant, restreindre l'acte du joueur à des procédures de jeu ne permet pas de prendre en compte l'ensemble des pratiques actuelles et constatables notamment par la mise en ligne de vidéos liées aux sessions de jeu. Le constat que l'on dresse aujourd'hui est pourtant révélateur d'une pratique plus ancienne. Avant d'atteindre les objets connectés du foyer, les parties filmées de jeux vidéo sont passées par le petit écran, sur des modalités proches de celles des jeux télévisés (Leveneur, 2015). Certaines émissions comme "Hugo Délire" proposaient même de jouer directement au jeu vidéo par le téléphone, poussant dans ses dernières limites l'interactivité permise par la télévision (Amato et Perény, 2011). Mettre en spectacle sa pratique n'est donc pas une nouveauté que l'on pourrait attribuer à la démocratisation d'Internet. Celui-ci a en revanche offert aux joueurs de jeux vidéo de nouveaux outils pour diffuser leurs performances proches de l'*agôn* et leurs créations plus proches de la *mimicry*, du simulacre (Caillois, 1967). Les machinimas sont une des premières créations digitales sur lesquelles la sociologie se penche : depuis le moteur graphique d'un jeu les joueurs créent des vidéos-clips, voire des films, et les partagent sur Internet (George et Auray, 2011). Cette exploitation du matériel offert par le jeu questionne les positions de lecteur et d'auteur qui sont souvent présentées comme antagonistes, parfois en sous-texte, par les *Cultural Studies*. Loin d'exister dans des espaces où la verticalité serait le principe fondateur des relations entre producteurs et consommateurs, les machinimas sont soumises à l'évaluation des pairs au sein des communautés Internet dans lesquelles elles sont diffusées.

Selon Barnabé (2014), la compétition autour des performances ludiques a été accrue par la démocratisation des outils de captation vidéo et de diffusion sur le Web. Ainsi les *superplays* (*scoring* et *speedrunning*), qui n'ont pas besoin de mettre en concurrence deux joueurs pour se dérouler, font cependant l'objet de compétitions asynchroniques, en score ou en temps. Les *superplays* sont fondés sur la connaissance théorique de la structure du jeu par le joueur (Genvo, 2013), et sur son exploitation maximale, quitte à se positionner justement à l'extérieur de cette structure de jeu comme c'est le cas dans certains *speedruns*. Les vidéos de *superplays* prennent place dans un régime similaire aux machinimas : c'est la ratification par les pairs, selon des codifications et des réglementations strictes, qui fait loi. Diffuser la vidéo de sa performance s'inscrit donc ici dans un phénomène plus large que la proposition d'un spectacle, puisque la diffusion à un public qui possède une expertise dans le domaine est la condition *sine qua non* de l'existence de cette performance.

Dans la lignée des études sur le sport-spectacle, nous pouvons constater qu'à propos de l'e-sport (Wagner, 2006 ; Mora, 2009 ; Verchere, 2013 ; Taylor, 2015), il existe une littérature scientifique en pleine expansion, motivée par son audience grandissante, l'intérêt que lui portent certaines institutions étatiques ou entreprises et son format de pratique agonistique proche des sports populaires comme le football. Les premières conclusions constatent un alignement des codes médiatiques de l'e-sport sur les modèles plus traditionnels (Carrillo Vera, 2016).

A partir de la discussion que nous venons de mener, il apparaît pertinent de penser le joueur non pas comme un rouage du récit vidéoludique mais plutôt comme un acteur dont la pratique est elle-même créatrice. Nous allons maintenant explorer trois axes : l'*e-sport*, les performances et les *speedruns*. Chacune de ces pratiques constate des phénomènes d'attributions, de citations et de signatures. Nous allons exploiter cela afin de soutenir l'idée que les joueurs et les joueuses peuvent, en fonction d'une communauté, être considérés comme des autrices et des auteurs.

2. Les phénomènes de citations et de signatures dans l'e-sport

Le sport électronique (Wagner, 2006 ; Taylor, 2012), ou plus communément dénommé « *e-sport* », désigne l'affrontement de joueurs lors de compétitions réglementées de jeux vidéo (Besombes, 2016). Deux composantes principales sont nécessaires à l'expertise e-sportive du joueur : l'exécution motrice des *inputs* (appelée selon les jeux « microgestion », « *skill* » ou « mécaniques ») et le *mindgame* (pour « jeu de l'esprit »).

L'exécution motrice correspond au geste technique, en ce sens qu'elle désigne les fines actions motrices (Jenny et al., 2016) que réalise le joueur sur son périphérique de contrôle (manette, clavier, souris) dans des *timings* parfois très précis et rythmés, et qui sont retranscrites à l'écran à travers les animations virtuelles du personnage qu'il contrôle (Witkowski, 2012). Il y a alors une concordance entre les actions réelles sur le jeu en tant que machine et les animations graphiques du personnage à l'écran dans le jeu en tant qu'univers virtuel (Clais & Roustan, 2003).

A la différence des pratiques de *scoring* ou de *speedrunning* (que les joueurs regroupent sous l'appellation « *superplay* ») qui nécessitent majoritairement (mais pas exclusivement) une exécution motrice optimale pour l'emporter face au programme informatique, avec l'e-sport, le joueur n'affronte plus seulement le logiciel de jeu, mais un autre joueur réel. La capacité du joueur à l'emporter repose alors tout autant sur la précision de son exécution motrice que sur sa capacité à anticiper et réagir aux actions de l'adversaire, qui fait preuve de ruse, d'initiative et de créativité. Le *mindgame* correspond donc aux choix et décisions stratégiques que prend le joueur en fonction dans un premier temps de son propre plan de jeu initialement prévu (ou « *gameplan* »), et dans un second temps du plan de jeu de l'adversaire auquel il doit continuellement s'adapter. Nous rentrons là dans le domaine de l'anticipation de second niveau, l'anticipation d'anticipation. Exécution et *mindgame* sont alors intrinsèquement dépendants d'une troisième compétence : la rapidité. Rapidité à décoder l'environnement virtuel et les intentions adverses à l'écran, rapidité à prendre une décision ajustée en fonction des choix possibles à disposition, et rapidité d'exécution des « *inputs* » sur les périphériques de contrôle.

L'élite des joueurs qui pratiquent l'e-sport développe alors à force d'expérience, de répétitions et de connaissances du jeu des tactiques innovantes pour optimiser sa domination sur l'adversaire. Reproduites par d'autres joueurs, elles sont alors parfois identifiées et dénommées selon le pseudonyme (ou « *nickname* ») de leur créateur.

C'est ainsi le cas de plusieurs *build orders* et compositions d'armées sur les jeux de stratégie en temps réel (ou "RTS" pour *Real Time Strategy*) comme *Starcraft* ou *Age of Empires*. Un *build order* (ou « ordre de construction ») désigne la série d'étapes de constructions successives (de bâtiments et d'unités de combat) que le joueur effectue pour réaliser une stratégie spécifique. Le joueur taïwanais Yang « Sen » Chia Cheng s'est ainsi rendu célèbre sur la première itération « *Wings of Liberty* » du jeu *Starcraft II* en développant un *build order* particulièrement agressif en début de partie avec la race *zerg*. En optimisant les timings de construction de bâtiments et d'unités, la stratégie qu'il a développée permet de bénéficier d'une amélioration (ou « *upgrade* ») des unités de rang 1 (ou « *tier 1* ») extrêmement précoce. Cette stratégie s'avérant particulièrement efficace, elle a été reprise par de nombreux joueurs et a été désignée sous l'appellation de « Sen Build ».

Sur le jeu d'arène de combat multi-joueurs (ou « MOBA » pour *Multiplayer Online Battle Arena*) *League of Legends*, c'est une stratégie de prise d'objectifs sur la carte permettant de conclure la partie qui est certainement la plus célèbre des signatures. Lors des IEM Global Challenge de Katowice de 2013, le joueur espagnol de la ligne du milieu (ou « *midlaner* ») Enrique « xPeke » Cedeño a permis à son équipe de l'emporter lors d'un match indécis de phase de groupe en prenant à revers l'équipe adverse qui se dirigeait vers sa propre base pour aller détruire le bâtiment principal (ou « *nexus* »). Il a alors dissimulé son personnage sur la carte, attendant que l'occasion se présente pour se précipiter dans la base adverse et la détruire alors qu'elle n'était plus protégée que par un seul adversaire. Cette action, totalement originale et au dénouement heureux, a depuis été à de multiples reprises ré-exécutée par des nombreux joueurs et a été dénommée « xPeke Backdoor ».

Si les aspects tactiques et stratégiques peuvent effectivement être la signature d'un joueur en particulier, certaines réalisations techniques sur les périphériques de contrôle (seulement observables au travers des animations graphiques du personnage contrôlé) peuvent également prendre l'alias de joueurs. A l'instar du sport dans lequel certains gestes techniques sont désignés par le nom de leur inventeur, comme Dick Fosbury et sa technique de saut en hauteur dorsal, ou Antonin Panenka et son tir au penalty risqué, il existe quelques actions techniques effectuées dans l'e-sport qui ont été intitulées d'après le premier joueur à les avoir effectuées en compétition officielle.

Il en est ainsi du joueur sud-coréen de *League of Legends* Choi « inSec » In-seok qui, lors de la compétition All-star de Shanghai de 2014, a surpris ses adversaires en réalisant, à l'aide du personnage dénommé Lee Sin, une combinaison d'actions particulièrement difficile à exécuter car nécessitant réflexes, rapidité, précision et ingéniosité. Profitant d'une erreur de placement d'un personnage adverse, il se rua sur lui, mais au lieu de le combattre, il utilisa un jalon de vision (ou « *ward* ») pour se déplacer rapidement derrière lui et lui asséner un coup de pied l'envoyant vers ses coéquipiers qui l'éliminèrent rapidement. Par ce geste, il permit à son équipe de prendre l'avantage en créant un surnombre numérique se concluant par la suppression de quatre des cinq adversaires. Créant la sensation auprès de la communauté de joueurs, ce geste tout simplement dénommé « inSec » s'est alors popularisé jusqu'à être réinterprété avec d'autres personnages comme Janna ou Azir.

Autre exemple d'exécution technique qui a marqué le monde de l'e-sport et fait basculer dans la célébrité le joueur qui l'a exécuté sans pour autant prendre son nom : l'attaque spéciale de Chun Li bloquée par le joueur japonais Daigo « The Beast » Umehara lors de la compétition internationale de l'Evolution Championship Series (EVO) de 2004 sur *Street Fighter III : Third Strike*. Mené lors du round, Daigo retourna la situation en bloquant à la

perfection les quinze coups (ou « *hits* ») d'affilée de l'attaque spéciale du personnage contrôlé par son adversaire, avant de déclencher à son tour l'attaque spéciale de son propre personnage pour l'emporter. Nécessitant à la fois une connaissance exacte des animations des quinze coups et de leurs zones d'impact, ainsi qu'un exécution motrice parfaite sur le stick arcade pour contrer chacun des coups dans le bon timing et au bon endroit, ce moment des compétitions de jeux de combat et de l'e-sport est aujourd'hui entré dans la postérité.

A la vue de ces quelques cas, l'e-sport apparaît comme un terreau propice à l'attribution de certaines façons de jouer. Au sein de ces communautés de pratiques, nous concluons qu'il y a effectivement des phénomènes de citations entre les joueurs. Si sa découverte, la technique ou la stratégie, ne lui appartient pas (en termes juridiques), un joueur peut se voir attribuer la primauté d'une action.

Par ailleurs, d'autres façons de jouer peuvent être synonymes de formes d'attribution. Des pratiques « hors-cadre » rapprochent l'acte de jouer de la performance scénique ou politique. De joueur, l'individu devient alors interprète et l'acte de jouer fait partie même de l'œuvre finale.

3. Les (let's) plays *extraordinaires comme phénomènes de créations et de détournements*

L'une des pratiques de jeu extraordinaires, ou « hors-cadre », concerne les utilisateurs qui cherchent à atteindre et à explorer les « lieux » d'un univers de jeu qui ne sont pas prévus pour être accessibles aux joueurs. Ces endroits peuvent être des résidus d'espaces de jeu abandonnés en cours de développement, ou momentanément dissimulés en vue d'être « dévoilés au public » plus tard, ou encore des reliquats ou des artefacts qui n'ont simplement pas été pensés pour être accessibles.

Notre premier exemple de ces activités de jeu qui sortent de l'ordinaire concerne l'exploration du « Vieil Ironforge » dans d'anciennes versions du jeu de rôle en ligne *World of Warcraft*. Si l'espace du « terrain de jeu » prévu et pensé pour le joueur n'a été rendu partiellement accessible aux joueurs en qu'2011, lors de la quatrième mise à jour majeure du jeu, il était présent, bien qu'inaccessible, depuis les premières versions du jeu. Cependant, cette inaccessibilité représentait, pour certains joueurs, un défi plus qu'une contrainte, et l'on trouve encore sur Internet de nombreux témoignages des ruses grâce auxquelles certains joueurs ont pu avant 2011 se rendre « dans les coulisses » de *World of Warcraft* (*figure 1*).

Si ce type de contournement des limites (ici topographiques) normalement imposées aux joueurs peut être considéré comme une manière « d'aller contre le jeu », il existe d'autres façons d'explorer ce qui est censé rester caché à la vue des joueurs qui. Tout en étant extraordinaires, ces pratiques de jeu vont moins à l'encontre du parcours prescrit par les créateurs d'une expérience ludique.

Notre deuxième exemple d'exploration des limites mêmes du « cercle magique » en matière de jeu vidéo concerne la tentative, toujours en cours, de Kurt J. Mac d'atteindre le « bord » de l'espace du jeu *Minecraft* (sans tricher ou manipuler le jeu de l'extérieur). Après avoir commencé une série de vidéos dans lesquelles il « joue le jeu » en s'adonnant à *Minecraft* d'une manière classique, Kurt a décidé de partir à la recherche des « Far Lands », l'endroit où la génération procédurale du terrain de jeu (théoriquement infinie) ne fonctionne plus correctement. Corrigé depuis, ce « problème » a été évoqué directement par le créateur du jeu, Markus Persson, en mars 2011 (*figure 2*). Ce

dernier soulignait à l'époque que ce « bug » ne nécessiterait pas de correction immédiate, puisque personne ne pourrait cheminer aussi loin dans *Minecraft* (*figure 2*). La démarche de Kurt J. Mac peut être ainsi considérée comme une réponse au défi lancé par inadvertance par Markus Persson.

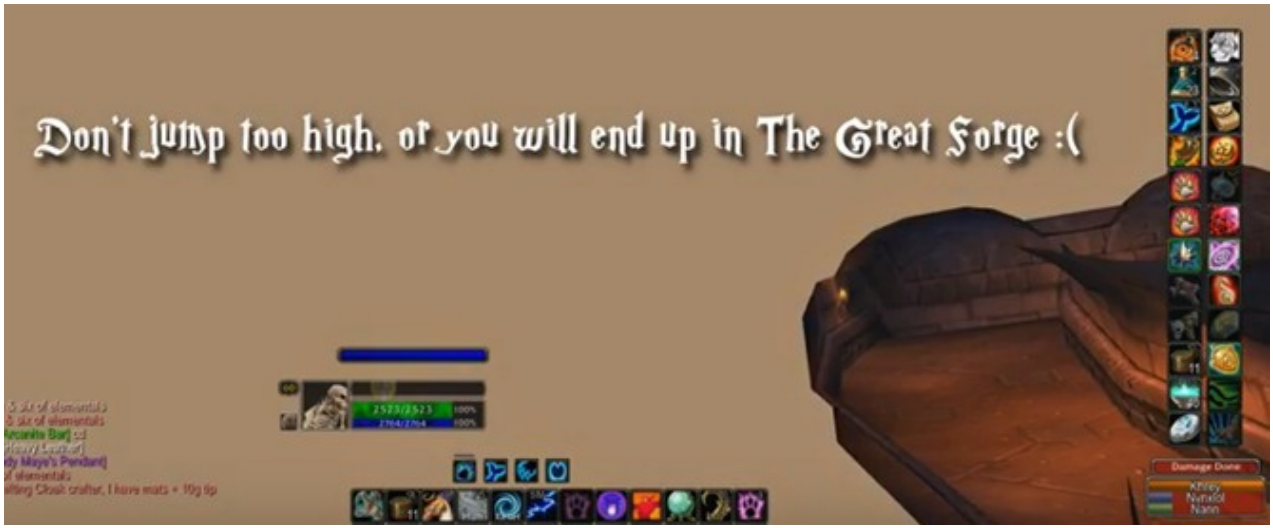


Figure 1 - How to get into Old Ironforge, KhreyED, 2015, youtube.com[2]

We're probably not going to fix these bugs until it becomes common for players to experience them while playing legitimately. My gut feeling is that nobody ever has so far, and nobody will. Walking that far will take a very long time. Besides, the bugs add mystery and charisma to the Far Lands.

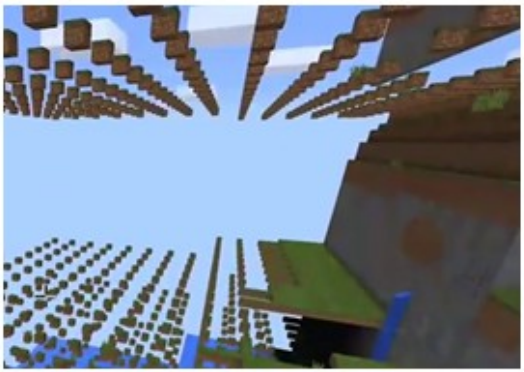


Figure 2 - A gauche : « Terrain generation, Part 1 » The World of Notch, Markus Persson[3].
A droite : capture d'écran des Far Lands

L'exemple de ce périple – toujours en cours – pour atteindre un espace de jeu normalement inaccessible, à l'inverse de celui des différentes manipulations pour parvenir à atteindre le Vieil Ironforge de *World of Warcraft*, se plie strictement aux règles du jeu. Kurt J. Mac ne fait ainsi qu'explorer une des multiples manières possibles de jouer à *Minecraft* (*figure 2*). Si, dans ce cas précis, la persévérance se substitue à la ruse et à la créativité, le principe de se saisir des possibilités de jeu pour se fabriquer soi-même son propre jeu, ses propres objectifs et ses propres contraintes, reste similaire. Ces deux exemples d'appropriation de systèmes de jeu bousculent à la fois la compréhension classique du jeu comme une activité « à part », et l'idée que pour intégrer un espace de jeu, il s'agit avant tout de se plier aux contraintes qui régissent cet espace. Pour emprunter à nouveau à Johan Huizinga le terme de cercle magique, l'on pourrait définir ce type de pratiques ludiques comme autant de manières de créer son propre cercle magique, son propre système de contraintes (ici, réussir à pénétrer un espace réputé inaccessible), une sorte de « jeu dans le jeu ». Il est alors intéressant de noter que ces appropriations sont associées à des joueurs. Une création naît du jeu, pensé comme un contexte d'expérimentation (Sicart, 2013), et du joueur.

A l'opposé de ces appropriations internes qui réduisent encore davantage « ce qui fait jeu » se trouvent des pratiques de jeu tout aussi « extraordinaires » et qui ont comme résultat, que ce soit de manière intentionnelle ou non, de mettre à mal la frontière entre jeu et vie courante, entre ce qui se déroule dans et hors de « l'univers clos » du jeu (Caillois, 1967, p. 37).

Notre premier exemple consiste en une appropriation particulière du jeu *America's Army* par Joseph Delappe, un professeur d'université qui a passé jusqu'à trois heures par semaine à « jouer » à ce jeu de manière peu conventionnelle (Clark, 2007). Sous le pseudonyme de « *dead-in-iraq* », ce joueur a passé ces trois heures connecté à une simulation de guerre en ligne développée par l'armée américaine à écrire dans le fenêtre de discussion les noms, âges, affectations et dates de décès des plus de 4000 soldats américains ayant perdu la vie en Irak entre 2003 et 2011. La plupart de ces *happenings* n'ont duré qu'un court instant, l'avatar contrôlé par le joueur contestataire, totalement passif en dehors de l'utilisation du *chat*, étant généralement rapidement mis à mort. Cependant, par moments, cette entreprise d'irruption du réel dans le virtuel et le ludique a pu donner lieu à des échanges (*figure 3*).

Le résultat, définit par Delappe comme un « monument commémoratif éphémère en ligne » (Delappe, 2006-2011) s'impose comme une manière de subvertir à la fois l'« idéologie interne » (Fortin, Trémel, 2006: 123-168) d'*America's Army* et le « joueur-modèle » (Genvo, 2008: 2) en "jouant contre" ce qui est attendu du joueur lambda de ce jeu : prendre part à une simulation de conflits réalistes qui peut être assimilée à une entreprise de propagande vidéoludique (Cayatte, 2016 : 99-100). Joseph Delappe introduit dans le jeu sa propre interprétation par l'intermédiaire de ce rappel des enjeux concrets du conflit dans lequel l'armée américaine a été engagée entre 2003 et 2011. En somme, à la création possible d'un sentiment de complicité chez le joueur, il substitue une manière de jouer contestataire en s'affranchissant de « l'usage-modèle » normalement prescrit (*Ibid* : 140-141).

Cette idée de s'affranchir de l'expérience et des actions supposément attendues de la part du joueur est aussi diffusée par des vidéastes « influenceurs », c'est-à-dire des individus qui par leur statut médiatique peuvent susciter des modifications de comportements chez une audience. Dans la première vidéo de son triptyque « *J'acte - que je fais plus - que jouer* », Pier-re propose cette définition qui se présente comme un manifeste d'une « nouvelle conception » du média jeu vidéo :

« Le jeu vidéo est un art autonome et en vie qui s'active sous nos doigts – que nous jouons dans l'ordre du script – que parfois nous improvisons malgré les règles données – les répliques et mouvements à ordonner. » (Pier-re, 2018[4]).



Figure 3 - Capture d'écran d'une des interventions de Joseph Delappe sur le jeu America's Army « Are those real people?? » (source image : fact.co.uk)

Le jeu vidéo en tant que forme de communication est positionné comme un spectacle vivant, comme du théâtre joué sur scène devant audience – *pour de vrai* – là où le cinéma, avec lequel il est souvent comparé, sectionne – propose un montage – une perfection du voulu. Une joueuse est alors une actrice malgré elle d'un théâtre contemporain. Sans le mentionner, Pier-re rapproche sa lecture des idées notamment déjà émises par Frasca (2001) lorsque celui-ci faisait un lien entre le jeu vidéo et le théâtre des opprimés, un théâtre dans lequel n'importe qui de l'audience peut venir remplacer un acteur ou une actrice.

Dès lors, quand on regarde une joueuse jouer à un jeu, on peut regarder aussi cette joueuse jouer un jeu (scénique). Dans le premier cas de jeu, on retombe sur une définition de « jouer » comme expérience de jeu déjà évoqué, mais dans le second cas de jeu, « jouer » prend un sens similaire à celui que l'on retrouve, au théâtre, chez l'actrice. Cela implique à la fois de « tenir un rôle » mais aussi de « représenter sur scène ». Par exemple, le Joueur du Grenier propose des *let's play* narratifs sur sa chaîne secondaire : ceux-ci sont une forme de vidéos qui utilisent le jeu comme

un contexte propice à l'ajout de récits. En 2015, il réalisa notamment une série narrant une partie du jeu *Civilisation V*[5] en imitant les codes de l'émission « Le dessous des cartes » de la chaîne Arte. Le ressort comique de cette production reposait sur l'écart entre l'éthos volontairement sérieux des vidéos et leur contenu comprenant de nombreuses aberrations (oppressives) ou anachroniques.

Ainsi, YouTube est un centre d'échanges au sujet du jeu vidéo très important. Le nombre de vidéos sur le jeu vidéo est suffisamment grand pour que tout un chacun puisse se retrouver dans ses goûts. Les spectateurs découvrent alors les jeux tels que ces « *let's players* » les jouent, les ressentent et les interprètent. Le *let's play live* est une forme de cette théâtralisation de l'acte de jouer. Le jeu est joué devant une audience qui est présente sur place ou à distance. Le spectateur peut interagir avec une joueuse-actrice via un tchat qui lui permet de commenter l'action ou de la conseiller. On note alors l'influence de l'audience sur le ou la joueuse : une strate ludique s'ajoute à celle déjà effective entre le jeu et le joueur. La performance finale est alors une création collective dont le ou la joueuse tient le rôle principal avec une foultitude de seconds rôles : les *viewers*. C'est le cas par exemple lors des *streams* de Benzaie (*figure 4*) où une interaction avec le *viewer*-donateur « Sauteuse » aboutit au jeu de mots : « merci sauteuse », « merci » étant prononcé par le *streamer*.

Ainsi, les *plays* extraordinaires et les *let's play* sont des constats de réappropriations des structures de jeu soit dans un but artistique et politique comme c'est le cas pour la performance de Joseph DeLappe dans *America's Army* ou dans un but d'échanger avec une communauté comme c'est le cas pour Benzaie et ses vidéos à propos du premier « Harry Potter » sur Playstation (2001). Catégoriser ces façons de jouer comme des performances amène cette idée que « le fait même de jouer », et donc l'interprétation, fait partie intégrante de l'œuvre finale et donc soumis à des phénomènes de citations. Il convient maintenant de poursuivre les propos de Barnabé (2014) sur les relations entre le joueur, la pratique du *speedrun* et les communautés liées.

4. De la performance au speedrun, les joueurs-découvreurs de techniques

Le *speedrun* comme pratique existe depuis les débuts du jeu vidéo. On peut voir autour du jeu DOOM, réalisé par id Software en 1993, l'émergence de la première structure communautaire entièrement dédiée au *speedrun* du jeu. Début 1994, Christina « *Strunoph* » Norman lance le site « *LMP Hall of Fame* »[6], offrant aux différents joueurs et joueuses de DOOM la possibilité de comparer en ligne leurs meilleurs temps sur chaque niveau. Pour la première fois, un catalogue participatif des records de vitesse et de précision sur un jeu vidéo était mis en place et observé par sa communauté. On peut remarquer que c'est avec l'apparition d'une telle structure que des challenges, des courses alternatives intégrant des contraintes, émergent et jouissent d'un vif succès parmi les joueurs qui découvrent alors un aspect communautaire important dans leur pratique : ils peuvent échanger sur leurs *runs*[7], trouver de nouvelles techniques, et s'améliorer. Le site *speedrun.com* est un artefact de ces usages. Il comporte un classement, des guides, une agrégation des diffusions en direct des jeux, de nombreux forums d'entraide, etc.



Figure 4 - Exemple d'interaction « merci Sauteuse, mer scie sauteuse »[8]

De 1993 à maintenant, la pratique du *speedrun* a été largement popularisée avec la démocratisation d'outils de captation vidéo, permettant de montrer non plus le seul temps de fin, mais de voir et analyser la *run*. Il devient alors pertinent d'observer la façon dont les communautés de *speedruns* mènent un travail d'histoire[9] pour retracer l'évolution d'une *run* considérée alors comme le produit d'une œuvre collective (Barnabé, 2014) en faisant référence et en citant des *speedrunners*.

Ce travail de mise en récit de l'histoire passe notamment par les commentaires de *runs*. Cœurdevandale et Realmyop avec leurs émissions « 88 *miles* à l'heure » et « *Speed Game* » ont fait partie des premiers francophones à proposer ce type de contenu. Le rôle du commentateur ou de la commentatrice d'un *speedrun* est souvent dual : il s'agit de rapporter l'histoire du *speedrun* d'un jeu et aussi d'effectuer un travail de vulgarisation des techniques employées par la ou le *runner*. Cela passe notamment par le fait de mentionner le *runner* en début de vidéo ou directement dans le titre de la vidéo (*figure 5*).



Figure 5 – Exemple de citation et d'attribution d'une run de « The Legend of Zelda: Majora's Mask » (Nintendo, 2000)[10]

C'est aussi sous cette forme que se présentent les archives des différentes sessions de la *Games Done Quick*, un événement biannuel, proposant un grand nombre de *speedruns* réalisés en direct via Twitch et invitant les spectateurs à donner pour une association caritative. Le ou la commentatrice est alors le ou la joueuse, souvent accompagné·e d'initiés qui l'aident à expliquer les techniques utilisées et à rendre la run plus divertissante. On note aussi pendant ces interventions des phénomènes de citations. La toute première *run* de l'AGDQ 2018 est un exemple parmi d'autres[11]. SpikeVegeta, un des commentateurs, présente une technique de la façon suivante : « *a couple months ago, a technique by Jay Hobbs right here was discovered and he didn't name it himself, other people called it hobz sliding because he discovered it* ». Il est alors intéressant de noter que le joueur est plutôt présenté, dans, ce cas, comme un découvreur.

Outre ces rediffusions, des documentaires retracent l'évolution de la maîtrise d'un jeu par sa communauté. Plusieurs types de documentaires existent. On peut trouver des travaux rigoureux et exhaustifs, comme la vidéo « *Ocarina of Time - World Record History and Progression (Any% Speedrun)* »[12] qui présente avec le plus de détails l'évolution du *speedrun* de *Zelda Ocarina of Time*. Dans « *World Record Progression: Super Mario World* »[13], le vidéaste *Summoning Salt* construit son documentaire comme un récit sous tension : il contracte des événements clés de l'histoire du *speedrun* de *Super Mario World* pour créer un récit dynamique et évoluant rapidement. Le travail de la communauté gravitant autour du *speedrun* de *Super Mario World* est narré de sorte à captiver l'audience et de la préparer à chaque nouveau chamboulement dans l'histoire racontée. Un nouveau glitch permettant de gagner plusieurs minutes est présenté comme sensationnel et le montage de la vidéo est ajusté pour le mettre en valeur, quand bien même l'application de ce glitch par les *runners* a été réalisée de façon très progressive.

Certains documentaires sont consacrés à l'évolution d'une technique particulière au sein d'une catégorie du *speedrun* d'un jeu. Bien souvent, il s'agit d'une technique très connue au sein des communautés formées autour du *speedrun*, comme par exemple le *barrier skip*[14] de *Zelda Wind Waker*, resté inatteignable pendant plus de treize ans avant d'être réalisé en mai 2016. La vidéo « *The Legend of the Barrier Skip - The Holy Grail of Zelda speedrunning* » par Taran Van Hemert, totalisant plus de 1,5 millions de vues[15], est particulièrement marquante car elle construit un pro-

pos sensationnaliste autour de ce *skip* « légendaire » tout en entrant en détail dans l'explication des techniques utilisées pour le réaliser. Les joueurs sont encore une fois considérés comme des découvreurs. Si la technique ne leur est pas attribuée, ils sont identifiés en tant que ceux qui l'ont révélée. L'importance de ce *skip* est suffisamment conséquente pour être répercutée hors de la communauté liée au *speedrun*. Les joueurs ayant découvert cette technique sont alors directement nommés :

> « *For those familiar, you'll recall around halfway through the game you enter an underwater Hyrule Castle, where a translucent barrier blocks access to the final dungeon. Speedrunners like LinkOscuro and Girtana1 have broken the barrier previously without knowing how to recreate it, but now YouTuber Gymnast 86 has broken down the shortcut*. » (Starkey, 2017)[16].

L'histoire de la pratique du *speedrun* semble ponctuée de performances marquantes attirant l'attention de médias généralistes. Lorsque le record du monde d'un jeu populaire est battu, une attention parfois écrasante survient d'un coup sur le *runner*, qui devient alors par défaut le porte-étendard de sa pratique. Début décembre 2017, le *speedrunner* Karl Jobst bat le record du monde établi en 2002 du niveau « Dam » de *Goldeneye 007*. Un grand nombre de médias relaient son nom et présentent le *speedrunner*[17]. On peut alors remarquer que les récits sensationnalistes sur l'histoire de certains *speedruns* sont souvent accompagnés d'une très forte mise en avant de *runners* ayant réalisé des *runs* considérées comme « légendaires », là où des travaux plus exhaustifs ont tendance à se focaliser sur les productions de la communauté plus que sur les *runners* – Barnabé (2014) présentent d'ailleurs les *speedruns* comme des création communautaires – dont les records sont abordés comme la suite logique des recherches effectuées par d'autres personnes.

5. Documenter les citations et les signatures pour révéler les cultures vidéoludiques

En explorant ces trois axes de recherches, cet article avait pour objectif de dépasser le débat théorique pour directement observer les pratiques au sein de diverses communautés. Si les propositions faisant des parallèles entre le rôle du joueur et celui du lecteur sont pertinentes, nous avons préféré penser le joueur comme un interprète, un performeur. Il n'est donc pas auteur de la structure initiale d'un jeu, bien qu'il puisse la remodeler.

Dans ce cadre, peu importe s'il ne participe pas à la construction du récit prévu par le *game designer*. Les jeux, pensés comme des contextes, servent de matière plastique permettant aux joueurs de s'exprimer et de créer. La pratique de l'e-sport nous a permis d'observer des phénomènes d'attribution de séquences et de comportements spécifiques. Ce que nous nommons les *plays* extraordinaires sont aussi des comportements qui détournent ce qui semble être les intentions des créateurs et des créatrices des jeux vidéo : cela passe par des façons de jouer qui ne sont pas celles du joueur imaginé par les créateurs et les créatrices. Par ailleurs, on observe des joueurs qui utilisent les jeux comme des contextes pour mettre en récit l'acte de jouer, le cas du Joueur Du Grenier est évocateur. Enfin, même s'ils participent à la construction d'une œuvre collective (Barnabé, 2014), les individus membres d'une communauté de *speedruns* font régulièrement des citations et des références à des joueurs ayant découvert des techniques ou des

raccourcis comme nous l'avons observé avec l'AGDQ 2018. La mise en récit des prouesses individuelles par certains sont alors un constat des phénomènes de citations et de signatures.

Si notre travail s'est d'abord inscrit dans une certaine tradition littéraire et philosophique, nous nous sommes détachés de cela pour observer directement les usages, les documents et les artefacts relatant ces phénomènes et qui définissent une culture : « *culture, this acted document* » (Geertz, 2000). C'est la méthode que proposait déjà Chéron en 2006 lorsqu'il observa les jurisprudences pour répondre à la question : « les joueurs sont-ils des créateurs investis de droits ? » (*in* Genvo, 2006). Malgré la dimension exploratoire de notre démarche, nous avons mis en exergue des documents et des pratiques qui nous permettent de définir les joueurs comme des auteurs non pas d'un récit déjà contenu dans le code informatique mais plutôt de performances inscrites socialement et culturellement.

Bibliographie

Amato, E., A., Pereny, E . (2011). « Audiovisuel interactif », *Communications*, volume 88, numéro 1, pp. 29-36.
Barnabé, F. (2014). *Le speedrun: pratique compétitive, ludique ou créative? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game*. Culture Numérique.
Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, (5).
Boisson, M. (s. d.). *L'homme qui parle, paradigme de l'écrivain*. Editions Le Manuscrit.
Caillois, Roger (1967) [1958]. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
Clark, Joseph (2007). « How America's Army Works » *HowStuffWorks.com*, [en ligne] https://electronics.howstuffworks.-com/americas-army2.htm.
Carrillo Vera, J. A. (2016). « De jugadores a espectadores. La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports ». in: j. Sánchez-Navarro; a. Planells; v. Navarro; d. Aranda (coords). « Juego digital II ». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura,* 55, págs. 1-16. D.
Cayatte, R. (2016). « Cannon Fodder : Le jeu vidéo de guerre antimilitariste ». Revue en ligne Implications Philoso-phiques, 29 août. Disponible : http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/cannon-fodder-le-jeu-video-de-guerre-antimilitariste/
Cayatte, R. (2018). « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? ». Sciences du jeu, n°9. A paraître.
Delappe, Joseph (2006-2011). « dead-in-iraq », *Joseph Delappe*, [en ligne] http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/.
Eco, U., & Bouzaher, M. (1985). *Lector in fabula ou La Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris: Grasset.
Fortin, T., Trémel L. (2006). « Les jeux de "civilisation" : une représentation du monde à interroger », dans *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel (dir.), 123-168. Paris : L'Harmattan.

Frasca, G. (2001). V*ideogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis,. Georgia Institute of technology.
Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.
Galloway, A. R. (2006). Gaming: Essays On Algorithmic Culture. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
Geertz, C. (2000). Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. In *Culture and Politics* (p. 175-201). Palgrave Macmillan, New York. https://doi.org/10.1007/978-1-349-62397-6_10
Georges, F., Auray, N. (2011). *Pratiques créatives issues du jeu vidéo. Les séries de machinima*, in SALEH Imad et all., Hypermédias et pratiques numériques, Paris, Lavoisier, pages 117-128.
Genvo, S. (2006). *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique* (HARMATTAN edition). Paris: Editions L'Harmattan.
Genvo Sébastien (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du 'play design' », *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Montréal, [en ligne] http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf
Genvo, S. (2013). « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1, p.4.
Heidenreich, R. (1989). La problématique du lecteur et de la réception. Cahiers de recherche sociologique, (12), 77-89. https://doi.org/10.7202/1002059ar
Jenny, S.E, Manning, R.D., Keiper, M.C. & Olrich, T.W. (2016). Virtual(ly) Athletes Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest,* 69(1), 1-18.
Juul, J. (2005). *Half-Real-Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
Leveneur, L. (2015). « Du jeu au jeu télévisé : médiatisation et travestissements », in G. Brougère (dir.) *Penser le jeu : Les industrie culturelles face au jeu*. Paris. Nouveau Monde Editions. 157 p.
Marti, M. (2014). « La narrativité vidéoludique: une question narratologique. » Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives, (27). https://doi.org/10.4000/narratologie.7009
Mora, P. (2009). « Des J.O à la FFJV : PES et la construction sociale du sport », *Les cahiers du jeu vidéo*, n° 2, Football Stories, pix'n love, pp. 140-150.
Rueff, J. (2008). Où en sont les « »game studies » ??, What is the status of « game studies » ?, Réseaux, (151), 139-166.
Sicart, M. (2013). Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay. Cambridge, Mass: MIT Press.
Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press.
Taylor, N. (2015). Professional Gaming. In R. Mansell & P. Ang (Eds.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (pp. 1–4). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
Therrien, C., Julien, M. (2015). « »Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X ». La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo. Sciences du jeu, (4). https://doi.org/10.4000/sdj.508
Verchere, R. (2013). « Du monde du sport au monde du jeu vidéo », *La fabrique des mondes vidéoludiques – Game Studies ? à la française !* ENS Lyon, Lyon.
Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSport. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.* Electronic version, 1-4, Athens, GA: CSREA Press.
Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

NOTES

[1] On retrouve notamment ici les propos de Stuart Hall. Source : Hall, S., Albaret, M., & Gamberini, M.-C. (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, *12*(68), 27-39. https://doi.org/10.3406/reso.1994.2618

[2] Source : KhreyED. (s. d.). *How to get into Old Ironforge*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=sZmdH4xxHmA

[3] Source : https://notch.tumblr.com/post/3746989361/terrain-generation-part-1

[4] Sources : Pier -re. (s. d.-a). *J'acte — que je fais plus — que jouer (1/3),* https://www.youtube.com/watch?v=gOdPDANtz-BI & Pier -re. (s. d.). *J'acte — que je fais plus — que jouer (2/3),* https://www.youtube.com/watch?v=zV5Kvn-GjGg

[5] Sources : Bazar du Grenier. (s. d.). *(LP narratif CIV5) Le dessous des cartes Episode 1 - Napoléon contre les Zoulous*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=lpM0gwyG1so

[6] Source : BenzaieLive. (s. d.). *Dracon Mal'foie #3 - Harry Potter sur PS1 - L'age d'or des JV*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=AJclT-xo0Ko&feature=youtu.be&t=22m18s

[7] Source : Speedrunning. (s. d.). Consulté 5 mars 2018, à l'adresse http://knowyourmeme.com/memes/speedrunning

[8] Que nous définissons ici comme la création "[d'une] pratique qui consiste à essayer de terminer un jeu vidéo le plus vite possible" (Barnabé, 2014).

[9] Il est nécessaire de mentionner ici que le travail d'histoire ne correspond pas à un travail scientifique. Il est donc soumis à de nombreux biais comme nous le présentons par la suite (phénomènes sensationnalistes entre autres).

[10] Source : Games Done Quick. (s. d.). Majora's Mask by Various Runners in 5:28:12 - Awesome Games Done Quick 2016 - Part 142. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=JxQRkZySj9g&feature=youtu.be

[11] Games Done Quick. (s. d.). *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (Crash Bandicoot 3) by JHobz in 59:15 -AGDQ 2018 - Part 2*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=oZzxksnpvC8

[12] Source: retro. (s. d.). *Ocarina of Time - World Record History and Progression (Any% Speedrun)*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=pmS9e7kzgS4&feature=youtu.be

[13] Source: Summoning Salt. (s. d.). *World Record Progression: Super Mario World*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=USBboeK7oDA&feature=youtu.be

[14] C'est-à-dire le fait d'outrepasser un mur invisible.

[15] Source : Taran Van Hemert. (s. d.). *The Legend of the Barrier Skip - The Holy Grail of Zelda speedrunning*. Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=-hUIp3eUyKI

[16] Source : http://metro.co.uk/2017/04/12/speedrunners-find-incredible-glitch-to-skip-through-zelda-the-wind-waker-hd-6570568/

[17] Source : https://www.thesun.co.uk/news/5073651/goldeneye-007-speedrun-record-beaten-15-years/